

ББК 75.59
К11

Рецензенты:

Ю. А. Фомин, доктор философских наук, профессор;
С. Н. Гавров, доктор философских наук

Научный редактор:

И. И. Готовцев, ректор ФГОБУ ВПО «Чурапчинский государственный институт физической культуры и спорта»

Кыласов А. В.

К11 Спортизация интеллектуальных игр : концепции и технологии [Текст] : монография / А. В. Кыласов, Я. А. Гараль; под научн. редакцией И. И. Готовцева. – М. : Советский спорт, 2013. – 188 с.

ISBN 978-5-9718-0674-5

Спортизация интеллектуальных игр создает предпосылки для внедрения целого ряда корректив в систему подготовки специалистов соответствующей спортивной отрасли. Предложенный авторами системный анализ этого процесса позволяет значительно повысить уровень их компетенции, а в сочетании с обзором мирового опыта дает необходимые знания и формирует навыки для разработки и совершенствования системы проведения соревнований с учетом развития современных мультимедийных технологий.

Настоящее учебное пособие предназначено для будущих специалистов в области организации турниров по интеллектуальным играм, специалистов, призванных стать экспертами по ключевым направлениям функционирования этой спортивной области, включая вопросы маркетинга, менеджмента, сертификации применяемого оборудования, программного обеспечения и т.п.

ББК 75.59

ISBN 978-5-9718-0674-5

© Кыласов А. В., Гараль Я. А., 2013
© Оформление. ОАО «Издательство
«Советский спорт»», 2013

Оглавление

Введение	5
-----------------------	---

Часть I

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ

Глава 1. Философия интеллектуальных игр	12
Глава 2. Культурогенез интеллектуальных игр	17
Глава 3. Проблемы институционализации интеллектуальных игр	25
Глава 4. Интеллектуальный спорт	33
Интеллектуальный спорт в России	41
Глава 5. Проблемы создания сообщества представителей интеллектуальных игр	46

Часть II

ТУРНИРЫ ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ ИГРАМ

Глава 6. Проблемы при проведении турниров	50
Глава 7. Формы и форматы турниров	54
Шахматы	56
Шашки	65
Бридж	67
Го	70
Нарды	75
Преферанс	76
Покер	81
Скат	83
Домино	85
Реверси (Отелло)	86

Глава 8. Сравнительный анализ форм и форматов турниров	89
Глава 9. Корректные формы и форматы турниров	100
Глава 10. Программное обеспечение турниров	145
Глава 11. Финансовые аспекты проведения турниров	153
Глава 12. Спонсорство и реклама в интеллектуальных играх	172
Глоссарий	174
Список литературы	183

Введение

Терминологическое словосочетание «интеллектуальные игры» сегодня воспринимают как обобщенное название всех видов настольных логических и компьютерных игр, в основе которых – аналитические поиски решений в заранее predeterminedных способах построения умозрительных графических конструкций, среди которых можно выделить:

- **образно-геометрические** – домино, кубик Рубика, крестики-нолики, морской бой, пазлы, а также самые распространенные игры, по которым повсеместно проводятся соревнования с участием профессионалов – шахматы, шашки, нарды, го и карты (бридж, покер, преферанс, скат);

- **цифровые** – лото, пятнашки;

- **буквенные** – игры «города» и «виселица», кроссворды.

Интеллектуальные игры часто становятся «фишкой» различных шоу, например, «Колесо фортуны» в США; среди русскоговорящей аудитории популярна телевизионная версия клубной игры «Что? Где? Когда?». К ним же можно отнести многочисленные розыгрыши лотерей.

Образ интеллектуальных игр присутствует в описании различных видов человеческой деятельности, где необходимо принимать абстрактные решения, руководствуясь формальными умозаключениями. Чаще всего для этой цели используют образ шахмат. Так, керлинг называют «шахматами на льду». Тренеры же команд в игровых видах спорта (футбол, хоккей, баскетбол, регби) сравнивают с решением шахматных задач поиск тактических ходов в матчах или стратегических опреде-

лениях амплуа игроков. Наиболее распространено сравнение игры в шахматы с политическим планированием. Возможно, причина кроется в ярком символе неизбежного «свержения» короля в кульминации партии.

Апогея влияния на политическое планирование интеллектуальные игры впервые достигли в древнем Китае, в частности, привилегией буддийских монахов – мастеров «вейчи» – стали назначения на важные государственные должности. В существовавшей чиновничьей системе был выделен особый правительственный департамент высших управленцев («чиновников большого управления») – дафуцзинов, или выдающихся игроков. Правитель Поднебесной полагал, что только тот, кто способен усмотреть логику в передвижении камней на пустой доске, достоин участвовать в разработке стратегии управления страной.

Согласно сохранившимся свидетельствам, сильные мира сего нередко практиковались в интеллектуальных играх.

Шахматами увлекались: испанский мореплаватель, открывший Америку, Христофор Колумб (1451–1506), русский царь Иван Грозный (1530–1584), император Франции Наполеон Бонапарт (1769–1821), борец за права человека в Африке Нельсон Мандела.

В *бридж* играли: индийский философ и политик Махатма Ганди (1869–1948), премьер-министр Великобритании Уинстон Черчилль (1874–1965), президент США Дуайт Эйзенхауэр (1890–1969), китайский политик и реформатор Дэн Сяопин (1904–1997).

Нарды привлекали: английского короля Ричарда Львиное сердце (1157–1199), автора теории эволюции Чарльза Дарвина (1809–1882), первого президента Турции Мустафу Ататюрка (1881–1938), президента России Владимира Путина.

Шашки входили в сферу интересов: египетского фараона Тутанхамона (1341–1323 до н.э.), азиатского завоевателя Тимура Тамерлана (1336–1405), итальянского героя – полковника Джузеппе Гарибальди (1807–1882), американской актрисы Мэрилин Монро (1926–1962).

Го – игра великих умов мира: китайского мыслителя Конфуция (551–479 до н.э.), Альберта Эйнштейна (1879–1955), американского глобального программиста Билла Гейтса, генерального секретаря ООН корейца Пан Ги Муна.

Камнем преткновения в общественно-правовом признании интеллектуальных игр во все времена становилась относительная легкость в розыгрыше призов в играх, названных азартными. Отношение к ним на протяжении всей истории человечества остается негативным.

Азартными называют игры, в основу которых заложен *принцип случайности* в виде удачного расклада карт, выпадения «счастливых чисел» и т.п. Установка «на случай» нивелирует значение мастерства игрока и предоставляет равные шансы на выигрыш любому участнику. Как правило, азартные игры проводят с целью розыгрыша призового фонда, составленного из стартовых взносов игроков. В большинстве государств азартные игры регламентированы законодательством и существуют в виде разрешенных форм игорного бизнеса – казино, игровые автоматы, лотереи, ставки на тотализаторе и проч. Это формирует маркеры социальной аддикции – постоянного развития и трансформации форм игровой культуры.

У постоянных игроков в процессе совершенствования техники игры (лудомоторики) возникает риск возникновения зависимости. Сначала это – лудомания (от лат. *ludo* – игра), а затем игромания, ведущая к деградации личности. (В психиатрии сегодня приравнена к наркомании, так как нарушаются функции одних и тех же центров головного мозга.)

С точки зрения теологии аспект государственного покровительства азартным играм противоречит постулатам основных вероучений (более подробно см. Главу II).

С разделением интеллектуальных игр на азартные и неазартные связано рождение *контрактного бриджа*, правила которого разработал в 1925 г. Гарольд Стирлинг Вандербильт (Harold Stirling Vanderbilt, 1884–1970). В этой игре роль случайности сведена к минимуму, благодаря замечательной идее сравнения результатов, появившейся задолго до Вандербильта.

Один и тот же расклад карт в этой игре разыгрывается разными четверками игроков (пара против пары). После определенного числа сдач следует сравнение результатов участвующих пар. Задача каждой пары показать лучший результат, нежели у других пар, на точно таком же раскладе.

Бридж сразу завоевал огромную популярность. В 1928 г. был учрежден именной турнир по бриджу – Кубок Вандер-

бильта (Vanderbilt Trophy), а сам Гарольд Вандербильт завоевывал приз дважды (в 1932 и 1940 гг.).

Ежегодный розыгрыш этого приза до сих пор остается одним из самых престижных.

Институционализация (превращение какого-либо явления или движения в организованное учреждение, упорядоченный процесс с определенной структурой отношений, иерархией власти, дисциплиной, правилами поведения) интеллектуальных игр активизировала формирование альтернативного направления в их развитии. В современном обществе они противопоставляются азартным играм *по принципу выделения в их репрезентации специфических социальных функций*:

- инструмент воспитания абстрактного мышления у детей и интеллектуальный фитнес для взрослых;
- средство символического укрепления «интеллектуального» престижа государств-наций.

Так, многие полагают, что интеллектуальные игры способствуют развитию умственных способностей и сохранению ясности рассудка до глубокой старости (с точки современной нейрофизиологии это действительно так, но тренируется только память), а некоторые даже склонны считать их панацеей от различных болезней головного мозга человека. Однако важно иметь в виду, что не все умные люди обязательно игроки, равно как и наоборот – не все игроки обязательно интеллектуально развиты.

Вторая функция обусловлена стремлением использовать в современном обществе победы в любых конкурсах (спортивных, музыкальных, кинематографических, кулинарных) в целях символического укрепления престижа стран. В доиндустриальную эпоху этому большей частью служили военные успехи, но с наступлением нового этапа в развитии общества – эпохи модерна (индустриального общества) – оружие перестало быть главным аргументом в спорах на определение сильнейшего. Это привело к модернизации любых состязаний, становившихся все более гуманными. Разрабатывались единые правила и методы их проведения, вводилась система оценок и проч. Это в конечном итоге привело к зарождению в конце XIX в. глобальной системы спорта.

Модернизация интеллектуальных игр началась после появления общественного резонанса в связи с первыми мировыми первенствами по шахматам в Лондоне (1851) и шашкам в Па-

риже (1886). Тогда стали создавать общественные организации (местные, национальные, континентальные, международные), развивающие интеллектуальный спорт. Была введена система циклических соревнований с правилами подсчета результатов матчей в виде рейтингов игроков и команд. Для обеспечения этой системы ввели институты судейства, специфической подготовки в виде тренировок, а также разработали специальное оборудование и экипировку.

В результате предпринятых реформ появились международные спортивные федерации: шахмат (FIDE, 1924), шашек (FMJD, 1947), бриджа (WBF, 1958) и го (IGF, 1982). Эти федерации объединились в Международную ассоциацию интеллектуального спорта (IMSA, 2005).

Первые Всемирные интеллектуальные игры, проведенные IMSA в 2008 г., дали мощный импульс видовому расширению интеллектуального спорта, обусловленному спортизацией множества логических игр. Уже активно идет процесс создания международных федераций таких игр, как нарды, покер, сянцзи и различных этнокультурных игр, имеющих локальное распространение (бразильские и русские шашки, сёги, рэндзю).

В постиндустриальном обществе интеллектуальные игры подверглись существенной модернизации за счет использования электронной технологии. Это привело к тому, что появились не только синтетические клоны традиционных игр с симуляцией противников в виртуальной среде, но и наметилось существенное видовое расширение интеллектуальных игр, получившее название «киберспорт».

Он развивается в двух направлениях:

- «e-sports» (Electronic Sports) – индивидуальные или групповые (сетевые) состязания в виртуальной среде с использованием специального программного обеспечения, инсталлированного на персональных компьютерах. Участники предъявляют друг другу статистику результатов игр, стремясь достигнуть наилучшего результата;

- «v-sports» (Video Sports) – состязания среди участников видеоигр, интегрированных в телевизионных приставках (PlayStation).

Самая большая библиотека трудов об интеллектуальных играх, а также уникальная коллекция их образцов и различных атрибутов находятся в единственном в своем роде Швейцарском музее игр в Ла Тур-де-Пей.

В подготовке данного учебного пособия использованы работы авторов по указанной теме¹. Результаты практического применения выводов наших научных исследований стали возможны только при поддержке организаций и персон, которым мы весьма за это признательны:

- Международной ассоциации интеллектуального спорта (IMSA) и лично президента Жозе Дамиани;

- Международной федерации шахмат (FIDE) и лично президента Кирсана Илюмжинова и его советника Берика Балгабаева, заместителя президента Георгиоса Макропулоса, председателя комитета женских шахмат двенадцатой чемпионке мира Александре Костенюк;

- Международной федерации шашек (FMJD) и лично президента Гарри Оттена, бывшего президента этой федерации Владимира Птицына, вице-президентов Чиммедорж Бат-Эрдене и Лелиу Маркус Сарседу, председателя Комитета 64, первого чемпиона мира по этой дисциплине Александра Кандаурова;

- Международной федерации го (IGF) и лично вице-президента Юки Шигено, восьмикратного чемпиона Европы Александра Динерштейна;

- Всемирной федерации бриджа (WBF) и лично президента Джанарриго Рона, Федерации спортивного бриджа России и лично одного из ее основателей Витольда Бруштунова и вице-президента Михаила Розенблюма;

- Всемирной федерация бэкгэммона (WBF) и лично президента Альберто да Пра и генерального секретаря Марко Форназира;

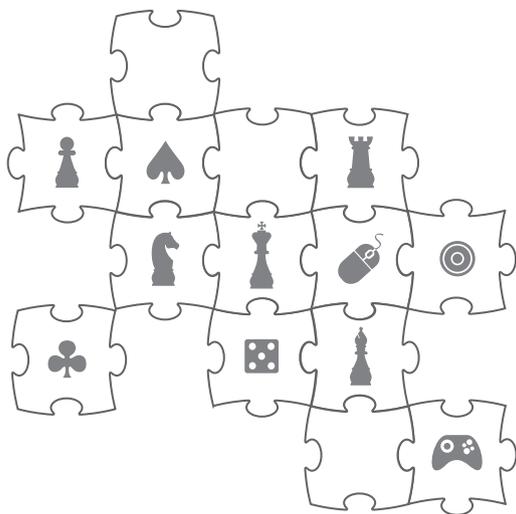
- Академии интеллектуальных игр (AoIG) и лично исполнительного директора Сергея Бондаря;

- Московской государственной академии физической культуры и лично заведующей магистратурой Елены Скаржинской.

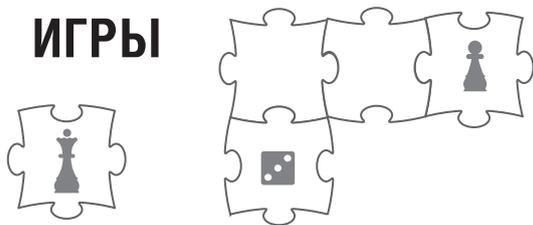
¹ Кыласов А.В., Гарсес Д.С. Интеллектуальные игры // Энциклопедия систем жизнеобеспечения (EOLSS). Наука о спорте. – ЮНЕСКО/ EOLSS, Магистр-пресс, 2011. – С. 727–743.

Гараль Я.А. Корректные правила проведения турниров по международным нардам (бэкгэммон). – Харьков, 2005. – 101 с.

ЧАСТЬ I



ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ



Глава 1

Философия интеллектуальных игр

Интеллектуальные игры представляют собой наиболее органичную презентацию коллективного бессознательного. Индивидуальное в них является общим для разных людей и не зависит ни от персонального опыта индивида, ни от всей истории человечества. Это «общий знаменатель» интеллектуальных навыков разных людей – продукт наследуемых структур мозга. К. Юнг в работе «Структура бессознательного» (1916) обозначил коллективное бессознательное как более глубокий слой, чем индивидуальное бессознательное (Юнг К.Г., 1991).

Интеллектуальные игры вполне удовлетворяют определению К. Юнга, в них нет прямых значений, поскольку передвижения пешек или фигур понятны только на бессознательном уровне и нет никакого смысла в их расстановке вне правил, существующих лишь абстрактно. Ведь правила игр, в толковании Йенса Брокмейера и Романо Харре, – не описание некой реальности, а всего лишь «инструкция» по ее определению и пониманию в опосредованной попытке «вызвать саму игру к существованию» (Брокмейер Й., Харре Р., 2000).

Любая смена инструкций меняет игру. Д. Мингерс, специализирующийся в системном анализе, апеллирует к теоретической модели «игры игр» – «Nomic», предложенной в работе «Парадокс самосовершенствования» (1980) философом Питером Шубером. Д. Мингерс обращается к «Nomic» для демонстрации выведенного им принципа – законы могут создавать

только законы, следовательно, существуют всего два типа правил: *изменяемые* и *неизменяемые*. Игроки делают ходы в соответствии с изначально установленными правилами.

Каждый ход состоит из предложений, обсуждений, а затем голосования по поводу изменений правил:

- 1) вычеркивание, создание новых или внесение поправок в изменяемые правила;
- 2) вычеркивание, создание или внесение поправок в поправки;
- 3) перевод неизменяемых правил в изменяемые или наоборот.

Если большинство играющих голосует за изменение, оно принимается.

Это игра-трансформер, в ней возможно почти все: игру в «Nomic», можно завершить игрой в шахматы или любую другую настольную забаву (Mingers John, 2010).

Повышенный интерес к интеллектуальным играм в современном обществе вызван стремлением к максимальной абстракции мыслительных процессов и сродни чистому теоретическому моделированию в математических задачах. Не случайно интеллектуальные игры в массовом сознании воспринимаются как качественная категория, к которой относится интеллектуальная элита общества. Мы легко представляем играющими в шахматы (бридж, нарды, шашки и др.) Исаака Ньютона, Карла Маркса, Дмитрия Менделеева, Альберта Эйнштейна.

Интенсивные занятия интеллектуальными играми приводит к возникновению усталости и даже определенному истощению подкорковых структур головного мозга, когда ослабляются функции адаптации человека к внешней среде и происходит разбалансировка внутреннего гомеостаза (стабильность внутренней среды организма человека). Это создает реальную угрозу здоровью человека. Согласно выводам русского физиолога И.М. Сеченова (1829–1905), открывшего двойственную природу нервной системы (соотношение процессов возбуждения и торможения коры головного мозга), эта усталость наилучшим образом может быть снята сменой видов деятельности (Сеченов И.М., 1895).

Согласно мнению Кристофера Лэша, из всех видов деятельности, помогающих людям отвлечься от тягот повседневной

жизни, любые игры наиболее ярко демонстрируют положительное влияние смены занятий на состоянии человека. Удовлетворяя потребность в свободной фантазии и давая выход «ребяческому избытку сил» для преодоления сознательно созданных препятствий, игры воссоздают чувство первобытной свободы, заставляют вспомнить о беззаботном детстве (Lasch Christopher, 1978).

Интеллектуальные состязания требуют пронизательности и предельной концентрации внимания в совершенно бесполезной деятельности (если оценивать ее строго рационально), никак не способствующей борьбе человека за выживание, благополучию или комфорту общества.

Публичный характер и драматизм (противостояние) в интеллектуальных состязаниях можно соотнести с таковыми в спорте. А немецкий философ Эльк Франке подметил: «Спорт в силу своих особых пространственно-временных и игровых условий обнаруживает родство с другими специализированными областями человеческой деятельности, такими, например, как искусство и театр – с одним, однако, существенным отличием: спортивное действие в ходе соревнований не «транслирует» никакого специфического сообщения, как, например, театральная пьеса или стихотворение. С этой точки зрения драматизм спортивного события бессодержателен! Отсюда вытекают два конкретных следствия – спортивное соревнование удовлетворяет: а) существенным признакам драмы, однако его драматизм обусловлен не содержанием, а формой, создаваемой правилами игры; б) драматизм спортивного соревнования не является плодом вымысла, это не игровая репрезентация реальности, как в театре, а нечто, само претендующее на статус реальности» (2006).

После становления спорта как всеобъемлющего и всепроникающего социокультурного явления в современном обществе начался процесс спортизации и интеллектуальных игр. Эта спортизация имеет западное, а именно англо-саксонское происхождение. В основе его лежит аналитическая мыслеформа (в отличие от синтетического построения силлогизмов) как мировозренческая модель.

Психологи выделяют (условно) левополушарный и правополушарный типы мышления, восприятия окружающего мира. Левое полушарие головного мозга отвечает за аналитические

процессы. Огромный, не существующий вне взаимосвязей своих частей мир при анализе расчленяется на все более дробные единицы. Левое полушарие решает задачи по заранее заданному алгоритму (силлогизм). Оно отвечает за речь, рефлекссию – осознание человеком своей психической деятельности. Эти процессы отличаются точностью, объективностью, для них характерны логические построения, «рациональное» осмысление действительности.

Не только западная наука, но и вся западная цивилизация в своих действиях руководствуется «левополушарным видением» мира. Именно поэтому Запад смог только воспринять и модернизировать интеллектуальные игры, не создавая новых.

Матричная культура наиболее распространенных интеллектуальных игр была создана цивилизациями Востока, прежде всего Индии и Китая, где «правополушарное мышление» синтетично, основывается на целостном восприятии объектов без выделения их отдельных свойств и одновременной обработке огромного массива невербальной информации.

Правое полушарие головного мозга «дает» человеку цельное знание как озарение, без аналитической обработки, знание, основанное на интуиции. «Правополушарное мышление» не склонно препарировать мир, а рассматривает его в целостности с учетом огромного количества взаимосвязанных в нем частей. В нем бессознательное участвует в принятии решений больше сознательного, рационального, поскольку может охватить, учесть большее число факторов, недоступных сознанию. Это же относится к локализованному существующим интеллектуальным играм в Африке и рожденным цивилизацией инков играм Центральной и Южной Америки.

Арнольд Тойнби (Arnold Toynbee, 1889–1975) был убежден, что человеческая история представляет собой совокупность дискретных (дискретный – прерывистый, дробный, состоящий из отдельных частей) единиц социальной организации («цивилизаций»), и каждая цивилизация проходит свой уникальный путь, состоящий из трех этапов, где существующий – последний (Тойнби А., 2008). Намеченная конечность всех предложенных им циклов развития цивилизаций находит странное воплощение в интеллектуальных играх, рожденных культурами незападных цивилизаций, но являющихся сегодня

ня в новых формах – постчеловеческом киберспорте, а именно техногенных проявлениях транскультуры глобальной цивилизации. Эти новые формы синтетического разума создают наднациональные идентичности в зоне смысловой размытости и интерференции культурных границ (интерференция – взаимоподавление одновременно осуществляющихся процессов, прежде всего относящихся к познавательной сфере, обусловленное ограниченным объемом распределяемого внимания), бросая вызов метафизике самобытности и прерывистости (цивилизационной цикличности по Тойнби) устоявшихся этнокультурных традиций логических игр, наследуемых структурами биологического мозга как коллективное бессознательное.

Проблема преобразования интеллектуальных игр в спортивную деятельность требует рассмотрения исторических и социальных условий формирования и функционирования этого кластера современного спорта.

Глава 2

Культурогенез интеллектуальных игр

Процесс формирования интеллектуальных игр обнаруживается в историко-культурном исследовании зон их географического происхождения. В этнокультурных традициях народов отчетливо проявляются векторы наследования специфического опыта логических игр.

Стоит отметить: большинство исследователей сходятся в оценке того, что зарождение и типизация современных, наиболее распространенных интеллектуальных игр имели место на Востоке по обе стороны от Индии – в Китае и Персии. На Запад интеллектуальные игры попали через персов и арабов и фактически не претерпели существенных изменений.

В качестве постижения истории интеллектуальных игр можно принять предложенную А. Тойнби (2008) циклическую классификацию преемственности цивилизаций. Его схема развития цивилизаций на Западе выглядит вполне реально (минойская – эллинская – западная), а в отношении Востока (шумерская – индская – индуистская) она дает еще и понимание культурогенеза восточных единоборств, гимнастик и массажа, а также всего спектра интеллектуальных игр, точкой изначального распространения которых стали сакральные практики индской цивилизации, унаследованные впоследствии китайцами.

Индуистские постулаты оказали непосредственное влияние на сознание Будды (Сиддхатха Гаутама Будда Шакьямуни, 563–483 до н.э.), учение которого, появившись на субконтин-

ненте Индия, процветало примерно до 500. г. н.э. Это учение постепенно, теряя адептов веры и приходя в упадок, к XI в. было практически полностью вытеснено традиционными индскими верованиями. Не прижившись на исторической родине буддизм распространился по всей Юго-восточной Азии, попав туда через Китай. Свою роль в этом сыграла изначальная практичность китайцев, воспринявших истины просветленного сознания Будды как путь к благополучию, что вполне отвечало их мироощущению, направленному на построение жизненного пути и обретение достатка, и было созвучно постулатам даосизма и конфуцианства.

Название древней индийской игры «чатуранга» (chaturanga) переводится с санскрита как «четырёхсоставная», поскольку играли в нее вчетвером.

В основе буддизма также лежит учение о четырех благородных истинах: страдании, учение о карме (причина – следствие), устранении источников и подлинном прекращении страдания, истинных путях к уничтожению страдания (Его Святейшество Далай-Лама. Открытое сердце. Практика сострадания в повседневной жизни, 2006).

Предложенный в буддизме *срединный путь* есть путь «спасения». Абстрактный поиск такого пути в чатуранге мог приучать к мысли о существовании «спасения». Следовательно, игра имела не только сакральный смысл, побуждающий даже во время отдыха думать об основополагающем принципе четверичности, но уже в самом процессе игры была заложена воспитательная функция, ибо находящий решение на доске имеет гораздо больше шансов правильно рассудить о жизненных ситуациях.

Первые сведения об игре чатуранга (прообраз шахмат) стали известны историографии из трактата «Индия» хорезмского ученого XI в. Аль-Бируни (Abu Rayhan Muhammad ibn Ahmad al-Biruni, 973–1048) (1995).

Чатуранга стала основой практически всех известных нам логических игр, это проявляется в преобразованиях на примере как западного, так и восточного пути ее распространения. Чатуранга называлась по-разному: «шатрандж» (shatranj) у арабов, «шатранг» (chatrang) у персов и, наконец, «шахнаме» (shahnameh) у тюрков. Тюрки существенно изменили правила, они стали играть вдвоем резными фигурами, а кульминацией

стало «пленение» главной фигуры – короля. Именно поэтому интеллектуальную битву «властелинов» на игровой доске стали называть «шахнаме» (также прообраз шахмат), очевидно в честь появившейся в то время «Книги царей» (Shahnameh), состоявшей из описаний жизни правителей в изложении поэта Фирдоуси (Hakim Abu'l-Qasim Ferdowsi, 935–1020) (1972).

Тогда же появилась и другая модификация игры, сейчас широко известная как нарды. В этой игре фигур нет – просто фишки, а для определения продолжительности хода на доске бросают кости.

Существуют сведения, что персам достались от индусов шахматы, а взамен они обучили их играть в нарды. Якобы это было во времена, когда частью Индии правил царь Персии (531–578) шах Хосров I Ануширван (Khosrau I Anushirvan, 501–578). Его визирь Бозоргмер, по преданию, предложил индусам обыграть его в нарды. По Рабину Зеев, на подготовку и обучение у индусов ушло 12 лет (Zeev Rubin, 1995). В действительности думается, что это только легенда. И вот почему.

В Китае игра с обозначенными фигурами на доске называется сянци, или китайские шахматы, а игра фишками на завоевание игрового пространства – вейчи. Один и тот же иероглиф в названиях обеих игр вполне может служить доказательством их родства. Хотя и в Китае есть легенда о происхождении игр, связанная с мифическим китайским императором Яо (Yao – Высоченный, 2353–2234 г. до н.э.), четвертым из пяти древних императоров додинастического периода. По этой легенде Яо использовал ее для развития мыслительных способностей своего слабоумного сына Дан Цху.

Однако усомниться в этом позволяет «Пролог к самой таинственной классической игре вейчи» (1347), где говорится: «Неверно, что вейчи может сделать глупого сына мудрым, ибо игрок должен быть изначально умен» (Yu Ji. Xuanxuan Qijing Xu, 1988).

Другим спорным моментом в легенде об императоре Яо можно считать то, что ко времени его правления относят вообще всякое происхождение абстрактного мышления и связанных с ним изобретений – системы исчисления, календаря и гадания. А первое историческое упоминание непосредственно логических игр, которые тогда назывались «йи» (Yih), относится как раз к проникновению в Китай буддизма во времена

Конфуция (Confucius, 551 – 479 г. до н.э.). Вдобавок, увлечение этими играми тогда осуждалось и ставилось в иерархии ценностей на одну ступень с бездельем (Lo Andrew., 2007).

Так или иначе, но интеллектуальные игры все же получили широкое распространение в Поднебесной. При этом даже появилась разновидность вейчи – маджонг. В ней, как и в нардах, для определения хода бросают кости.

Все перечисленные игры распространились не только в Китае, но и соседних с ним странах, куда проник буддизм. И это указывает на несостоятельность легенды персов, что именно они придумали нарды или, в более широком смысле, игру фишками без значений. Скорее всего, родиной всех этих игр все-таки была Индия, откуда пришли обе разновидности игр на доске – фигурами и пешками. То же можно сказать и о происхождении карт. И хотя упоминания о них встречаются уже в папирусах Древнего Египта и Ассирии, но самыми древними, безусловно, остаются индуистские ведические предостережения об увлечении игрой с образами на дощечках в «Атхарваведе» (Атхарваведа., 1989).

Еще одним доказательством индского происхождения игр с двумя видами пешек без фигур служит легенда, приводимая в совместном исследовании англичанином Питером Шотуэлл, китайцем Хюйрен Янг и индусом Сангит Чаттерджи (2003). Они описывают индийское предание о такой игре на горе Зари в южном Тибете. Там сохранилась каменная плита с изображением гуру с красными глазами, головой льва и женским телом. Он играет со своими учениками черными и белыми камнями на доске, расчерченной клетками.

Эта же легенда описана у Бертрана Одели в «Тибетских хрониках» (2005): в каждый год Обезьяны, раз в двенадцать лет, местные жители совершали ритуал хождения вокруг плиты в надежде обрести мудрость и покровительство богов.

Тибетские предания сообщают об этом действе так: «Духи Хадомас играют (сегодня – го – *авт.*) под нависшими тучами во время бурь, чтобы силой мысли пришло озарение».

Здесь надо отметить: черный цвет в тибетской традиции олицетворяет тьму и зло, а белый – символ победы, гармонии и добра.

«Аватарами духов Хадомас являются женщины либо избранные мужчины, перевоплотившиеся в женщин, которые учат тайным знаниям игры (в го – *авт.*)».

Это интересный аспект ритуала, поскольку на всем протяжении истории интеллектуальные игры служили преимущественно средством времяпрепровождения у мужчин.

Здесь можно подвести промежуточный итог относительно индского происхождения логических игр.

Опираясь на основополагающие моменты учения индуизма и беря во внимание путь распространения игр, вполне можно предположить: оба вида игр представляют собой единую модель с проявлением четверичности:

- в одном случае фигуры известны и борьба идет на вытеснение противника. Таким образом прослеживается аспект посвящения Всевидящему оку и карающей деснице Шивы. К этому виду игры относят шахматы (chess), китайские шахматы – сянци, японские сёги (shogi);

- в другом – нет никакой ясности в позициях сторон. Борьба разворачивается за пространство игрового поля и являет собой процесс создания положения как такового для дальнейшего в нем доминирования, во многом являя собой аватар (образ) создателя всего сущего – Брахмы. Это китайская игра вэйчи, которая проникла в конце первого тысячелетия в Корею и стала называться там «бадук» (baduk), а затем в Японию, где известна как го (go) (ее упрощенный вариант – рэндзю (renju)). Эта игра, но с костями, в продвижении на Запад преобразовалась в нарды (backgammon) и ее вариант без бросания костей – шашки (draughts).

Появление игральных карт и игру «маджонг» соотносят в Китае с появлением первых бумажных денег с изображением правителей. С этим вполне можно было бы согласиться, если бы не одно «но». Привязка к бумажным деньгам видится не совсем логичной. Поскольку известно, что прототипом карточных игр стали сакральные карты, упомянутые еще в Ведах и привезенные буддистскими миссионерами опять же из Индии, равно как и другие настольные игры. В раннединастическом Китае были распространены в основном примитивные игры, большей частью азартные с применением костей (Lo Andrew., 2007). Во всяком случае, нет никаких достоверных сведений именно об интеллектуальных играх, направленных на развитие абстрактного мышления.

Так продолжалось вплоть до конца первого тысячелетия – Времени перемен (так называется исторический период перехода к династическому Китаю), когда вэйчи начали прирав-

нивать к созданию и постижению стратагем (готовые приемы, стратегические ходы и решения в сложных ситуациях), а обучение игре стало обязательным для военачальников. Вот как об этом писал в поэме «Сян Си Ши» Чэн Цзин (Cheng Jing, 960–1126): «Сянци – игра больших городов, через сянци можно также изучать военную стратегию» (Lo Andrew., 2007).

Культурное воздействие интеллектуальных игр оказало непосредственное воздействие на сектор государственного управления в Китае.

Император Ли Шиминь (Li Shimin, 599–649) из династии Тан (Tang, 618–690) стал назначать монахов – мастеров вейчи на важные государственные должности.

Вильям Болтц подмечает, что Ли Шиминь видел единение в вейчи трех высших конфуцианских добродетелей – Ли (Li – праведность), Чи (Qi – мудрость) и Рен (Ren – человеколюбие). Они отражали его устремления в политике, почерпнутые им в «Книге пути и благодати» Лао Цзы (Lao Zi, VI в. до н.э.) (2006), где было сказано теми же иероглифами: государство не должно выставлять напоказ свои совершенные методы управления.

Появление интеллектуальных игр в Японии также связано с китайской династией Тан. Японские правители периода Нара (593–782) поощряли активное заимствование различных достижений китайской цивилизации. Уже в первом Кодексе законодательных положений Тайхо рицурё (Великое сокровище) го (так в Японии называли вейчи) признавалась неазартной и приравнивалась к упражнениям на музыкальных инструментах и занятиям логикой. В этом же документе декларировалась верховная власть императора и устанавливались полномочия правительства дайдзёкана, состоявшего из восьми министерств. Игра была отнесена наряду с единоборствами к ведению военного министерства.

С началом периода Эдо (Edo, 1603–1868) и приходом к власти в 1603 г. сёгуната Токугава первым же правителем Токугава Иэясу (Tokugawa Ieyasu, 1543–1616) был издан эдикт об учреждении Академии го, а ее глава – годокоро – получал придворную должность, становясь советником сёгуна.

Выдающиеся игроки получали поддержку от правительства в виде 13 гектаров земельных угодий, годовой паек риса (200 коку) и ряд других привилегий.

Годокоро мог стать только лучший игрок страны, удостоенный титула Мэйдзин – виртуоз, блестящий мастер. И в то время такой человек конечно же был. Священник из секты Никирен Никкай Хонинбо Санса (Honinbo Sansa, настоящее имя – Капо Yosaburo, 1559–1623). При этом «хонинбо» – это тоже титул, только внутри Академии го, т.е. заслуженный мастер игры (Fairbairn John, 1990).

Скорее всего, должность годокоро была создана конкретно под Хонинбо Санса, поскольку упоминаний о ком-либо еще не сохранилось.

В рамках академии были сформированы четыре школы, между которыми устраивались турниры. Преподаватели, помимо воспитания учеников, разрабатывали теорию игры, участвовали регулярно в турнирах и консультировали желающих.

Революция Мэйдзи (Meiji period, 1866–1869) положила конец правлению сёгунов Токугава, с низложением которых закончился и период целенаправленной поддержки государством го, причисленной к пережиткам феодального прошлого. Но как ни странно, именно тогда об этой игре узнал весь мир, поскольку в результате буржуазных преобразований была прекращена политика изоляции Японии от остального мира.

С тех пор в мире окончательно оформились **два архетипа логических игр** – *индоевропейский* (карты, шахматы, шашки) и *азиатский* (го, маджонг, сянци).

Парадокс мирового пространства интеллектуальных игр заключается в изоляции культурного наследия (в этой сфере) инкской и африканских цивилизаций. Это объясняется тем, что в социальном пространстве Африки и Долины Альтиплано не было стремления к единству народов, претендующих на статус преемников древних традиций; на пути к формированию единой идентичности главным препятствием выступают этноцентричные противоречия коренных народов. К тому же у локальных этносов отсутствуют побудительные мотивы в мировом распространении коренных традиций интеллектуальных игр. Западный же мир довольствуется собственными традициями заимствованных на Востоке логических игр.

Из африканских игр можно выделить наиболее распространенную – морабараба (или умлабалаба). Ее суть сводится к передвижению цветных камней по обозначенным каналам на игровой доске с определением длины хода при помощи игровых костей, это позволяет сравнить ее с игрой в нарды.

В 2004 г. была создана ассоциация «Интеллектуальные игры Южной Африки» (MSSA), она провела первый чемпионат Африки по игре морабараба.

Анализируя игровое наследие инков, Тьерри Депо (1998) выделяет три сегмента:

- игры с использованием игральных костей с пятью точками – пичка, вайру;
- игры-гонки – чункана, аукай, таканако, аланкола / ункунья;
- стратегические игры – таптана, комина, апайталья.

К особенностям инкских традиций – играм с использованием игральных костей (чунка, канкалья) с пятью точками (пичка, вайру) – можно отнести их использование в ритуально-азартном аспекте на похоронах для распределения вещей умершего.

Игры-гонки (чункана, аукай, таканако) имеют весьма сложные правила ходов разноцветными фасолинами и представляют своеобразный аналог шахмат, поскольку окрашенные игровые пешки называются «войсками».

Игра «аланкола», или «ункунья» скорее напоминает нарды, поскольку величина хода камней по двум каналам с ответвлениями (домами) осуществляется при помощи игральные костей. Такой же принцип наблюдается в ряде других игр с той лишь разницей, что передвижение камней производится внутри тотемного образа орла в игре «паса», камни передвигаются по кругу в игре «писка» и внутри креста в игре «вайру».

Стратегические игры «таптана» и «комина» напоминают шашки, часто их называли игрой-охотой с использованием образов зверей (лев и овцы, лиса и гуси). Игру «апайталья» иногда называли «пума», в ней главная задача – обретение «дамки», доминирующей в дальнейшем.

У немногих исследователей, обращавшихся к изучению настольных игр инков, вызывает недоумение игнорирование европейскими завоевателями чрезвычайного разнообразия логических забав индейцев Америки. И остается открытым вопрос, почему эти игры не были заимствованы, не подверглись ассимиляции или гибридизации в европейской культуре.

Глава 3

Проблемы институционализации интеллектуальных игр

В средние века в проповедях христианских священников интеллектуальные игры объявлялись греховными и приравнивались к пьянству и разврату. Иногда их даже причисляли к умственной содомии.

Основатель ордена тамплиеров Бернар Клервоский (Bernard de Clairvaux, 1091–1153) в 1128 г. говорил о необходимости бороться с увлечением шахматами, называя их «измышлением дьявола», «игрой непристойной, неприемлемой» (Клервоский Б., 2009).

Под влиянием церковного неприятия на протяжении многих веков запрещали игру в шахматы многие европейские монархи: сохранились указы польского короля Казимира II Справедливого (Kazimierz II Sprawiedliwy, 1138–1194), французского короля Людовика IX Святого (Louis IX, Saint Louis, 1214–1270).

В изначальном непризнании духовенством интеллектуальных игр можно выделить два аспекта. Во-первых, само хитроумное передвижение анимированных фигур представлялось святотатством, ибо никто не может создавать мир иной, нежели тот, в котором он существует. Во-вторых, праздная игра отвлекает праведников от богоугодных мыслей, продуктивного общения и создания материальных и духовных ценностей.

Камнем преткновения в общественно-правовом отношении стала и относительная легкость в розыгрыше призов при

участии в некоторых видах интеллектуальных игр, названных азартными, отношение к ним на протяжении всей истории человечества остается негативным.

Признание интеллектуальных игр в Европе принято соотносить с указом короля Кастилии и Леона Альфонса X Мудрого (Alfonso X de Castilla, 1221–1284). В 1283 г. он утвердил первый свод правил по играм в нарды, шахматы, шашки и др. Правила были опубликованы в виде «Книги игр» (Bird Н.Е., 2006). Но это был, хотя и важный шаг на пути признания, но единичный, означавший их локальное и временное разрешение в Испании.

Король Англии Эдуард IV (Edward IV, 1442–1483) продолжал требовать от своих подданных бороться с распространением непристойных забав на столах.

Но запреты лишь способствовали распространению игр. Так, привычную в наши дни раскладную форму досок в виде коробки для шахмат, шашек и нард придумали в 1526 г. в Англии после указа кардинала Томаса Уолси (Thomas Wolsey, 1470–1530) о сожжении настольных игр (Murray Harold., 1952). Доски, из которых делались коробки, облекали в обложки книг и ставили на полках библиотек.

Перемены наступили в 1612 г., когда королевский прокурор Роберт Довер (Robert Dover, 1575–1652) организовал в городе Чиппинг Кэмпден графства Глостер Олимпийские игры Котсуолда (Cotswold Olimpick Games).

Игры с участием местного населения проводились ежегодно в пятницу вечером в канун Троицы (конец мая – начало июня) вплоть до 1852 г. (игры возобновлены в 1962 г. и проводятся ежегодно). Программа соревнований включала конное многоборье (скачки и охота), фехтование деревянными палками, метание молота, бег в мешках и борьбу с подсечками (Shin-Kicking). Состязания сопровождалась конкурсами певцов и музыкантов, а для знатных особ устраивался шахматный турнир. Игры пользовались успехом среди мелкопоместного дворянства (Кыласов А.В., 2010).

И хотя шахматы не признавались в Англии видом спорта ни тогда, ни сейчас, следует отметить, что *первый международный матч за звание сильнейшего шахматиста состоялся с 7 мая по 15 июля 1851 г. в Лондоне*. Этот поединок немца Адольфа Андерсена с французом Лионелем Кизерицким вошел в шах-

матную классику, а одна из партий получила название бес- смертной.

Немного позже в рамках чемпионата Франции 1886 г. в Париже состоялся и первый международный турнир по шашкам. В финальном поединке сошлись два француза: Альфред Дюссо тогда выиграл у своего соотечественника Исидора Вейса.

Но в целом развитие интеллектуальных игр было затруднено многочисленными фактами использования некоторых видов игр как вида заработка барышей розыгрышем ставок. Так, отсутствие четкого разделения игр на азартные и неазартные привело к тому, что в Германии 1 июля 1868 г. правительство запретила любые настольные игры (Маав Rainald., 1990). Все игровые дома были объявлены вне закона и закрыты, а их содержатели и посетители подверглись различным наказаниям – от штрафов до тюремного заключения. Игорные долги были признаны недействительными. А в случае, если был установлен выигрыш значительной суммы денег у человека, находившегося под воздействием алкоголя или наркотиков, выигравший обязан был возратить всю сумму протрезвевшему владельцу, а за сам факт игры оба должны были уплатить штраф в размере ставки.

Однако этих ограничительных мер германским властям оказалось недостаточно, и депутаты Рейхстага в 1878 г. приняли «Закон против вредных и опасных стремлений социал- демократии» (Маав Rainald., 1990). Согласно этому закону любые состязания, в том числе интеллектуальные, были запрещены, а устраивающие их организации были ликвидированы. За время действия этого акта было распущено 350 организаций, тысячи людей были подвергнуты арестам и штрафам.

После отмены этого закона, уже в 1890 г., были основаны гимнастические кружки в Берлине, Лейпциге и других городах, в 1895 г. появился Германский рабочий спортивный союз, в 1877 г. возобновил свою деятельность учрежденный накануне запрета Германский шахматный союз, в 1899 г. появился Германский союз ската.

Запрет на проведение азартных игр в Германии следует рассматривать как ответ на вызов европейского общества в отношении общей институционализации интеллектуальных игр, где сначала наиболее динамично происходило развитие сферы игорного бизнеса.

Однако у немецких парламентариев была причина соотносить азартные игры со спортом, и такая связь видится вполне логичной.

С ростом популярности различных соревнований у зрителей появилось желание делать ставки на победителя. На первых порах спорщики договаривались устно или давали деньги друзьям, не участвующим в пари. Как правило, после окончания состязаний вся компания шла пить пиво в паб. Тех, кому доверяли деньги, просто угощали, но очень скоро им уже стали предлагать процент выигрыша. Так появились *букмекеры*.

Главную роль в развитии букмекерства сыграли скачки. Первым букмекером был упомянут некто Уильям Огден, его осенило вести книгу с записями ставок на скачках 1790 г. в Ньюмаркете графства Саффолк. Он устанавливал для каждой лошади соотношение между размером ставки и выигрышем вопреки существовавшей традиции ставок только на победителя (Lidz Franz., 2001). Надо сказать, Огден не оценивал, сколько ставят на каждую из лошадей, и возможно, ему приходилось покрывать недостающие суммы из своего кармана.

Но по-настоящему букмекерство оформилось благодаря усилиям парижского импресарио каталонского происхождения Жозефа Оллера (Joseph Oller i Roca, 1839–1922), приобретшего известность скорее как создатель концертного зала «Олимпия» в 1888 г. (<http://www.moulinrouge.fr/>) и знаменитого кабаре «Мулен Руж» в 1889 г. (<http://www.moulinrouge.fr/>).

Под покровительством и при участии известного общественного деятеля и члена кабинета министров Франции Шарля де Морни (Charles de Morny, 1811–1865) Оллер в 1867 г. развернул продажу билетов в Париже, номинал цены которых соответствовал размеру ставки на бегах. Надпись на билетах «Пари между собой» означала, что обладатели всех билетов могли делать ставки на лошадей в размере цены, указанной в квитанции. После изъятия комиссионных из выручки от продажи билетов, сумму делили между всеми держателями билетов, поставившими на конкретную лошадь в пропорции к общему количеству реализованных билетов. Торговая сеть киосков Жозефа Оллера была названа «тотализатор» и быстро завоевала популярность у парижан (Canyameres Ferran., 1946).

Правительство Франции, озабоченное стремительным развитием нового вида предпринимательства, в 1874 г. запретило

продажи билетов, а самого Оллера на всякий случай за какое-то мелкое финансовое нарушение приговорили к 15 дням тюрьмы. Но запрет продлился недолго. Уже 6 июня 1878 г. Жозеф Оллер для легализации продаж билетов учредил Общество управления лошадиными бегами (*Sociétés de courses hippiques assure la gestion*) и стал перечислять часть полученных денег ипподромам. Этот шаг был по достоинству оценен в кабинете министров. Новая инициатива Оллера сделала его предприятие относительно полезным для общества на фоне массового появления подпольных тотализаторов.

Обеспокоенные ростом индустрии азарта, в 1891 г. власти выпустили правительственный декрет, регламентирующий всевозможные заключения пари и выплаты по ним. В результате «пари мютюэль» Жозефа Оллера объявили единственным законным средством внесения ставок (*Canyameres Ferran.*, 1946).

Постепенно тотализатор проник во все игровые виды спорта и стал самостоятельной частью того, что сейчас именуют «спорт».

У букмекеров появился соблазн не рисковать немалыми суммами, а попытаться влиять на исход матчей, отдавая часть выручки в обеспечение нужного результата матча.

Первой страной, где был поставлен заслон подобному стимулированию, стала Великобритания. В 1888 г. там запретили принимать ставки на исход отдельного матча. (Это ограничение частично было отменено в 1990 г., но только в отношении прямых телевизионных трансляций.)

Следующей страной, где ввели законодательное регулирование в 1891 г. стала Франция.

В дальнейшем государства меняли только проценты налоговых отчислений. Так, в 1930 г. английские букмекеры объединились и создали компанию *Tote Investors Ltd.*, делавшую отчисления национальным федерациям и ассоциациям, на матчи которых делались ставки. В 1948 г. ее деятельность обложили налогом 10%, а в 1961 г. его подняли до 33%. В результате из собранных, скажем, в 1995 г. 723 млн фунтов стерлингов на выплаты выигрышей причиталось лишь 172 млн, т.е. менее 25% всех денег (Филиппов В., 2006). Но даже при таком раскладе число игроков и размеры ставок не падают до сих пор.

К середине XX в. наибольший удельный вес в индустрии азарта приобрели казино. В окружении игровых автоматов

и рулеток в казино игра за покерным столом стала выглядеть вполне интеллектуальным развлечением. Но кажущаяся простота покера «маскирует» его под игру с равными шансами, где все зависит от воли случая, это вызывает у простодушных людей непреодолимую тягу испробовать свои силы в турнирах против мастеров и профессионалов.

Государственное регулирование в сфере азартных игр привело к их институционализации в виде спортивных состязаний, изначально азартных в своей сущности.

В ряде стран, например в России и Украине, где власти приняли регламентирующие законы об игорном бизнесе, были зафиксированы случаи признания покера видом спорта в соответствующих ведомствах. Такие попытки опротестованы органами юстиции с последующей отменой аккредитации федераций «спортивного покера», предназначенных для легализации клубов «спортивного покера» вне зон, отведенных под строительство казино (Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2006 г. № 244).

С ограничением игровых зон выросла активность сетевых ресурсов онлайн-покера, где широта аудитории дает больше возможностей для вариации размеров ставок, что под силу исключительно крупным порталам. По оценкам издания «The Business of Gambling», 84% всего бизнеса онлайн-казино или так называемого «живого» покера сосредоточено на 10 ведущих порталах.

В США, Швеции и других странах в качестве превентивной меры по сокрытию доходов власти запретили доступ пользователям сети Интернет к онлайн-казино, но эта мера оказалась малоэффективной. Сокращения клиентов на таких ресурсах не происходит, ведь найдена лазейка в налогообложении: регистрация пользователей осуществляется прямо на сайте, а ставки оплачиваются кредитными картами с кодом 7999 как разнообразные развлекательные услуги, а не 7995 как ставки/розыгрыш в казино.

Интернет и развитие информационных технологий породили феномен киберспорта, где наиболее популярные игры маргинальны по своей сути и вызывают резкое неприятие в обществе, поскольку главными темами в них становятся убийства, пуск даже виртуальных монстров. Кроме того, появление синтетических клонов традиционных интеллектуальных игр

(шахматы, шашки, го) с симуляцией противников в виртуальной среде стало предтечей постчеловеческих противоречий. И дело даже не в состязаниях между компьютерными программами в шахматах. Само обращение к компьютерам обесценило красоту ходов и их комбинаций, на первый план вышла скорость в принятии решений предстоящих ходов. После скандала с частым посещением туалета российским гроссмейстером Владимиром Крамником во время матча за звание чемпиона мира с болгарским претендентом Веселином Топаловым в 2007 г. использование компьютера в шахматах при обдумывании ходов получило название «туалетных решений». Предположительно, Крамник тогда обращался к помощи компьютера. Обсуждение на уровне руководства FIDE истинных причин посещения туалета игроком журналисты окрестили «туалетным скандалом». Позднее даже ввели особый регламент на отправление естественных надобностей игроков во время партий. С тех пор взаимное извещение игроков об использовании компьютера называют игрой в «туалетные шахматы».

Решение проблем в общественно-правовом признании интеллектуальных игр лежит в плоскости предупреждения вновь возникающих противоречий, обусловленных институционализацией интеллектуального спорта. В частности, традиционное разделение состязаний на мужские и женские в спорте вообще, в интеллектуальных играх многие склонны считать дискриминацией женщин. Дело в том, что гендерные различия структур мышления не подлежат сравнению и сопоставлению столь некорректным образом. Апелляция к статистической пропорции мужчин и женщин, занятых умственным трудом, в этом случае не выдерживает никакой критики, поскольку малое число женщин (например в науке) обусловлено социальными устоями, предписывающими женщине быть сосредоточенной на заботе об очаге, семье и детях.

Первой обозначила проблему женской дискриминации в интеллектуальных играх шахматный гроссмейстер из Венгрии Юдит Полгар. С самого начала своей карьеры она отказалась играть с женщинами, участвуя исключительно в мужских турнирах. Ее примеру последовала 12-я чемпионка мира из России Александра Костенюк. Обе дамы впервые вместе участвовали наряду с ведущими гроссмейстерами-мужчинами в чемпионате мира по молниеносной игре в шахматы (блиц)

в 2009 г. в Москве. И здесь уместно заметить: результаты единого рейтинга FIDE свидетельствуют о «разительном различии» уровня игры с мужчинами не в пользу женщин. Проблема гендерного равенства в интеллектуальных видах спорта решена только в бридже, его правила предписывают проводить турниры мужских, женских и смешанных пар. На сегодняшний день в этом вопросе бридж – самая прогрессивная и гармоничная игра.

Подводя итог, можно констатировать: предстоит решить не только проблему гендерного равенства, но и ответить на вызов индустрии азарта, оказавшей сомнительную услугу развитию интеллектуального спорта. Традиционная этика интеллектуальных игр явно переживает кризис «перепроизводства» новых форм состязательности в виде «спортивных» азартных и сомнительных виртуальных игр. Эти новые формы интеллектуальных игр выходят из-под государственного контроля, действующих спортивных институтов и существующей правовой системы.

Глава 4

Интеллектуальный спорт

Изучение проблематики интеллектуального спорта служит расширению представлений об объекте теории спорта и позволяет рассматривать различные виды настольных логических игр в качестве спортивной соревновательной деятельности, организованной в рамках существующих концепций и технологий спортивной отрасли. Такой подход дает возможность исследовать процесс спортизации интеллектуальных игр с максимальной широтой охвата их видового многообразия.

Напомним, интеллектуальный спорт появился в результате спортизации интеллектуальных игр, подвергнутых модернизации в рамках модели англо-саксонского спорта с образованием иерархии общественных объединений (локальных, национальных, континентальных, международных), занимающихся организацией и проведением циклических соревнований с обязательным определением победителей. Подсчет результатов в виде рейтингов игроков и команд способствовал унификации правил, а также выработке критериев для отбора претендентов на участие в соревнованиях различных уровней. Для обеспечения этой системы были созданы институты судейства, системы специфической подготовки в виде тренировок, разработаны специальное оборудование и экипировка. Но ключевым моментом спортизации, вне всякого сомнения, стала регламентация игр, выраженная в лимите времени на продолжительность как отдельных партий или матчей, так и турниров в целом.

Как уже говорилось выше, в результате преобразований интеллектуальных игр были учреждены международные спортивные федерации: шахмат (FIDE, 1924), шашек (FMJD, 1947), бриджа (WBF, 1958), го (IGF, 1982), нарда (WBF, 1986), сянци (WXF, 1993) и покера (IFP, 2009).

По данным этих организаций, в интеллектуальный спорт вовлечено более миллиарда человек на всех континентах:

- сянци – 500 млн, 28 стран;
- покер – 500 млн, 150 стран;
- шахматы – 300 млн, 156 стран;
- го – 300 млн, 68 стран;
- нарды – 300 млн, 145 стран;
- бридж – 100 млн, 130 стран;
- шашки – 100 млн, 57 стран.

Спортсизация интеллектуальных игр стала частью глобальной экспансии западной культуры, и если объективным фактором этих процессов стал технический прогресс, то спорт был и остается одной из главных составляющих современной культуры.

Экспансия культуры Запада началась с появлением быстро движущихся транспортных средств и открыла эру современных коммуникаций. Если раньше путешественники имели возможность месяцами готовиться к встрече с носителями чужих культур, читая книги о жизни туземцев в каютах фрегатов, то теперь любой может купить билет и очутиться через считанные дни и даже часы за тридевять земель.

Дэвид Хантер и Джошуа Йетс так характеризуют новых вояжеров, называя их космополитами с узкоместническими интересами: «это люди, которые с величайшей легкостью переезжают из страны в страну, оставаясь при этом в защитной “оболочке”, ограждающей их от любого серьезного контакта с местными культурами» (Хантер Д., Йейтс Дж., 2004).

Элвин Тоффлер в своей книге «Шок будущего» (1970) пишет об этом: «Сейчас все путешествующие отмечают архитектурное единообразие бензоколонок и аэропортов. Каждый, кто чувствует жажду, обнаруживает, что бутылки кока-колы везде абсолютно одинаковы. Некоторые осуждают “хилтонизацию” наших гостиниц, но она просто необходима тем, кто не знает, как себя вести в иной культурной среде».

«Оболочка» стала реакцией путешественников на вызовы межкультурной коммуникации и по сути своей представляет

процесс индивидуализации, проявляющийся как социально-психологическая защита, эмпирически обусловленная поведением и сознанием людей, боящихся неизведанного. За последние несколько десятков лет мир радикально преобразился, общая атмосфера эвристических устремлений сменилась унылой осведомленностью о возможных угрозах пребывания в чужой стране.

О тенденции индивидуализации человека в современном мире говорят многие исследователи. Например, Зигмунд Бауман отмечает: «современное состояние как “пугающая неопределенность и постоянный страх” перед грядущими переменами, неподконтрольными человеку» (2005). И как ответ на нестабильность возникает стремление окружить себя привычными вещами.

Отсюда можно сделать вывод: защитная «оболочка» представляет собой следование своему образу жизни, в котором особое место занимают формы досуга. Обычно это бадминтон, гольф, крикет и, разумеется, настольные игры, получившие свое развитие благодаря английской клубной культуре.

Ее распространение по всему миру Питер Бергер называет частью глобальной экспансии Запада (Berger Peter., 1997). И действительно, кто из нас не знает о традиции у политиков и бизнесменов вести беседы во время игр в шахматы или гольф или в перерывах между сетами в теннисе и бадминтоне. Сюда же можно добавить общение в VIP-ложах на матчах по футболу, регби или крикету, а также карточные игры в салонах. Представители коренного населения с удовольствием принимали приглашения на подобные мероприятия, и через какое-то время сами взялись за их устройство.

Одной из первых рефлексий о спорте как общественном явлении стала работа «Номо Ludens» (1938) голландского историка и философа Йохана Хейзинги (Johan Huizinga, 1872–1945). Согласно его выводам, с развитием общества игры постепенно уходят почти из всех сфер жизнедеятельности, уступая место предопределенности прагматического планирования, и спорт, по его мнению, как социальное явление обречен. Наверно, в предсказании недолговечности спорта как социокультурного явления Хейзинги создал проекцию своего ощущения расколотого нацизмом европейского общества, в котором крушение идеалов постэллинской культуры обще-

ственного договора вело к тому, что и «жизненный опыт» людей изменял общепринятые нормы поведения. В качестве причины он указывает на «чрезмерную серьезность и хроническую усталость», вызванные утратой изначальных игровых форм, присущих общественной жизни в античности.

Диалектика спорта обусловлена его двоякой природой. Как и любое глобальное явление, соревновательность наряду с положительным зарядом энергии несет в себе и реальную угрозу разрушения морали, нравственности, психики и, в конечном итоге, калечит соревнующихся. В этом смысле спорт можно сопоставить с атомной энергией, с одной стороны, способствующей прогрессу, а с другой, – могущей уничтожить человечество.

В современном спорте, патронируемом правительствами, обнаруживаются неприкрытые манипуляции индивидуумами со стороны определенных сил общества, при которых их поведение – в определении Арнольда-Рацера – регулируется опосредованно, незаметно для них самих, в результате чего достигаются заданные «сверху» цели, не являющиеся истинными целями самих индивидуумов (Arnold D.E., Razer J.E., 1977).

Развивая этот тезис, социологи Свен Гюльденпфеннинг и Гюнтер Люшен определяют спорт не как целостное общественное явление, а лишь как «специфическую сферу политики» (Люшен Г., 1974). Поэтому процессы институционализации спорта (в том числе интеллектуальных игр) отвечают индоктринальным целям идеологии национальных государств, заинтересованных в использовании побед выдающихся игроков на международных турнирах во имя символического укрепления престижа государств.

И если в оценке нарастания степени политического воздействия на спорт Хейзинги оказался абсолютно прав, то теперь уже очевидно, что в прогнозах об элиминации спорта как социокультурного явления он не учел (да и не мог учесть) будущую институциональную трансформацию спорта в процессах идентификации, культурной интеграции, дифференциации, ассимиляции и локализации глобализирующегося мира. Спорт стал не только средством развития национальных культур и формой цивилизационной идентичности, но и способствовал становлению новых форм состязательности (например, в интеллектуальных играх).

В основе деятельности государства в области спорта – признание международных и национальных спортивных организаций и ратификация международных соглашений в области спорта под эгидой ООН, ЮНЕСКО и МОК. Практически во всех странах реализовано тесное сотрудничество государства и спортивного движения, которое проявляется в соединении усилий государственных и различных общественных и частных организаций. Основой современного спорта стала легитимация (узаконение) олимпизма. Любые спортивные организации стремятся к ассоциированию с олимпийским движением, проявляющемуся в стремлении олимпийского признания видов спорта с их последующим включением в программу Олимпийских игр. Этой тенденции подвержены в том числе интеллектуальные виды спорта: международные федерации шахмат (FIDE) и бриджа (WBF) добились получения статуса признанных МОК видов спорта в 1999 г.

Попытки включить бридж и шахматы в программу Олимпийских игр не увенчались успехом, однако после консультаций президента Всемирной федерации бриджа (WBF) Жозе Дамиани с руководством МОК была намечена перспектива получения олимпийского статуса для международных игр по интеллектуальным видам спорта – Интелимпийских игр (Intelympic Games). Такой статус может быть предоставлен по примеру Паралимпийских, Сурдлимпийских и Игр Специальной Олимпиады. Для реализации этой цели по инициативе Жозе Дамиани 19 апреля 2005 г. в рамках Международной конвенции «Спорт-Аккорд» в Берлине четырьмя международными федерациями в составе Генеральной ассоциации международных спортивных федераций (GAISF) – шахмат (FIDE), бриджа (WBF), го (IGF) и шашек (FMJD) – основана Международная ассоциация интеллектуального спорта (IMSA). Целью создания этой организации было объявлено проведение Всемирных интеллектуальных игр.

Важно отметить: ко времени основания IMSA обозначенная цель ее деятельности не выделялась новизной, в международном спортивном движении сформировался тренд на проведение псевдоолимпийских мультиспортивных мероприятий под патронажем МОК.

Задолго до этого, в 1980 г. сразу 12 международных спортивных федераций в составе GAISF (IBF – бадминтон, IBAF –

бейсбол, IFBB – бодибилдинг, FIQ – боулинг, IWSF – воднолыжный спорт, WKF – каратэ, ICF – каятинг, IPF – пауэрлифтинг, TWIF – перетягивание каната, FIRS – роллер-спорт, ISF – софтбол, WTF – таэквондо) учредили Совет всемирных игр (World Games Council), позднее переименованный в Международную ассоциацию всемирных игр (IWGA). Задачей IWGA стало проведение раз в четыре года Всемирных игр по образу игр Олимпиад МОК для видов спорта, не включенных в программу олимпийских игр.

Инициатором создания IWGA выступил президент Всемирной федерации таэквондо (WTF), будущий член МОК из Южной Кореи Ун Ён Ким.

Концепция Всемирных игр вызвала положительную реакцию большинства членов МОК, допускавших необходимость если не расширения программы Олимпиад, то хотя бы некоторой ротации видов спорта. Позднее МОК даже призвал национальные олимпийские комитеты формировать делегации на Всемирные игры подобные тем, какие они отправляют на Олимпийские игры.

Всемирные игры IWGA состоялись уже восемь раз: Санта Клара (США), 1981; Лондон (Великобритания), 1985; Карлсруэ (Германия), 1989; Гаага (Нидерланды), 1993; Лахти (Финляндия), 1997; Акита (Япония), 2001; Дуйсбург (Германия), 2005; Гаосюн (Китайский Тайбэй), 2009.

Первые Всемирные интеллектуальные игры состоялись с 3 по 18 октября 2008 г. в Пекине под эгидой GAISF и при поддержке МОК в продолжение игр XXIX Олимпиады и XIII Паралимпийских игр. Всего было разыграно 35 комплектов наград в 5 видах спорта: 10 – в шахматах, 9 – в бридже, 6 – в го, 5 – в шашках, 5 – в китайских шахматах «сянци». В соревнованиях приняли участие 4435 спортсменов из 143 стран. Победителями, как и ожидалось, стали хозяева – китайцы, взявшие 26 медалей (12 золотых, 8 серебряных и 6 бронзовых), на втором месте – россияне с 8 медалями (4+1+3).

Медалей у россиян могло быть больше, если бы в играх приняла участие мужская сборная по шахматам. Россия оказалась единственной страной, у которой в составе национальной сборной команды по шахматам не было мужчин. Однако об этом стало известно лишь в день открытия Игр. Даже в рекламных материалах накануне игр ИМСА анонсировала участие пары

двух двенадцатых чемпионов мира по шахматам – Анатолия Карпова и Александры Костенюк. Не только Анатолий Карпов и его российские коллеги, но и многие другие гроссмейстеры FIDE проигнорировали игры по причине отсутствия призовых выплат. Требования гроссмейстеров в части денежного стимулирования участников противоречили олимпийским принципам, провозглашенным ИМСА.

Первой победительницей и «звездой» первых Всемирных интеллектуальных игр стала шахматистка из России Александра Костенюк, за месяц до игр ставшая чемпионкой мира по шахматам, одолев в финале обеих первенств китайку Хоу Ифань.

Первые Всемирные интеллектуальные игры дали мощный импульс видовому расширению интеллектуального спорта, обусловленному спортизацией множества логических игр, среди которых можно выделить те, по которым уже идет процесс создания международных федераций, это: нарды, покер и различные этнокультурные виды, имеющие локальное распространение (русские шашки, сёги, рэндзю).

Наиболее динамично этот процесс идет в киберспорте. Соревнования на компьютерах были включены в программу IV Всемирных игр «Спорт для всех» под патронатом МОК и ЮНЕСКО в 2008 г. в Пусане (Южная Корея), которые проводит Международная ассоциация «Спорт для всех» (ТАФИСА). После этого мероприятия под влиянием общественного мнения четко обозначилась тенденция гуманизации киберспорта. Это выражается в проведении соревнований на симуляторах: гонки на автомобилях, самолетах, катерах и прочих технических средствах.

Достижения в киберспорте все более явно становятся автономными, они все меньше зависят от участия в играх человека.

Международная ассоциация компьютерных игр (ICGA) с 1974 г. ежегодно проводит чемпионаты мира по шахматам среди компьютерных программ.

В 2007 г. президент FIDE Кирсан Илюмжинов высказал мнение, что киберчемпионаты мира по шахматам должны учитываться в стратегии развития федерации и, возможно, в ближайшем будущем FIDE заявит на них свои права с целью сохранения лидирующих позиций в этом виде спорта и устранения ненужной конкуренции с «живыми» чемпионатами.

XXI в. ознаменовался проникновением современных мультимедийных технологий в проведение «живых» турниров. В первую очередь это коснулось шахмат, где используют электронные доски типа «ДГТ» (DGT) или «Шахком», позволяющие записывать все ходы и транслировать любую партию в сети Интернет.

В бридже с начала 1990-х гг. применяют специальные устройства для раздачи карт «Даплимейт» (Duplimate), а также электронные регистраторы «Бриджмейт» (Bridgemate) для фиксации хода торговли, финального контракта и конечного результата каждой сдачи, это позволяет по окончании турнира практически синхронно представлять окончательные результаты всех участников. При этом также имеется возможность прямой трансляции всего хода игры в сети Интернет.

В нардах с 2006 г., благодаря изобретению сенсорной доски «БЕЗМА» (BEZMA) появилась возможность записи бросков и ходов в течение всей партии. «БЕЗМА» также предоставляет возможность трансляции в сети Интернет.

Дополнительно в нардах были созданы оригинальные формы и форматы состязаний, предполагающие использование оборудования «БЕЗМА»: командные турниры с дубликацией бросков и сбалансированной системой подсчета за партию и матч, а также сравнительные индивидуальные турниры.

Для покера были разработаны сенсорные столы типа «ПокерПро» (PokerPro), в которых роль дилера исполняет электроника и используется технология «тач скрин» (touch screen).

Но компьютеризация не ограничивается модернизацией традиционных форм интеллектуальных игр.

Джон Ромеро – создатель популярнейших игр «ДУМ» (DOOM), «Хексен» (Hexen) и «Квак» (Quake) – в 1997 г. учредил для поощрения удачливых геймеров (игроков), а заодно и продвижения своих продуктов, Профессиональную лигу кибератлетов (Cyberathlete Professional League), и сам возглавил Консультативный совет.

Наиболее значимыми соревнованиями в киберспорте с 2000 г. являются Всемирные киберигры (World Cyber Games), проведение которых спонсирует корпорация Самсунг. До 2008 г. они ежегодно проводились только в Южной Корее, затем концепция организаторов поменялась, и теперь они размещаются подобно другим спортивным мероприятиям по разным странам мира.

Интеллектуальный спорт в России

В общем и целом спортизация интеллектуальных игр в России соответствует мировым процессам, но в то же время есть отдельные особенности, среди которых можно выделить первое в мире признание киберспорта (2004) и запреты карточных игр – бриджа (1972) и покера (2009).

Спортивный бридж был разрешен после крушения советской системы в 1990 г., что же касается киберспорта, то в его признании было отказано уже через два года (2006). Причиной такого решения спортивного ведомства стало использование на соревнованиях компьютерных игр со сценами насилия и убийств (наиболее распространенные сюжеты популярных игр).

Еще одной особенностью российского пути развития интеллектуальных игр является преобладание в этом секторе шахмат и шашек. До сих пор почти во всех городах страны существуют шахматно-шашечные клубы, созданные еще в советское время. Возможно, это связано с тем, что в России институционализация интеллектуальных игр началась именно с шахмат и шашек, даже первыми турнирами были Всероссийские соревнования по шашкам (с 1894 г.) и шахматам (с 1899 г.), это и предвосхищало процесс создания общественных организаций:

Шахматы. Первые шахматные клубы и общества стали появляться в середине XIX в., а в 1914 г. Петербургское общество шахматной игры стало инициатором создания Всероссийского шахматного союза, в 1959 г. ставшего Шахматной федерацией СССР и позднее (1992) Российской шахматной федерацией.

Шашки. С середины XIX в. известно о многочисленных энтузиастах организации шашечных турниров, но до их объединения дело не доходило, пока в 1924 г. Всероссийский шахматный союз не был преобразован во Всесоюзную шахматно-шашечную секцию при Высшем совете физической культуры. Однако противников такого объединения среди шахматистов было достаточно много (они считали шашки игрой маргинальной), и в 1951 г. произошло разделение с шахматами. В 1959 г. была учреждена Федерация шашек СССР. Ее правопреемницей в 1991 г. стала Федерация шашек России.

Бридж. Клубы, объединяющие игроков в бридж, стали появляться в СССР в 1960-е гг. К 1972 г. уже функционировали

республиканские федерации в Эстонии и Литве и городские федерации в Харькове, Киеве, Львове. Этими федерациями был образован оргкомитет по созданию Всесоюзной федерации спортивного бриджа. Но в январе 1972 г. бридж запретили. Ослабление советского режима в 1980-е гг. привело к тому, что в 1990 г. была учреждена Всесоюзная ассоциация республиканских организаций бриджа. В 1991 была образована Лига спортивного бриджа России, преобразованная в 2007 г. в Федерацию спортивного бриджа России.

Го. Секции го стали появляться в СССР в 1960-е гг., а в 1977 г. был проведен первый неофициальный чемпионат СССР. В 1984 г. была создана Всероссийская секция го при Комитете по физкультуре и спорту РСФСР.

В 1985 г. проведены Кубок России и чемпионат России.

В 1989 г. появилась Федерация го СССР. В 1992 г. учреждена Российская федерация го (бадук).

Нарды. Федерация нард СССР была создана в 1989 г. В 1992 г. была учреждена Федерация нард Москвы, результатом деятельности которой стало включение нард во Всероссийский реестр видов спорта в 2003 г. В 2005 г. была учреждена Межрегиональная федерация спортивных нард.

Киберспорт. Федерация компьютерного спорта России была зарегистрирована в 2001 г. В 2004 г. компьютерный спорт был включен во Всероссийский реестр видов спорта, а в 2006 – исключен. В настоящее время киберспорт существует лишь виртуально, хотя есть федерация, проводящая турниры и управляющая геймеров на чемпионаты мира.

Сянцы. В 2006 г. в России была зарегистрирована Федерация китайских шахмат «сянцы», игроки которой принимают участие во всех крупнейших мировых первенствах. Видом спорта сянцы пока не признаны.

Покер. Федерация спортивного покера России была создана в конце 2006 г. с целью легализации карточных игр под угрозой готовящихся ограничительных мер в отношении казино.

В начале 2007 г. спортивный покер был включен во Всероссийский реестр видов спорта. После принятия Федерального закона РФ от 29 декабря 2006 г. № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые зако-

нодательные акты Российской Федерации» спортивный покер был исключен из реестра. Спустя год была прекращена регистрация федерации.

Российские, а в прошлом – советские, гроссмейстеры интеллектуальных игр стабильно демонстрируют выдающиеся достижения. Целая плеяда чемпионов мира и победителей различных международных турниров привлекает внимание широкой публики и способствует пополнению рядов любителей и профессионалов.

К моменту образования IMSA в 2005 г. в России существовали федерации всех видов интеллектуального спорта. Предполагалось составить программу первых Всемирных интеллектуальных игр, а российские гроссмейстеры занимали верхние позиции в рейтингах международных федераций. Эти обстоятельства сыграли решающую роль в определении места проведения первого Форума интеллектуальных игр, состоявшегося 10 февраля 2008 г. в Москве. Организатором выступила Ассоциация мультиспорта России (образована в 2005 г.), объединившая национальные федерации шахмат (РШФ), шашек (ФШР), бриджа (ФСБР), го (РФГ) и сянци (РФКШС). За год до форума, 22 октября 2007 г., между Ассоциацией мультиспорта России и IMSA был подписан Меморандум о понимании, ставший первым среди аналогичных соглашений с другими организациями национального уровня.

Оргкомитет форума возглавил генеральный секретарь Ассоциации мультиспорта России, советник президента IMSA Алексей Кыласов (один из авторов данного учебного пособия).

В мероприятии приняли участие:

– **представители международных федераций:** *WBF* (бридж) – Жозе Дамиани, президент; *FIDE* (шахмат) – Кирсан Илюмжинов, президент; Берик Балгабаев, советник президента; *FMJD* (шашек) – Владимир Птицын, президент; Юрий Черток, член президиума; *IGF* (го) – Олег Гаврилов, член исполкома, вице-президент Европейской федерации го (EGF);

– **представители российских федераций:** *Российская федерация го (РФГ)* – Владимир Гольцман, президент; Александр Гулевич, вице-президент; *Федерация спортивного бриджа России* – Валерий Закоптелов, президент; Михаил Розенблюм, вице-президент; *Российская шахматная федерация* – Андрей

Селиванов, почетный президент; Игорь Глек, член комитета по печати и пропаганде; *Федерация шашек России* – Александр Захряпин, президент; Виктор Шкодин, вице-президент.

Участники форума обсудили формат и правила первых Всемирных интеллектуальных игр.

В ходе дискуссии они пришли к выводу о необходимости провести тестовые соревнования для апробации их разработанной модели. Президент Федерации спортивного бриджа России Валерий Закоптелов предложил организовать такой турнир в России, его идею поддержал президент IMSA Жозе Дамиани и предложил назвать мероприятие «Кубок IMSA».

В первых международных играх интеллектуальных видов спорта «Кубок IMSA» 27–29 апреля 2008 г. в Перми приняли участие гроссмейстеры из 11 стран: Белоруссии, Кореи, Латвии, Литвы, Молдовы, Польши, России, Украины, Франции, Чехии и Эстонии. Международный формат был усилен товарищескими матчами с гостями соревнований – дипломатами европейских стран, прибывшими на проходившую в те же дни в Перми международную конференцию «Россия – ЕС: не только нефть и газ».

Кубок IMSA был организован Ассоциацией мультиспорта России под эгидой IMSA, при поддержке Олимпийского комитета России и под патронатом Европейского олимпийского комитета. Эти игры были задуманы как репетиция первых Всемирных интеллектуальных игр в Пекине, потому их программы были полностью идентичны: отдельные соревнования по круговой системе в бридже, го, сянци, шахматах и шашках.

Регламентом было предусмотрено укороченное время партий.

Благодаря проведению первого Форума интеллектуального спорта и первых международных игр интеллектуальных видов спорта «Кубок IMSA», роль России в создании новой платформы для будущего развития интеллектуальных игр в виде комплексных спортивных соревнований трудно переоценить. Именно эти события повлияли на активную спортизацию логических игр в России.

Бурное развитие интеллектуальных игр поставило проблему обучения и подготовки специалистов для этого направления в спорте.

Образовательные программы по отдельным видам интеллектуальных игр существуют во многих странах мира (как правило, по шахматам, шашкам, бриджу и го). Но о лидерстве России в этом вопросе говорить не приходится: до последнего времени у нас готовили специалистов с высшим профессиональным образованием только по шахматам. Научные исследования также были сосредоточены на шахматах (более 50 диссертаций). На этом фоне исключением смотрятся две диссертации якутских авторов на тему шашек.

Комплексный подход к изучению интеллектуальных игр был применен всего один раз в диссертации Е.Н. Скаржинской «Организационно-педагогические аспекты развития творческих способностей интеллектуальными видами спорта» (2005).

Глава 5

Проблемы создания сообщества представителей интеллектуальных игр

Вызовы общества в отношении построения единого сообщества представителей интеллектуальных игр, реальность которого оправдана коллективным сознанием, выявили серьезные институциональные противоречия. Уже при первых попытках объединения интеллектуальных видов спорта под эгидой IMSA возникло явление, которое можно охарактеризовать как *трайбализм* (от англ. *tribe* – племя).

В этнологии так называют феномен восприятия внешнего сходства как фактора единства малых сообществ, его можно наблюдать в среде межплеменных взаимоотношений в современной Африке, где различия племен выступают главным препятствием для формирования единой континентальной идентичности.

В более широком смысле *трайбализм* означает объединение в клубах, социальных сетях, субкультурных сообществах людей с общими интересами или предпочтениями (бренда, модного стиля). Это объединение базируется на ярко выраженных внутренних патронажно-патерналистских отношениях и категорическим неприятием всего внешнего, когда все члены сообщества – «свои», а остальные «чужие». Так, любители интеллектуальных игр создают клубы, социальные сети и культивируют места регулярного проведения своих мероприятий. Характерной особенностью вновь возникшей общности любителей интеллектуальных игр является во многом надуманный, декларативный статус их единства, поскольку шахматисты

держатся отдельно от игроков в шашки, а те и другие сторонятся карточных игр. Локальное пересиливает общее вопреки научной систематизации, логике и здравому смыслу.

Мало способствует укреплению единства интеллектуальных игр и подписание в 2010 г. соглашения IMSA с Международной конвенцией «Спорт-Аккорд», по которому IMSA уступает право проведения своего главного мероприятия.

Первые Всемирные интеллектуальные игры «Спорт-Аккорд» (SportAccord World Mind Games) состоялись опять же в Пекине в период с 8 по 16 декабря 2011 г. Означает ли это, что Всемирные интеллектуальные игры под эгидой IMSA больше не будут проводиться? Возможно и так, но пока это прагматичное решение проблемы отказа оргкомитета игр XXX Олимпиады 2012 г. в Лондоне, где хотели устроить вторые Всемирные интеллектуальные игры, как это было в 2008 г. в Пекине. Проблема заключается в том, что в Британии даже признанные МОК шахматы и бридж не считаются видами спорта. Изменение бренда проводящей организации, позволило IMSA (хотя бы чисто формально) избежать упреков в нарушении заявленной периодичности своих игр – раз в четыре года.

Но проблема тождественности интеллектуальных игр спорту существует не только в Лондоне. Это проявляется отсутствием спортивного статуса игр во многих странах мира.

Усугубляет противоречия и компьютеризация. С появлением виртуальных игр в футбол, хоккей, биатлон и прочих возникает вопрос: виртуальные копии следует рассматривать как дисциплины этих видов спорта или как отдельные дисциплины киберспорта? То же касается цифровых интеллектуальных игр в шахматы, шашки, бридж, го и т.п., – это их виртуальные копии или дисциплины киберспорта?

Ответы на эти вопросы не так просты, как это может показаться на первый взгляд. Компьютерные игры – это не создание копий других игр, а генерация новых пространств для существующих и создаваемых игр. Виртуальная реальность киберпространства требует уже не абстракции, а гиперреальности, предельной правдоподобности с одновременной возможностью экскурсов в прошлое («проживание» заново) и будущее (запас «жизней»).

Дигитальный мир становится более совершенным и начинает преобладать в проектировании игр, к нему апеллируют для проверки натуральных аналогов. Хотя совсем недавно считалось нормой сверять действия на калькуляторе с вычислением «столбиком» на бумаге, сейчас люди склонны больше доверять технике. Человеческий фактор расценивается как помеха, способная привести к непредсказуемым последствиям. Все чаще опираться при расчетах на мыслительные способности человека становится нежелательным.

Как ни парадоксально, но это хороший знак, поскольку в обозримом будущем сообщества интеллектуальных игр, наконец, могут стать лабораторией интеграции, оставив спортивную форму своей организации как рудимент в прошлом.

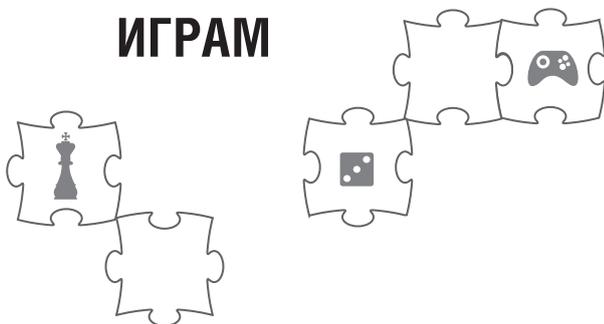
Необходимо, чтобы проблемы, вызванные магистральными противоречиями современного западного соревновательного спорта, подействовали отрезвляюще. Стремление к аутентичности каждой интеллектуальной игры должно стать критерием в достижении настоящего удовольствия для игроков, выраженное в прикосновении к настоящей традиции и настоящей идентичности. В противном случае все перечисленное становится невозможным, потому что в реальности любые формы интеллектуального спорта приводят к новому общественному отчуждению и новому отказу в признании.

Дополнительным стимулом ухода от формы англосаксонского спорта должна стать угроза поглощения искусственным интеллектом в виде постчеловеческого киберспорта всего этнокультурного многообразия интеллектуальных игр, которое пока еще не стало атавизмом в синтетическом культурном пространстве грядущего постчеловека.

ЧАСТЬ II



ТУРНИРЫ ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ ИГРАМ



Глава 6

Проблемы организации и проведения турниров

Институционализация интеллектуальных игр на сегодняшний день – весьма актуальная проблема. Самым спорным моментом становятся непрекращающиеся попытки спортизации азартных игр. Законодатели не имеют четких представлений об отличиях игорного бизнеса от организации турниров по интеллектуальным играм, а также формальных критериях отнесения той или иной игры к соответствующей категории: игре азартной (чистое везение или удача) или игра интеллектуальная, требующая умений, опыта, мастерства и соответствующей подготовки.

Мы не станем анализировать деятельность предприятий игорного бизнеса – коммерческих учреждений, где посетитель играет против самого учреждения в лице его представителя – крупье, дилера, или с одним из его электронных устройств (игровые автоматы, компьютеры и т.д.). Во всем перечисленном нет элементов состязательности, сравнения результатов, выявления сильнейшего игрока и других характеристик спортивных состязаний. Это относится ко всем наборам азартных игр, целью которых являются исключительно меркантильные соображения как со стороны клиента, так и со стороны самого игорного учреждения.

Но нельзя не заметить, что игровые клубы (покер, преферанс, скат, нарды и др.) предоставляют своим членам возможность и условия играть между собой, оттачивая индивидуальное мастерство во время тренировочных матчей и отдельных

партий. Однако они сталкиваются с целым комплексом проблем, решение их в рамках сложившейся инфраструктуры современного спорта представляется затруднительным по целому ряду причин.

Укажем лишь некоторые из них:

- существенно возросло число проводимых повсеместно турниров по интеллектуальным играм: бридж, го, шахматы, шашки, а также нарды, покер, преферанс, скат, домино, реверси и т.д.;

- на сегодняшний день есть потребность в совершенствовании системы правил проведения турниров и по отдельным видам интеллектуальных игр, и комплексным соревнованиям с различными видами игр в программе;

- не определены универсальные процедуры проведения соревнований для того или иного вида интеллектуальных игр, подсчета результатов и построения рейтинговой системы игр;

- отсутствуют связи между организаторами различных турниров по интеллектуальным играм, что сильно затрудняет внедрение прогрессивных форм проведения турниров, найденных отдельными организаторами;

- в недостаточной степени внедряется и применяется специализированное программное обеспечение, которое к тому же не сертифицируется, а потому не может давать гарантии качественного результата;

- отсутствует системный анализ информации о новинках в области применения современных мультимедийных технологий для облегчения проведения соревнований и/или внедрения новых форм и форматов турниров, связанных с этими технологиями и устройствами;

- нет единой системы подготовки менеджеров проведения подобных соревнований, обладающих всем набором необходимых навыков (знание различных типов турниров, владение необходимым комплексом программ для проведения того или иного турнира, умение составлять бюджет того или иного турнира, хорошее владение всеми аспектами общеспортивной организации турниров).

Существует и еще одна очень важная проблема, решение ее, к сожалению, до настоящего момента пока не найдено, однако ее значение для турниров любого уровня неоспорима. Это

проблема классификации игроков и их рейтингования по результатам проводимых турниров или состязаний. Несмотря на большое число рейтинговых систем для различных видов спортивных соревнований, начиная с тенниса и спортивной гимнастики и заканчивая шахматами, бриджем, го или другими интеллектуальными играми, попытки найти точный эквивалент силы спортсмена в атлетических видах спорта, либо оценить интеллектуальную мощь игрока в интеллектуальном спорте, не прекращаются и сегодня.

Разработка корректной системы рейтингования, способной помогать в оценке предстоящего исхода сдачи, партии, матча и всего турнира в целом, – задача не просто познавательная, но и крайне необходимая в плане построения классификации игроков в данном виде спорта. В свою очередь эта классификация может представлять собой определенную функцию финансовой составляющей, связанной с деятельностью букмекерских контор, занимающихся приемом ставок на различные виды спортивных соревнований.

В настоящее время чаще всего для определения рейтинга игроков и турниров в интеллектуальных играх применяется методика ФИДЕ. Метод расчета разработал американский ученый венгерского происхождения, профессор физики Арпад Эло (Agrad Elo, 1903–1992). Впервые система рейтингов Эло была применена в шахматной федерации США в 1960 г. ФИДЕ приняла рейтинг Эло за основу при решении вопросов о присвоении званий гроссмейстера и международного мастера, а также формировании *рейтинговых турниров* с участием игроков определенного уровня в 1970 г. Рейтинг игроков ФИДЕ делит шахматистов на девять групп мастерства: высший класс начинается с рейтинга 2600 пунктов, низший класс соответствует рейтингу 1200 и ниже.

Соответствие шахматных званий согласно рейтингу Эло выглядит так:

- более 2700 – супергроссмейстер, претендующий на звание чемпиона мира по шахматам;
- 2500–2699 – гроссмейстер;
- 2400–2499 – международный мастер;
- 2300–2399 – национальный мастер;
- 2000–2299 – кандидат в мастера спорта;
- 1800–1999 – первый разряд;

- 1600–1799 – второй разряд;
- 1400–1599 – третий разряд;
- 1200–1399 – средний любитель (четвертый разряд);
- 1000–1199 – слабый любитель (пятый разряд);
- менее 1000 – новичок.

Используемые в настоящий момент традиционные системы рейтингования, как на основе рейтинга Эло, так и других системах подсчета, являются малоэффективными, поскольку не могут предоставить информации прямого монетарного характера. Разработка рейтинговых систем, учитывающих современные тенденции в интеллектуальных видах спорта, должна стать и одним из направлений будущих исследований.

Глава 7

Формы и форматы турниров

При проведении турниров для всех без исключения интеллектуальных игр следует четко различать:

- правила данной интеллектуальной игры;
- правила и процедуры конкретного турнира (регламент);
- форму и формат состязания на данном турнире.

Под **правилами интеллектуальных игр** понимают все имеющиеся договоренности, вариации и прочие чисто игровые процедуры (порядок торговли, броска, хода, принятия решения в той или иной игровой ситуации и т.п.). Иными словами все, что непосредственно связано с самим игровым процессом.

Правила и процедуры турнира (регламент) содержат описания взаимоотношений, которых игроки и судьи должны придерживаться в отношении игрового оборудования; записи ведения протокола матча, результатов отдельной партии или сдачи; этики поведения за игровым столом, а также порядка решения спорных или непредвиденных ситуаций.

Форма турнира может быть *открытой*, *закрытой* или *турниром по приглашению*. Она содержит информацию о принципах выбора победителя – *индивидуальный* или *командный* (мужской, женский, смешанный или микст).

Формат турнира определяет схему проведения состязания. Различия между форматами турниров могут быть весьма существенными.

Приведем в качестве примеров наиболее употребительные на сегодняшний день форматы:

- **круговые турниры:** каждый участник в обязательном порядке играет как минимум один раз против других участников этого турнира;

- **турниры по швейцарской системе:** участники в каждом последующем туре после первого встречаются с оппонентами, показавшими примерно равные результаты по совокупности предыдущих матчей. При этом соблюдается условие неповторяемости встреч между одними и теми же игроками;

- **турниры по итальянской системе:** аналогично швейцарской, но с дополнительной возможностью игр между одними и теми же участниками;

- **схевенингенская система:** проведения соревнований отличается тем, что каждый член одной группы участников играет со всеми членами другой группы;

- **олимпийская (нокаут) система:** на выбывание после первого поражения в одной партии или в матче, состоящем из нескольких партий;

- **дабл-элиминация** – турниры на выбывание, но после двух поражений;

- **трипл-элиминация** – турниры на выбывание, но после трех поражений;

- **турниры, состоящие из трех подтурниров** – главного, утешительного, и турнира последнего шанса. Каждый из подтурниров проводится по олимпийской системе. Проигравший в главном турнире попадает в утешительный, а проигравший в утешительном – в турнир последнего шанса. При этом возможны различные модификации в плане раскладки игроков в каждом последующем туре утешительного турнира: как с учетом достигнутых результатов в матчах главного турнира, так и без таковых. Для турнира последнего шанса применяются такие же процедуры, но уже с учетом результатов утешительного турнира;

- **одноэтапные, многоэтапные, односессионные, многосессионные** и др.

Перечисленные общие типы форматов турниров в процессе развития отдельных видов интеллектуальных игр обрели существенные различия. Ниже приведены основные форматы турниров в шахматах, шашках, бридже, го, нардах, преферансе, покере, скате, домино и реверси (или отелло).

Шахматы

Системы проведения шахматных турниров.

Круговая система – это соревнования, в которых каждый участник турнира играет с каждым в ходе тура или раунда, популярна в игровых видах спорта (футбол, волейбол, баскетбол), особенно в национальных чемпионатах и при отборочных турнирах к чемпионатам мира или континентов. Считается наиболее справедливой, но при этом требует наибольшего числа игр для распределения мест, по сравнению с другими турнирными системами.

Порядок встреч противников друг с другом при круговой системе не имеет большого значения. Но участники в паре очередного тура обычно определяются жребием.

Иногда же порядок встреч назначают так: присваивают каждому из N участников соревнований порядковые номера от 1 до N . Если число участников четно ($N = 2K$, где K любое число), то записывают в правом столбце сверху вниз номера от 1 до K , а в левом столбце – номера от $K + 1$ до N снизу вверх. Участники, номера которых написаны напротив друг друга, встречаются в первом туре.

Для составления аналогичных таблиц для последующих туров номер 1 оставляют на месте, а все остальные номера передвигают против часовой стрелки каждый раз на один шаг. В связи с последней процедурой такая система проведения соревнований называется круговой. Если число участников нечетно, то добавляют номер ноль и для получившегося набора номеров, число которых теперь четно, выполняют вышеозначенные процедуры. Участник, против номера которого в каком-либо туре стоит число 0, в этом туре свободен, не играет.

Число встреч при круговой системе определяется по формуле:

$$\frac{N \times (N - 1)}{2},$$

где N число команд (игроков).

Число туров при наличии технической возможности одновременного проведения достаточного числа игр равно $(N - 1)$ для четного числа участников и N для нечетного (в последнем случае каждый участник пропускает один тур, в котором ему не находится соперника).

По результатам каждой игры участнику начисляют определенное количество очков. Например, в шахматах традиционно начисляют 1 очко за выигрыш, 0 очков за проигрыш и 0,5 очка за ничью. Очки, набранные участниками в течение всего турнира, суммируются. Места распределяются по убыванию количества набранных очков.

Если двое или более участников набрали одинаковое количество очков, для распределения их мест применяют дополнительные критерии: коэффициент Бергера (Johann Berger, 1845–1933), впервые примененный в 1862 г., результат личной встречи, уточненный результат игр (например, в хоккее и футболе может применяться разница числа забитых и пропущенных голов – у кого она лучше, тот получает более высокое место).

Правила турнира определяют применяемые в нем дополнительные критерии распределения мест у участников с равным числом набранных очков. Если по всем критериям участники оказываются равными, правила могут предусматривать либо проведение между ними дополнительных встреч до определенного положительного результата, либо «разделение мест», когда равные участники считаются одновременно занявшими два или более мест в итоговой таблице.

Достоинства круговой системы заключаются в максимальной, теоретически достижимой справедливости турнира: все сыграют со всеми, итоговый результат определяется соотношением сил всех пар соперников. Справедливо распределяются и места, занятые всеми участниками турнира. Даже слабейший участник всегда встречается с сильнейшим. Нет специальных условий по числу участников (в швейцарской системе число участников должно быть четным, в олимпийской системе и дабл-элиминации – степень двойки).

Круговая система устойчива к выбыванию игроков: если кто-то выбыл из турнира после его начала, достаточно просто вычеркнуть его из турнирной таблицы и аннулировать результаты игр, им уже проведенных; в итоге получится, как будто он вообще не участвовал в турнире.

В прочих системах в подобных случаях части игроков приходится присуждать технические победы.

Однако при аннулировании результатов игр участники оказываются в неравных условиях: победившие выбывшего игро-

ка лишаются очков, тогда как проигравшие ему ничего не теряют, а в некоторых случаях могут и улучшить дополнительные показатели.

Можно наоборот – засчитывать технические победы в оставшихся партиях выбывшего участника, но тогда преимущество получают те, кто не успел с ним встретиться. Поэтому часто применяют усложненный алгоритм выбытия: если выбывший участник сыграл половину или более своих игр, то в оставшихся играх его соперникам присуждается техническая победа, в противном случае результаты его игр аннулируются.

Недостатки круговой системы – необходимость большого количества встреч (максимальное среди всех игровых систем) и, соответственно, значительного времени на проведение турнира.

Количество встреч числа участников растет квадратично. Практическим пределом для круговой системы (в тех видах спорта, где количество встреч в один игровой день для одного участника составляет максимум одну-две) является 20–30 участников (для 30 участников требуется 29 туров – почти месяц чистого времени при одной игре в день, даже если все пары будут играть одновременно). Вследствие этого крупные турниры по круговой системе редки.

Если начиная с некоторого тура, один из игроков значительно оторвется в очках от остальных, турнир приобретает предсказуемость и теряет остроту.

С точки зрения зрелищности (а значит, и источников финансирования) турнир проигрывает более динамичным схемам, если участники заметно различаются по силе. Значительная часть встреч проходит между соперниками явно несравнимой силы, результат оказывается предсказуемым.

По мере приближения к концу турнира растет число матчей, частично или полностью не имеющих турнирного значения (вне зависимости от их исхода итоговое положение одного или обоих участников не может существенно измениться).

Возникает проблема договорных матчей – близким по силам участникам бывает выгоднее договориться о ничьей, чем играть «на выигрыш», рискуя проиграть и потерять очки. Вероятность договорного матча возрастает, если для одного из участников матч не имеет турнирного значения. Поэтому в тех видах спорта, где фиксируются ничьи, специальными

приемами приходится уменьшать заинтересованность в них участников.

Один из вариантов – запрет на ничьи (в случае ничьей в основной игре в этом же туре играется дополнительная по особым правилам, не допускающим нейтрального результата: в шахматах это может быть блиц-партия по схеме «6 минут белым, 5 – черным; при ничьей черные объявляются победителем», в игровых видах спорта – игра «до первого мяча/шайбы» или серии пенальти до получения различного результата или их ограничение).

Возможно изменение условий начисления очков так, чтобы победа стоила намного больше ничьей (например, начисление 3-х очков за победу, 1 – за ничью и 0 – за поражение), но такие системы должны быть хорошо согласованы, чтобы не вызвать нежелательных побочных эффектов.

При сравнимых силах игроков появляется проблема *нетранзитивности*: могут появиться замкнутые цепочки игроков, в которых каждый выиграл у следующего, а последний выиграл у первого по кругу. В таких случаях при равном количестве набранных в турнире очков не удастся распределить места по результатам личной встречи (наиболее логичный вариант – если двое набрали равное число очков, из них сильнее тот, кто победил другого) и приходится вводить дополнительные критерии, проводить дополнительные игры или делить места.

Швейцарская система особенно распространена в интеллектуальных играх (шахматы, шашки, го и др.). Швейцарскую систему разработал Юлиус Мюллер (Julius Müller, 1857–1917), а впервые она была применена на шахматном турнире в Цюрихе (Швейцария) 15 июня 1895 г. для соревнований Швейцарского рабочего шахматного союза (Schweizerischer Schachverband, основан в 1889 г.), благодаря чему и получила свое название.

Для системы характерно: турнир проходит без выбывания; позволяет для определения победителей обойтись небольшим числом туров при большом числе участников. В турнирах по швейцарской системе иногда принимают участие более ста игроков. В круговой системе им потребовалось бы почти 5 тыс. встреч, а в швейцарской достаточно 500 партий в 10 турах.

Система дает возможность уменьшить затраты времени за счет того, что по ней играют фиксированное число туров, заранее определенное в регламенте турнира, а система подбора

пар для каждого тура обеспечивает в итоге уверенное распределение мест согласно набранным очкам. Считается, что для выявления победителя достаточно столько туров, сколько необходимо ступеней для выявления победителя в нокаут-системе при том же числе участников.

Порядок проведения турнира по швейцарской системе.

В турнире участвует четное число игроков.

В первом туре пары разбиваются или случайным жребием, или игроки разбиваются на две равные группы по рейтингам (группу сильнейших и группу слабейших), после чего пары составляют по принципу: сильнейший из первой группы против сильнейшего из второй, второй по силе из первой группы против второго по силе из второй и так далее. Если, например, в турнире 40 участников, то 1-й по рейтингу игрок играет с 21-м, 2-й с 22-м и т.п.

При нечетном числе игроков игрок, имеющий последний номер, получает в первом туре очко без игры.

В следующих турах все игроки разбиваются на группы с одинаковым количеством набранных очков. Так, после первого тура групп будет три: выигравшие, проигравшие и сыгравшие вничью. Если в группе оказывается нечетное число игроков, то один игрок переводится в следующую, ближайшую очковую группу. Пары игроков для следующего тура составляются из одной очковой группы по тому же, что и в первом туре, рейтинговому принципу (лучший игрок из верхней половины группы по возможности встречается с лучшим игроком из нижней половины этой группы).

При этом не допускается, чтобы одна и та же пара играла в турнире более одной игры.

При игре в шахматы или шашки, кроме того, действует *правило чередования цвета*: желательно, чтобы у каждого участника от тура к туру чередовался цвет фигур (чтобы игрок имел равное число игр белыми и черными), в любом случае не допускается три партии подряд (в шашках – четыре) одним цветом, кроме последнего тура.

Число туров принимают равным

$$\log_2 N + \log_2 (k - 1),$$

где N – число участников, k – число призовых мест (для $k = 1$ вторая часть выражения принимается равной нулю).

Например, для выявления победителя из 8-и участников достаточно три тура, при 16-и – 4 тура и далее аналогично. Чтобы выявить четверку сильнейших, нужно соответственно четыре тура при 8-и участниках, пять – при 16-и и т.д. Места в турнире распределяются по набранному количеству очков.

Участники, набравшие равное количество очков, обычно распределяются по предложенному в 1932 г. *коэффициенту Бухгольца* (Bruno Buchholz, 1887–1958), определяемому как сумма очков, набранных всеми соперниками данного игрока в турнире.

Кроме него (или вместе с ним) могут применяться либо средний рейтинг соперников – игроку, соперники которого имели более высокий средний рейтинг, присуждается более высокое итоговое место; либо так называемый «*коэффициент прогресса*» – более высокое место получает игрок, по ходу турнира дольше находившийся на более высоком месте, чем набравший равное число очков соперник.

Достоинства швейцарской системы: является единственной альтернативой игре на выбывание в случае, когда в соревновании участвует большое число игроков. Число туров в ней незначительно превышает число туров нокаут-системы, оставаясь в приемлемых рамках даже для самых крупных турниров.

При проведении турнира по швейцарской системе в каждом туре (кроме первых одного-двух) встречаются игроки примерно равной силы, причем победа в такой встрече обеспечивает существенное улучшение позиции в турнире, а поражение чувствительно опускает игрока вниз. Такое свойство швейцарской системы предполагает напряженную и интересную борьбу.

Жеребьевка, если она применяется, играет меньшую роль, чем в системах с выбыванием (нокаут-система или дабл-элиминация). Игрок, даже если ему не повезло встретиться в первых турах с сильнейшими и проиграть, играет весь турнир и может набрать свои очки. Это особенно важно в турнирах с участием игроков различного уровня, где слабейшие заведомо не добираются до первых мест, но получают опыт и возможность соревноваться с участниками своего уровня.

Недостатки швейцарской системы: более или менее справедливо определяются победители и аутсайдеры, но в середине турнирной таблицы места часто распределяются недостаточно точно. Из-за небольшого общего числа партий иногда случа-

ется так, что два победителя, набравшие равное количество очков, не встречаются между собой в течение турнира. Победителя приходится определять по дополнительным коэффициентам, это не так интересно, как финальный матч претендентов в других системах.

Если между участниками турнира есть достаточно заметный разброс в силах, значительная часть партий, особенно в первых турах, оказывается предсказуемой (несмотря на выделение групп по рейтингам, первоначально в одной группе часто оказываются игроки слишком разного класса). Решение этой проблемы предложил американский программист, игрок в го Ли Мак-Магон (Lee McMahon, 1963–1989): сильнейшие по рейтингу игроки автоматически получают некоторое количество «стартовых» очков. Но и в этом случае система не лишена недостатков.

Один из основных недостатков швейцарской системы применительно к шахматам и шашкам: принцип чередования цвета и число игр белыми и черными не всегда удается выдержать. Правила распределения пар довольно сложны, и в настоящее время пары составляются с помощью компьютерных программ.

Еще одна техническая проблема – как поступать с выбывшими участниками.

Если в течение турнира выбывает один из игроков, то в следующем туре участник, которому достается играть с выбывшим, просто получает очко, как за победу. Это несправедливо, но другого пути нет – в швейцарской системе невозможно поступить, как в круговой, где результат выбывшего игрока аннулируется, если тот сыграл менее половины предусмотренных туров, а в противном случае тем, с кем он не сыграл, присуждается очко. В швейцарской системе отмена результатов предыдущих туров означает: в этом случае некоторые игроки потеряют одну игру.

Невозможно также присуждать очки за несыгранные партии. Аналогичная проблема возникает при нечетном числе участников турнира: приходится в каждом туре присуждать одну техническую победу (игроку, имеющему в данном туре наименьшее число очков).

При компьютерном варианте существует «проблема плохой погоды»: при большом числе одновременно выбывших (добровольно) участников приходится составлять пары вручную, это

требует большого опыта судейского персонала (повторно партии между двумя уже игравшими друг с другом игроками проводить нельзя).

В турнирах по швейцарской системе есть проблема искусственных (договорных) ничьих. Почва для них создается, когда встречаются игроки примерно равного уровня. Каждый из них имеет устраивающее его положение в турнирной таблице. В этом случае игрокам невыгодно играть на выигрыш, ведь в острой игре выше вероятность проиграть, а значит, существенно потерять в очках. Такая ситуация провоцирует соперников на явное или «молчаливое» соглашение: начать партию, легко и без обострений поиграть и на втором-третьем десятке ходов согласиться на ничью независимо от сложившегося положения. В результате оба игрока получают по половине очка, сохранив свое положение без лишнего риска, обычно надеясь получить очки в партиях с более слабыми соперниками. Естественно, договорные ничьи нежелательны: они плохо влияют на качественную составляющую игры, снижают интерес к турниру и, соответственно, привлекательность турниров для спонсоров. Предлагались различные меры искоренения договорных ничьих, например, введение запрета на ничью по соглашению сторон или изменение порядка начисления очков, но действенность их остается под вопросом.

Швейцарская система получила большое распространение в Западной Европе. Здесь проводится множество так называемых «открытых» шахматных турниров. В таких турнирах принимают участие как гроссмейстеры и мастера, так и менее квалифицированные шахматисты и любители одновременно.

Нокаут-система (от англ. *knockout*) – система проведения шахматных турниров, представляет собой вариант плей-офф (от англ. *playoff*), построенный с учетом особенностей шахмат: в каждом туре участники играют не одну партию, а матч из нескольких партий в результате чего исключается ничья.

Конкретные детали регламента могут различаться, но основной принцип всегда соблюдается: турнир из серии микро-матчей (в следующий тур выходят победители предыдущего). Турнир проводят в несколько этапов, число их определяется числом игроков.

На каждом этапе участники играют матч из 2–4 партий: две партии с классическим контролем времени. В случае счета 1: 1

следует одна партия в быстрые шахматы. Если же она заканчивается вничью, то играется блиц-партия, т.е. в случае ничьей победа присуждается черным. Победитель матча переходит в следующий тур, проигравший выбывает из турнира. В финале двое участников играют матч из шести партий за первое место.

Нокаут-система была введена ФИДЕ в 1995 г. для розыгрыша звания чемпиона мира по шахматам.

В качестве аргументов для ее введения были признаны следующие обстоятельства. В традиционной системе розыгрыша звания чемпиона мира сам чемпион имеет огромное преимущество: он играет только с одним претендентом и при любом исходе может рассчитывать на значительный гонорар. Поэтому большое число шахматистов, даже высокой квалификации, не видели смысла участвовать в претендентском турнире, не дававшем ни денег, ни значительной вероятности добраться до матча с чемпионом, а спонсорам не интересно поддерживать турниры, не пользующиеся популярностью у известных игроков. Большой по числу игроков, но быстрый и напряженный турнир, где определяется чемпион, в этом смысле гораздо более привлекателен и для игроков, и для спонсоров турнира.

Недостатки нокаут-системы наиболее явно проявились при проведении чемпионатов мира, когда чемпион мира постоянно менялся при каждом розыгрыше. Нокаут-система на соревнованиях такого уровня встретила много возражений, касающихся, прежде всего применения укороченного времени, это, по мнению многих, отрицательно сказывается на качестве партий. В конечном итоге ФИДЕ отказалась от такого порядка проведения чемпионата мира, однако некоторые национальные федерации продолжают ее применение.

Схевенингенская (шевенингенская) система – система проведения соревнований по шахматам, когда каждый член одной группы участников играет со всеми членами другой группы.

Получила название от турнира 1923 г., проходившем в голландском городе Схевенингене, где была впервые применена.

Схевенингенская система применяется как в турнирах, где зачет очков личный, так и в матчах с командным зачетом. При этом все участники одной группы (или команды) играют только с участниками другой группы (команды), не встречаясь между собой. Очередность игры с партнерами и цвет фигур определяются жеребьевкой согласно таблице.

Рассмотрим пример проведения соревнований по схевенингенской системе между командами А и В.

Участники команд имеют постоянные порядковые номера: для А – от I до VI, для В – от 1 до 6. В первом туре путем жребия определяется, какая команда играет на всех досках белыми. Встречаются участники, имеющие одинаковые номера. Во втором туре команда А играет на всех досках черными. Происходит «сдвигка» номеров: противником № I становится № 2 и далее до последнего, где № VI – № 1. В третьем туре опять меняются цвета и происходит очередная сдвигка номеров (табл. 1).

Таблица 1

Рассадка игроков по турам

1 тур	2 тур	3 тур	4 тур	5 тур	6 тур
А – В	А – В	А – В	А – В	А – В	А – В
I – 1	I – 2	I – 3	I – 4	I – 5	I – 6
II – 2	II – 3	II – 4	II – 5	II – 6	II – 1
III – 3	III – 4	III – 5	III – 6	III – 1	III – 2
IV – 4	IV – 5	IV – 6	IV – 1	IV – 2	IV – 3
V – 5	V – 6	V – 1	V – 2	V – 3	V – 4
VI – 6	VI – 1	VI – 2	VI – 3	VI – 4	VI – 5

Шашки

Системы проведения шашечных турниров.

Всемирная федерация шашек (ФМЖД) объединяет под своей эгидой три разновидности шашечной игры: *стоклеточные шашки*, *шашки на 64-клеточной доске (русская и бразильская версии)* и *чекерс*.

За развитие каждой версии отвечает автономная секция. В силу того, что штаб-квартира ФМЖД находится в Нидерландах – стране, где играют только на стоклеточной доске, особое внимание ФМЖД уделяет развитию именно этой версии игры.

На системы проведения турниров в некоторой степени повлиял и тот факт, что шашки – игра с существенными ничейными ресурсами, где в партиях ведущих гроссмейстеров добиться победы довольно сложно. Усиливают ничейный фак-

тор существенные отличия от шахмат: простые шашки не имеют права ходить назад (а в чекерсе и бой назад невозможен), а игра на 64-клеточной доске ведется только по черным полям. Вследствие этого партии (по сравнению с шахматами) довольно коротки (как правило, к 30-му ходу на 64-клеточной доске результат уже ясен), и количество неточностей со стороны одного из соперников не успевает трансформироваться в полновесное очко.

Характерный пример окончания вничью, когда одинокая дамка на главной диагонали всегда добивается ничьей против трех дамек, тогда как в шахматах перевеса в одну фигуру почти всегда достаточно для победы. По этой причине в русской и бразильской версиях с середины 70-х гг. прошлого века была введена система микро-матчей – соперники встречаются между собой дважды в одном туре. А в чекерсе давно уже практикуют систему двойных микро-матчей.

Круговая система в шашках мало чем отличается от организации турниров в шахматах за исключением постоянных экспериментов с разной системой начисления очков. По результатам каждой игры участнику начисляется определенное количество очков, что часто определяется сложившимися национальными традициями. Например, в официальных международных соревнованиях по шашкам традиционно начисляют 2 очка за выигрыш, 0 очков – за проигрыш и 1 – за ничью. В странах бывшего СССР в турнирах национального масштаба еще осталась система начисления очков, аналогичная шахматной, когда начисляют 1 очко за выигрыш, 0 – за проигрыш и 0,5 – за ничью.

Однако в последние годы ФМЖД апробирует так называемую систему «с плюсами», когда при ничьей производится качественная оценка оставшегося материала на доске.

Система далеко не бесспорна и вызывает немало нареканий со стороны спортсменов и тренеров, так как стратегии игры на полноценную победу и ничью «с плюсином» сильно отличаются друг от друга и от этого нередко страдает само содержание шашечной партии. Нередко одна из сторон имеет материальный перевес, недостаточный для победы. В таком случае она получает «ничью с плюсином», а это может быть условно оценено, как победа боксера по очкам. При равенстве очков по итогам кругового турнира предпочтение отдается тому спортсмену, у которого таких ничьих «с плюсином» больше.

Кстати, именно по этому спорному критерию и была определена тройка призеров на чемпионате мира по stokлеточным шашкам в Голландии в 2011 г.

Иной вариант – изменение условий начисления очков по результатам партии так, чтобы победа стоила намного больше ничьей (например, начисление 3 очков за победу, 1 – за ничью и 0 – за поражение). По этой системе в Голландии уже был проведен ряд международных экспериментальных турниров.

Итальянская система применяется в чекерсе (английские шашки) и отличается от швейцарской тем, что разрешает многократную встречу одних и тех же игроков в течение одного турнира.

Данное правило начинает работать в последних турах при условии отрыва игроков, претендующих на призовые места. Повторные встречи лидеров и претендентов на призовые места сохраняют спортивную интригу турниров до последнего тура, повышая зрительский интерес.

В систему проведения матчей на первенство мира ФМЖД ввела систему сетов. Так, последние матчи за шашечную корону у мужчин и женщин состояли из трех сетов, каждый из них игрался до победы одной из сторон.

Сначала играют партии с классическим контролем времени, затем с укороченным, а в финале играют блиц до первой победы одного из соперников.

Бридж

Системы проведения бриджевых турниров.

В бридже разработано, апробировано и применено на практике огромное количество форм и форматов турниров, не получивших распространения в других интеллектуальных играх. Участниками бриджевых турниров признаются команды, пары, игроки соответственно в командном, парном, индивидуальном турнирах.

Парные и индивидуальные турниры играют *на макс* (максимально достигнутый результат), *на среднее* (отличие от среднеарифметического результата) либо на *кросс-импы* (разница в достигнутых результатах) (см. Глоссарий) и делятся на:

- *одноэтапные* – односессионные турниры и многосессионные турниры с эквивалентным учетом сессий;

● *многоэтапные* – многосессионные турниры с отборочными сессиями и финалами, а также прочие многоэтапные турниры.

Командные турниры имеют следующие разновидности:

- *одноэтапные* – круговые турниры и турниры по швейцарской или итальянской системе;
- *многоэтапные* – турниры по нокаут-системе, турниры по датской системе с финалами, турниры по смешанной системе с предварительной частью и финалами по нокаут-системе, прочие многоэтапные турниры.

Многоэтапный турнир в финальной стадии может подразделяться на потоки из групп участников в соответствии с регламентом, которые в зависимости от регламента продолжают или прекращают участие в турнире. В каждом таком турнире выделяется основной поток, соответствующий главному финалу. Основной поток многоэтапного турнира квалифицируется как единый турнир, если на каждом очередном этапе не менее трех четвертей участников – это неизменный состав предыдущего этапа. Эти участники набрали наибольший суммарный процент или наибольшую сумму победных очков (VP) с учетом или без учета результатов более ранних этапов. В этом случае участники, не попавшие в основной поток, считаются занявшими места, следующие за местами, занятыми участниками основного потока. Финальная часть турнира для таких участников может также квалифицироваться как отдельный турнир.

Предварительные соревнования в многоэтапном турнире с единым основным потоком не квалифицируются, но квалифицируются отдельные их сессии. Если же основной поток многоэтапного турнира не может быть квалифицирован как единый, тогда, начиная с соответствующего этапа, проводится новый турнир. В этом случае совокупность предварительных этапов квалифицируется по общим правилам.

Не квалифицируются конгрессы, зачет результатов которых ведется по иной формуле, нежели суммарный процент в парных и индивидуальных турнирах на макс, или сумма международных матчевых пунктов (ИМП), или победных очков (VP) в прочих парных турнирах и командных турнирах. Не квалифицируются конгрессы, регламент которых предусматривает

изменение состава участников (кроме как потерю участников, не прошедших очередной этап, или допуск на очередной этап не более 25% участников, освобожденных от отбора).

Примеры форматов турниров для команд в бридже.

Формула чемпионата:

1) чемпионат проводится как турнир из 10 сессий;
2) каждая сессия проводится по швейцарской системе (последние 2 тура по итальянской системе) и состоит из 7 матчей по 6 сдач;

3) по результатам каждой сессии команды получают баллы согласно следующей шкале: 1–35, 2–30, 3–26, 4–22, 5–19, 6–17, 7–15, 8–13, 9–12, 10–11, 11–10, 12–9, 13–8, 14–7, 15–6, 16–5, 17–3, 18–1;

4) команды в чемпионате ранжируются по числу набранных во всех сессиях баллов.

Турнир «Патгон» предполагает следующий формат проведения:

- сессия состоит из 7 туров по 4 сдачи по швейцарской системе (последние два тура – по итальянской системе). Рассадка пар производится по состоянию рейтинга на начало сессии;

- подсчет результатов в матчах ведется следующим образом: в каждой сыгранной сдаче определяется счет 1 : 1, если разность сумм малых матчевых пунктов (SMP) не превосходит 10, или 2 : 0 – превосходит. Кроме того, в зависимости от разницы счета матча в ИМПах определяется сальдо (табл. 2).

Таблица 2

Определение сальдо от разницы счета матча в ИМПах

ИМПы	Сальдо
0–2	2 : 2
3–6	2,5 : 1,5
7–9	3 : 1
10–12	3,5 : 0,5
13+	4 : 0

Подробное изложение всех форматов турниров для бриджа сделано во многих книгах известных авторов о бридже.

Системы проведения турниров по игре го.

В кодексе правил игры го термин «турнир» относится к любому мероприятию: отдельному матчу, матч-турниру, сеансу, а также к мероприятию, являющемуся частью серии турниров или частью большего мероприятия.

Под игроком понимается как индивидуальный партнер в партии, так и один из соперников в сеансе, рэнго или консультационной партии, а также игрок в составе одной из сторон, если это не может привести к неоднозначной трактовке.

Термин «участник» относится не только к игрокам или командам и их членам, выступающим в турнире, но и ко всем лицам, принимающим участие в проведении турнира или присутствующим на нем в качестве зрителей. В необходимых случаях будут указываться конкретные категории участников.

Виды соревнований в го имеют много характеристик; главные из них: условия зачета, состав участвующих сторон, форма встреч, система проведения.

По условиям зачета турниры бывают личные, командные и лично-командные.

По составу сторон в отдельных встречах турниры бывают индивидуальные, парные, рэнго и консультационные.

По форме встречи могут состоять из одной или более партий. Двусторонние индивидуальные встречи, а также парные, рэнго и консультационные, организуются в виде отдельной партии, матча из нескольких партий или серии матчей.

В двусторонних командных турнирах (матчах) и в парах встречающихся команд в матч-турнирах встречи организуются:

- в форме матча по доскам с фиксированным числом отдельных партий между разными членами команд;
- по схевенингенской системе, когда каждый игрок одной команды играет с каждым игроком из другой команды, а число туров определяется количественным составом команд;
- по более сложной схеме в виде комбинации партий и матчей с разным составом сторон в отдельных партиях.

Схема проведения турнира вместе с порядком следования туров, формой встреч и правилами образования пар, а также правилами распределения итоговых мест, называется **системой проведения**.

В системе проведения может учитываться состав сторон в отдельных встречах или партиях турнира. При двух участвующих сторонах система проведения есть просто матч (серия матчей), в частности из одной партии.

При большем числе участвующих сторон в основном применяются:

- круговая система, когда каждая сторона встречается с каждой в последовательности туров, определяемой специальными таблицами;

- олимпийская система, в которой в каждый следующий раунд попадают только победители предыдущего раунда, а проигравшие либо выбывают из турнира, либо попадают в дополнительную утешительную сетку турнира в соответствии с регламентом;

- система уровней (в том числе швейцарская и Мак-Магона), когда в очередных турах встречаются участники, находящиеся в одном уровне по набранным зачетным очкам или по специальным условиям, оговариваемым в описании конкретной модификации системы или регламенте, обычно с заранее фиксированным числом туров;

- многоэтапная система: на каждом из этапов применяется одна из описанных выше систем проведения или используется их более сложная комбинация;

- сеанс: одна из сторон (сеансер) одновременно играет несколько партий с разными соперниками.

Турниры в зависимости от способа организации встреч участников могут быть *очными* или *заочными*.

В любительских турнирах всех видов при любой системе проведения может применяться *принцип гандикапа* (см. Глоссарий) на отдельных этапах или в части партий, если это предусмотрено регламентом.

Все турниры разбиваются также на категории по регламенту времени с контролем:

- не менее 50 мин эффективного времени на партию каждому игроку (обычное го);

- от 20 до 50 мин эффективного времени (быстрое го);

- не более 20 мин эффективного времени (блиц).

Правила расчета эффективного времени и особенности для категорий *быстрое го* и *блиц* приводятся в регламенте турнира.

Система Мак-Магона является дополненным вариантом швейцарской системы. Разработана нью-йоркским программистом

стом и игроком в го Ли Мак-Магоном. Широко применяется на массовых го-турнирах в Европе и Америке.

В правилах турнира изначально определяется число групп первого тура и конкретный порядок разбивки участников. Рейтинговая шкала разбивается на участки, и игроки, чей рейтинг оказывается в определенном диапазоне, попадают в соответствующую группу. Игроки с наименьшими рейтингами составляют первую группу, следующего диапазона рейтингов – вторую и так далее. В отличие от швейцарской системы, число групп в первом туре может быть довольно велико. Например, в престижном го-турнире на призы компании «LG» выделяется более десятка групп.

Игрокам рейтинговых групп, начиная со второй, без игры насчитываются дополнительные очки: игроки второй группы получают 1 очко, третьей – 2, четвертой – 3 и т.п. Игроки первой группы не имеют дополнительных очков.

В первом туре игроки каждой из групп играют между собой, пары составляют по правилам швейцарской системы.

В последующих турах игра идет по обычной швейцарской системе, но при выделении очковых групп дополнительные очки, полученные игроками при распределении по рейтингам, учитываются наравне с полученными за реальные игры.

Места распределяют по итоговому количеству набранных очков с учетом дополнительных. Для распределения мест игроков, набравших равное количество очков, могут применяться дополнительные показатели, такие как коэффициент Бухгольца.

Система Мак-Магона пытается исправить один из известных недостатков швейцарской системы – проведение в первых турах игр между заведомо сильным и заведомо слабым противником, результат которых предопределен. В швейцарской системе такие игры неизбежны в силу принципа формирования пар, если в турнире участвуют игроки, уровни мастерства которых сильно различаются. Подобные игры не интересны ни зрителям, ни самим игрокам и совершенно бессмысленны с точки зрения организации турнира – результат заранее известен, и проведение игры просто затягивает турнир.

Идея системы Мак-Магона проста: поскольку результаты игр сильных игроков против слабых предопределены, то мож-

но не играть первые несколько туров, а просто разделить игроков, чтобы все партии шли между близкими по силе, и выдать сильным игрокам соответствующее количество очков за неизбежные победы над слабыми. При этом одновременно убиваются два зайца: исключаются из турнира неинтересные «разгромные» партии и уменьшается число туров, необходимое для выявления победителей.

Если просто делить игроков в первом туре на рейтинговые группы, но не присваивать сильным игрокам фиктивные очки за несыгранные партии, то победы в разных рейтинговых группах будут иметь одинаковую ценность (победа в партии игроков с рейтингом Эло 1500 и в партии игроков с рейтингом 2700 окажутся равноценными).

В результате победителем в турнире станет не самый сильный, а тот, кто выиграл больше партий у примерно равных соперников, т.е. либо самый быстрорастущий игрок (чей официальный рейтинг устаревает и на момент проведения соревнования оказывается ниже реальной силы), либо искусственно занизивший свой рейтинг.

Присвоение дополнительных очков устраняет эту возможность – при равном числе побед игрок с более высоким рейтингом, игравший с более сильными соперниками, получает больше очков и оказывается на более высоком месте.

Однако по той же причине (присвоения дополнительных очков по рейтингу) система Мак-Магона обладает определенной «инерционностью», из-за нее очень быстро растущие игроки оказываются в худшем положении. Они могут, отлично сыграв в своих группах и даже выиграв все партии, получить в итоге достаточно низкое место просто из-за того, что их «входной» рейтинг слишком низок. Эта проблема тем более остра, чем больше рейтинговых групп выделяется на первом туре.

Если число групп равно или меньше половины числа туров, то формально каждый игрок имеет шанс занять первое место, но уменьшение числа групп увеличивает разброс между рейтингами игроков в парах и, соответственно, приводит к большему числу игр между несравнимыми по силе соперниками.

Кроме того, в «стыковых» играх (между имеющими равное количество очков игроками из разных рейтинговых групп) разница между уровнями соперников также может оказаться

достаточно велика. Единственное средство от этого – обеспечение достаточной массовости турнира, чтобы для каждого игрока число близких по силе соперников превышало число туров.

Основная проблема системы Мак-Магона – выбор конкретных диапазонов значений рейтинга, соответствующих каждой группе – не имеет общего решения до настоящего времени. Простейший вариант – равномерное деление всей рейтинговой шкалы на диапазоны, соответствующие группам – приводит к существенной разнице в силах сильнейших и слабейших игроков в разных группах. Можно исходить из требования равной вероятности победы сильнейшего над слабейшим во всех рейтинговых группах, но при этом ширина диапазонов рейтинга для разных групп окажется неодинаковой.

Отдельного внимания заслуживает выбор самой старшей рейтинговой группы. Если эта группа окажется слишком мала, то часть сильных игроков, реально претендующих на призовые места, получит на одно-два дополнительных очка меньше и фактически даст фору самым сильным по рейтингу соперникам. Для исключения этого эффекта старшая группа должна быть достаточно велика, чтобы все претенденты на призовые места оказались в равных условиях. Это нарушает общий принцип распределения по вероятностям. При использовании системы Мак-Магона организаторам турнира приходится находить определенную «золотую середину», где в равной степени сглаживаются все отрицательные эффекты системы.

Типы соревнований в го зависят от ограничений по полу, возрасту, местопроживанию и другим критериям допуска к участию в турнире.

Дисциплины в го – это подвиды го, соревнования с включением разрядных требований и условий их выполнения.

Дисциплинами в го являются:

- индивидуальные соревнования (мужчины, женщины);
- рэнго, в том числе парное го;
- командные соревнования;
- форовое го (турниры со спортивным зачетом и игрой на форе в большей части турнирных партий) для подвидов, описанных выше;
- все перечисленное выше по категориям быстрое го и блиц.

Нарды

Системы проведения турниров по игре нарды.

Нарды – это древняя восточная игра, насчитывающая более чем сотню разновидностей.

Цель игры – из стартового фиксированного положения по определенным правилам перевести все свои шашки к себе в «дом» и после этого их «выбросить» или вывести из игры.

Для определения хода бросаются игровые кубики (как правило, два, хотя есть вариации и на три).

Во время партии часто возникают позиции, где преимущество одной стороны по отношению к другой становится преобладающим. В этом случае у стороны, имеющей подавляющее преимущество, есть возможность закончить партию сразу – выиграть один пункт или очко. Для этого в нардах присутствует куб удвоения, он удваивает ставку или стоимость партии. Если противник сдается, то сразу проигрывает одно очко, если, напротив, хочет продолжить борьбу в надежде на удачную комбинацию последующих бросков, то может принять куб удвоения, и тогда игра идет уже на два очка.

Правило куба удвоения было введено в Соединенных Штатах в 1925 г. и стало официально признанным в международных правилах игры в нарды. Одна из возможных версий в отношении автора этого нововведения – великий князь Дмитрий Павлович Романов (1891–1942).

Формат турниров по нардам включает три подтурнира: главный, утешительный и турнир последнего шанса. Каждый из них проводится по олимпийской системе.

Проигравший в главном турнире попадает в утешительный, а проигравший в утешительном – в турнир последнего шанса. При этом возможны различные модификации в плане раскладки игроков в каждом последующем туре утешительного турнира: с учетом достигнутых результатов в матчах главного турнира или без таковых. Для турнира последнего шанса применяются такие же процедуры, но с учетом уже результатов утешительного турнира.

На некоторых турнирах практикуются форматы дабл-элиминации, когда после проигрыша в основном турнире (сетка виннеров) у игрока есть возможность все равно победить

в турнире, двигаясь в утешительном турнире (сетка лузеров) до финала.

В последнее время стали все чаще проводиться турниры с предварительным швейцарским отбором 8-и лучших игроков (5 или 7 туров) и заключительным финальным состязанием по олимпийской системе или с использованием формата дабл-элиминация.

Победителем в отдельном туре при этом может быть игрок, выигравший один матч до определенного количества пунктов или два таких матча из трех (редко три матча из пяти).

Турниры по круговой системе встречаются крайне редко. Проводятся командные турниры, где каждый игрок играет сам по себе в составе единой команды, состоящей, как правило, из трех человек. Проводятся турниры по консультационным играм, когда два человека, консультируясь, играют против двух других.

В России и Украине проводятся турниры по дубликатным нардам, когда комбинация бросков на одной доске повторяется на другой, рядом стоящей. При этом имелся ряд чисто организационных проблем, решение их было найдено с применением специального игрового оборудования – сенсорной доски «БЕЗМА» и программного обеспечения «БЕЗМА Турнир».

В онлайн-овых играх дубликатные нарды впервые были реализованы на игровом сервере *FPCLUB* с использованием технологии проведения турниров новых форм и форматов.

Преферанс

Системы проведения турниров по преферансу.

Преферанс (от фр. *préférence* – предпочтение, преимущество) – карточная игра со взятками. Также известна как «пулька».

Получила распространение в России в середине XIX в.

Предшественниками преферанса были вист и другие карточные игры.

Играют втроем, вчетвером (один по очереди «на прикупе») или вдвоем (гусарик).

Цель игры – набрать за время партии как можно больше очков в общем счете. Очки в игре – висты – бывают нескольких видов, их заносят в протокол результатов пульки в соответ-

ствующие для данного игрока места записи. Окончательный итог сыгранной пульки вычисляются по этим записям согласно определенных правил и процедур.

Развитие преферанса не прекращается с конца XIX в. до наших дней. К середине XX в. возникают две четкие разновидности правил – *сочинка* и *классика*.

В дальнейшем происходит выделение *ростовки* и *ленинградки*.

Правила претерпевают постоянную трансформацию, взаимопроникновение и смешение вариантов, характерные для любой популярной игры, что делает грани между разновидностями трудно различимыми (Лесной Д.С., 2000).

Кодекс преферанса – свод правил и рекомендаций, разработанный и утвержденный в 1996 г. Обществом любителей преферанса России. Он принимается в качестве правил на всех основных турнирах. Кодекс систематизирует существующие конвенции преферанса, регламентирует все процедуры игры (раздача, торговля, розыгрыш) и ответственность за их нарушение, а также содержит рекомендации по применению дополнительных договорных правил и этике поведения за игрой (Лесной Д.С., 2000).

Правила игры в преферанс довольно сложны, поскольку после каждой раздачи карт могут возникнуть разные типы розыгрыша. Сложность преферансного кодекса усугубляется еще и тем обстоятельством, что кроме общих, единых положений, существуют еще условия, о которых игроки специально договариваются между собой перед началом игры. Речь идет не о каких-то принципиальных изменениях, а лишь о выборе одного из нескольких имеющихся в практике мирового преферанса вариантов розыгрыша какой-нибудь ситуации или вариантов записи и подсчета очков. Эти варианты бывают подогнаны один к другому, и тогда они составляют отдельный вид преферанса, обладающий даже своим собственным именем.

Форматы соревнований по преферансу весьма разнообразны, формально некоторые из систем по построению близки к используемым в шахматах.

Швейцарская система: начиная со второго тура соседи по итоговому очкам (за места и висты) встречаются между собой (1 стол – итоговые места 1, 2, 3, 4 и далее по порядку). Игроки, уже игравшие между собой в предыдущих турах, не рас-

саживаются за один стол. Система предусматривает большое число участников, поэтому действует только во втором и реже в третьем турах. Используется в отборочных турнирах в первый игровой день.

Итальянская система отличается от швейцарской. Она разрешает многократную встречу одних и тех же игроков за одним столом в течение любого числа туров. Наиболее популярная система. Как правило, применяется в отборочных и утешительных турнирах и турнирах без финалов, начиная с третьего тура и до последнего.

Олимпийская система используется на турнирах во второй игровой день. Участвуют лучшие игроки (число определяется регламентом) по результатам отборочного турнира в первый игровой день. Это 32 участника (единственный турнир для всех участников), чтобы провести четыре игровых тура и финалы, или по 16 участников из каждого турнира класса «Бизнес» и турнира класса «Эконом», чтобы провести три игровых тура, затем финалы в каждом классе и суперфинал.

Рассадка на первый тур такого турнира определяется жеребьевкой. Во второй и последующие туры проходят участники, занявшие первое и второе места за каждым игровым столом.

Главным недостатком этой системы можно считать лишение возможности участия в продолжении борьбы для участника, хорошо сыгравшего в отборочном турнире и не попавшего в двойку победителей за данным игровым столом всего в одной партии по стечению различных обстоятельств, что устраняется в сибирской системе.

Сибирская система разработана преферансным клубом «Тотус» г. Томска, используется на крупных региональных турнирах в Сибирском федеральном округе.

Первый день – отборочный этап. В финальный этап второго дня выходят 24 финалиста, фиксируется расстановка по местам с итоговыми очками (за занятые места + висты).

Второй день – финальный этап.

Число туров – 5.

В первом туре рассадка по принципу «сильнейший, средние, слабейший», рассадка на последующие туры – по итоговым местам (по таблице рассадки).

После каждого тура подсчитывают суммарные очки игроков (за занятые места с учетом количества набранных вистов)

с учетом очков первого этапа и определяют итоговое место игроков перед следующим туром. Четверо худших по суммарным итоговым результатам игроков из занявших третье или четвертое места за столом в каждом из первых трех туров финального этапа покидают турнир.

После четвертого тура в финал на 1–4-е места рассадки выходят игроки, имеющие суммарные итоговые места за два этапа с 1-го по 4-е, а на 5–8-е места – соответственно игроки, имеющие суммарные итоговые места за два этапа с 5-е по 8-е (табл. 3).

Таблица 3

Рассадка 1-го тура 2-го этапа, 24 участника

Стол №	Места за столом			
	I	II	III	IV
1	1	12	13	24
2	2	11	14	23
3	3	10	15	22
4	4	9	16	21
5	5	8	17	20
6	6	7	18	19

Рассадка на второй тур (20 участников), 3-й тур (16 участников), 4-й тур (12 участников) по аналогичной системе («сильнейший, средние, слабейший»). Данная система позволяет выходить на стартовый (первый) тур финального этапа любому числу игроков, а затем организатор указывает, сколько игроков выбирает после первого тура, оставляя на второй финальный тур 20 участников.

Достоинства сибирской системы:

- борьба за лучшее итоговое место на всех этапах отборочного турнира;
- уход от расписывания игр для игроков, попадающих гарантированно в финальный тур независимо от результатов последних туров отборочного этапа – сохранен спортивный принцип отбора;
- более объективное определение «силы» игрока за счет большего числа сыгранных туров на турнирах высокого ранга;

● возможность определения занятого места для каждого игрока по итогам турнира.

Круговая система в преферансе используется на крупных турнирах во второй игровой день или при однодневных турнирах с фиксированным числом участников (16 чел.) и туров – 5 (табл. 4).

Таблица 4

Рассадка игроков по турам и столам в круговой системе

Стол №	Места игроков за игровым столом по турам				
	1 тур	2 тур	3 тур	4 тур	5 тур
1	1, 2, 3, 4	1, 5, 12, 16	1, 6, 9, 14	1, 7, 11, 13	1, 8, 10, 15
2	5, 6, 7, 8	2, 6, 11, 15	2, 5, 10, 13	2, 8, 12, 14	2, 7, 9, 16
3	9, 10, 11, 12	3, 7, 10, 14	3, 8, 11, 16	3, 5, 9, 15	3, 6, 12, 13
4	13, 14, 15, 16	4, 8, 9, 13	4, 7, 12, 15	4, 6, 10, 16	4, 5, 11, 14

Достоинством круговой системы является то, что каждый игрок имеет возможность встретиться с каждым участником турнира.

Датская система: после первого (второго, третьего и далее) тура игроки разбиваются на подгруппы (финалы), и в дальнейшем, после очередного тура, в зависимости от набранных очков игроки могут перейти в другую подгруппу. По окончании турнира в определенной пропорции в каждой подгруппе определяются призовые места.

Датскую систему применяют при достаточно большом числе участников (не менее 50). Достоинством ее датской системы является то, что игроки мотивированы бороться за призы в своей подгруппе до самого конца турнира (табл. 5)

Таблица 5

Число игроков после каждого тура в финалах

№ тура ...	Финал А	Финал Б	Финал В	Финал Г
	Число игроков			
	<i>Все игроки</i>			
2	40	48	52	Свыше 52
3	36	44	48	
4	32	40	44	

№ тура ...	Финал А	Финал Б	Финал В	Финал Г
	Число игроков			
	<i>Все игроки</i>			
5	28	36	42	
6	24	32	38	
7	20	28	36	
8	16	24	32	
9	12	20	28	
10	8	16	24	

После каждого тура, начиная со второго, из «А» в «Б» переходят 8 худших игроков, из «Б» в «А» – 4 лучших. Из «Б» в «В» – 12 худших, из «В» в «Б» – 4 лучших. Из «В» в «Г» – 16 худших, из «Г» в «В» – 4 лучших.

Новый финал может появиться, если в нем будет не менее 7 чел.

Общий призовой фонд делится по финалам в пропорции:

финал «А» – 70, «Б» – 15, «В» – 10, «Г» – 5%.

Призовой фонд по игрокам:

финал «А» – 4 приза: 40–30–20–10%;

финал «Б» – 3 приза: 50–30–20%;

финал «В» – 3 приза: 50–30–20%;

финал «Г» – 2 приза: 70–30%.

Если в финале «Г» нет игроков, то призовой фонд переходит в финал «А».

Покер

Системы проведения покерных турниров.

В своем нынешнем виде игра покер появилась в США во второй половине XIX в. и стала весьма популярной во многих странах. В 1872 г. был опубликован первый письменный свод правил, составленный Робертом Шенком (Robert Schenck, 1809–1890), послом США в Великобритании.

Звание прародителя покера оспаривают многие европейские игры: французские – жиле (Gilet) и более поздний пок (Poque), итальянская примеро (Primerо), английский брэг

(Brag), немецкий покен (Pochen). Во всех этих играх существовали такие комбинации карт, как «пара», «три карты одного достоинства», «три карты одной масти». В процессе развития появился отличительный элемент покера – блеф, сделавший эту игру принципиально отличающейся от других карточных игр наличием психологических приемов в игре (полублеф, блеф и др.).

Современный покер – карточная игра, в которой могут участвовать одновременно несколько человек (максимальное число игроков за одним столом – 10).

Соперники не видят карт друг друга во время стартовой раздачи. В процессе игры на стол в открытую выкладывается до пяти карт. На каждом этапе происходит раунд торговли – каждый игрок имеет ограниченное число возможных заявок.

Суть игры – постараться в каждой сдаче максимально использовать возможный выигрыш чипов, либо минимизировать потери.

Победителем каждой конкретной раздачи становится либо игрок, предъявивший самую старшую покерную комбинацию, либо оставшийся в игре единственным, а именно не спасовавший и выкинувший карты. Таким образом, выиграть раздачу может игрок, имеющий не самую старшую комбинацию за столом, а тот, кто провел удачный маневр в розыгрыше (торговле), заставив спасовать соперников со старшими комбинациями. В этом и проявляется класс игрока.

Самый распространенный в мире вид покера называется *техасским*, чуть менее популярны *Омаха* и *7-карточный стад-покер*.

В техасском покере каждый игрок на первом круге торговли получает по две карты в закрытую.

После первого круга на стол выкладываются три карты в открытую («флоп»), проходит второй круг торговли, затем выкладывается четвертая открытая карта («терн»), идет третий круг торговли, и в конце выкладывается пятая открытая карта («ривер»), после чего происходит завершающий, четвертый круг торговли.

Каждая заявка в торговле осуществляется игроками путем выставления в центр стола определенного количества фишек. Эти фишки формируют «банк», он в конце розыгрыша достается победителю.

Искусство игрока в покер основывается на его умении постоянно рассчитывать размер банка (как текущий, так и потенциальный) по отношению к силе своей комбинации и вероятности ее улучшения (или ухудшения) по мере открытия все новых карт.

Основными характеристиками игры в покер служат, с одной стороны, неполнота информации (карты противников неизвестны игроку), а с другой – непредсказуемый, случайный характер карт, появляющихся на флопе, терне и ривере.

При этом показ или появление карт соперников на столе не является строго детерминированным и обязательным, а зависит от массы факторов, связанных с конкретной реализацией торговли, состоящей из специфических заявок, делаемых игроками за данным игровым столом. Карты флопа могут оказаться на столе, а могут и неоказаться, точно так же, как и последующие карты – терн и ривер. Таким образом, покер отличается, например от шахмат, тем, что все расчеты в покере носят вероятностный характер, кроме того, огромное значение имеют чисто психологические факторы и опыт игры. Искусство покериста – это способность точнее соперника рассчитать все сопутствующие игре вероятности и принять оптимальное решение в данной конкретной игровой ситуации.

Формат практически всех турниров по всем видам покера – элиминационный, когда участники турнира выбывают по ходу проведения соревнований.

Профессиональные турниры по покеру ВСОП (WSOP) стали проводиться с 1970 г.

ВСОП – самый крупный турнир, но помимо него в мире проводится огромное число других, не менее привлекательных и массовых турниров: в Париже, Лондоне, Вене, Амстердаме, Хельсинки, Киеве и других городах и странах.

Скат

Системы проведения турниров по скату.

Скат (нем. *skat*) – наиболее популярная карточная игра в Германии. В нее также играют в американских областях с большим немецким населением (Висконсин и Техас). Это игра для трех игроков, используется колода в 32 карты, она состоит из карт достоинством 7, 8, 9, 10, валет, дама, король

и туз для каждой из четырех мастей – бубна, черва, пика и трефа. Джокер в игре не участвует.

Игроки в Восточной и Южной Германии и в Австрии предпочитают «немецкие» колоды с мастями: желуди, листья, сердца и бубенчики.

На турнирах сейчас используют смешанные колоды, они имеют стандартные масти, но с зелеными пиками и желтыми бубнами. Выбор колоды не влияет на правила игры.

Скат был разработан примерно в 1810 г. в Альтенбурге, сейчас расположенном в федеральной земле Тюрингия (Германия) и был основан на игре для трех игроков Тарок (также известной как Тарот) и на игре для четырех игроков Шафкопф. Главным нововведением – процесс торговли.

Первые правила игры были опубликованы в 1886 г. также в Альтенбурге. Несмотря на это правила продолжали различаться от области к области.

С 1998 г. как Международной ассоциацией игроков в скат (ISPA), так и Немецким сообществом ската (DSkV) используются одинаковые правила. Из множества вариантов правил ската правила, приведенные ниже, стали общими. Во всей игре каждый из трех игроков играет за себя, но в каждой отдельной игре один игрок, выбранный в процессе торговли, играет против двух других. Если играют четверо, то каждый игрок пропускает один раунд из четырех.

Противникам разрешается общаться друг с другом только посредством обмена имеющихся карт.

Главная цель в «нормальной» игре – набрать больше половины очков. Игрок, сделавший это, зарабатывает несколько игровых очков, а тот, кто не выполнит свои обязательства, проигрывает, теряет игровые очки. В конце раунда выигрывает игрок, набравший больше всего игровых очков.

Турниры по скату организованы по всему миру Международной ассоциацией игроков в скат (ISPA), а в Германии – Немецким обществом ската (DSkV), в интернете – Немецким онлайн-обществом ската.

Системы проведения турниров по скату весьма близки к аналогичным форматам турниров по преферансу, поскольку эти две игры, несмотря на существенные различия в системе торговли, игры и подсчета очков, очень похожи одна на другую не только в плане стартовой раздачи карт, когда две карты

кладутся в «прикуп» у преферанса и «скат» для ската, но и самим процессом игры картами: обе игры направлены на получение взяток. Однако для проведения самых представительных турниров организаторы применяют комбинацию *шевененгинской* и *швейцарской* систем.

Например, на чемпионате мастеров Германии, участие в котором строго регламентировано и зависит от показанных игроками результатов в региональных турнирах, первые три сессии (из восьми) играют по шевененгинской системе (игроки из одного региона не встречаются между собой), а оставшиеся 5 сессий – по швейцарской, когда за столом встречаются игроки с практически равным количеством игровых очков, набранных в предыдущих сессиях.

ДОМИНО

Системы проведения турниров в домино.

Домино – игра, в процессе которой выстраивается цепь костяшек («костей», «камней»), соприкасающихся половинками с одинаковым очком. Корни игры в домино уходят в древние Индию и Китай, именно там появились кости в виде пластинок. Точки на костях в китайском домино разноцветные (белые и красные), в наборе нет пустышек. Появление домино в Европе связывают с возвращением Марко Поло из своего знаменитого путешествия на Восток. В XVIII в. игра была привезена в Италию и видоизменена (Hoyle Edmond, Dawson Lawtence., 1994).

Современное домино также тесно связано с игрой в кости. Две половинки костяшки домино – это одна из возможных комбинаций, выпадающих при броске двух костей. Считается: домино была названа в честь черно-белых маскарадных костюмов, которые, в свою очередь, произошли от одеяния монахов-доминиканцев, носивших белые плащи с черными капюшонами.

Домино – одна из самых народных игр, причем во всем мире. Популярность костяшек с числами удивительна – в домино играют семьями, дворами, и даже странами на международных турнирах.

Костяшки домино произошли от всем известных игровых костей. Стандартный набор домино включает в себя 28 костя-

шек – прямоугольных плиток, их лицевая сторона разделена линией на две квадратные части. Каждая часть содержит от нуля до шести точек. В специализированных наборах домино возможное количество точек может доходить до девяти, двенадцати, пятнадцати или восемнадцати.

Количество костяшек в домино равно количеству сочетаний с повторениями по 2 из набора 7 чисел $\{0, 1, 2, \dots, 6\}$ и рассчитывается по формуле:

$$\frac{(n+1) \times (n+2)}{2},$$

где n – максимальное количество точек.

К примеру, уже вышеописанный «стандартный» набор включает в себя $\frac{(6+1) \times (6+2)}{2} = 28$ косточек.

Существуют и другие наборы домино. Так, в китайском домино 32 костяшки, причем частей без точек в наборе нет, но при этом присутствует несколько пар дубликатов костей.

Системы проведения турниров по домино в России традиционно ассоциируются с игрой в «козла», выкладыванием «колбасы», тянущейся в две стороны. Начинают изучение домино, как правило, именно с него. Играть можно как один на один, так и двое на двое. Это значительно обогащает игру стратегическими возможностями. Следующий шаг – «крест» – вариант, где «колбаса» имеет уже не два конца, а четыре. И весьма популярный на юге вариант домино «пятерка» – здесь за каждый сделанный ход можно получить бонус, если сумма очков на концах кратна пяти.

Существует Международная федерация домино (Fédération Internationale de Domino, FIDO), регулярно проводящая чемпионаты мира.

Реверси (Отелло)

Системы проведения турниров по реверси.

Реверси (другое название – отелло) – настольная игра для двух человек на доске 8 на 8 клеток.

Игра реверси была изобретена в Великобритании в 1880 г. и пользовалась большой популярностью, но впоследствии была забыта. Возродили ее в Японии, где она в 1971 г. под брен-

дом «Отелло» стала хорошо продаваемым товаром, по сей день пользующимся популярностью во всем мире (Glönnegger Erwin., 2009).

Чемпионат мира по отелло проводится непрерывно с 1977 г. Всемирная федерация отелло (World Othello Federation) в настоящий момент имеет 62 члена, 31 национальную федерацию и 31 страну с контактным лицом.

Цели федерации – сделать отелло еще более популярной, распространять информацию об игре и помогать странам в ее развитии. Каждый год федерации, входящие в ВФО, организуют свыше 350 турниров по всему миру.

Реверси – стратегическая игра, схожая с шашками и шахматами. Так же, как и в шахматах, принято разделять партию на три части: *дебют* (нем. *debut* – начало), *миттельшпиль* (нем. *mittelspiel* – середина игры) и *эндшпиль* (нем. *endspiel* – концовка). Однако, в отличие от шахмат число возможных дебютов здесь намного меньше, и все они легко запоминаются.

Все серьезные игроки знают дебюты на 5–6 ходов вперед, чтобы избежать заведомо проигрышных ходов на данной стадии.

Миттельшпиль является наиболее «свободной» и одновременно сложной частью игры, когда положение можно либо упрочить, либо изменить в свою пользу. Несмотря на это, многие, казалось бы, проигранные в миттельшпиле партии обретают новые качества при вступлении в конечную стадию игры – эндшпиль.

Золотое правило концовки: *не спешить и считать*. Считать принято фишки, которые результируют конечный исход игры для конкретной тактики.

Существует достаточно много различных стратегий игры в реверси, и выбор определяется уровнем подготовки и наклонностями игрока.

Простейшей для новичков может быть игра за захват угловых клеток доски, впоследствии их уже невозможно «перекрасить» в другой цвет, и последовательное занятие доски от углов.

Более продвинутой тактикой считается ограничение возможных ходов противника: создается позиция, когда противнику остаются только устраивающие игрока ходы, и игра проходит в удобном для игрока русле.

Как правило, большинство японских мастеров отличается именно этой отточенной до совершенства тактикой.

Еще более продвинутая тактика – это тактика «темпов» (от англ. *temp*), ее можно охарактеризовать правилом «отними у противника его самые выгодные ходы и сделай их своими». Данная стратегия требует, однако, чрезвычайно сильного «чувства позиции». И все же, несмотря на наличие разработанных стратегических принципов, наиболее важная часть успеха – опыт игрока. Только опыт дает стабильность, с ним приходит ощущение понимания игры и ее тонкостей.

Компьютерные программы реверси уже с середины 1990-х гг. играют намного сильнее людей. Программа **Логистелло** (Logistello) в 1997 г. обыграла чемпиона мира Такеши Мураками со счетом 6 : 0.

Системы проведения турниров по реверси (отелло) не отличаются разнообразием; как правило, они проводятся по швейцарской системе с различными вариантами подсчета результата партии.

В качестве примера приведем регламент типичного турнира:

Основной критерий – количество баллов в турнире. Победа – 1 балл, ничья – 0,5, поражение – 0.

Второй критерий – это количество набранных очков.

Очки считаются по количеству фишек на доске.

Например, при счете 49 : 15 один игрок получает 49 очков за тур, а второй – 15. В случае досрочного завершения партии (сделано менее 60 ходов) считать результатом победителя $64 - n$, где n – количество фишек побежденного.

В случае ничьей присуждать результат 32 : 32: если партия закончилась, скажем, 13 : 0, победителю присуждается 64 фишки. Если 43:1 – победителю отдают 63. Если 32 : 31 – победителю 33, если 30 : 30 – обоим по 32. Если игрок пропускает тур, ему начисляется 32 очка.

Очки всех туров суммируются, и при равенстве баллов определяется место в турнире по количеству набранных очков.

Третий критерий – личная встреча. Она определяет положение игрока в турнире при равенстве баллов и равенстве очков.

Глава 8

Сравнительный анализ форм и форматов турниров

В сфере интеллектуальных игр, чья популярность с каждым годом растет, при попытке перенесения на спортивную почву, а точнее, при проведении турниров, возникает ряд принципиальных вопросов:

- проводить турнир?
- организовать подсчет результатов?
- сформировать и вести рейтинговую систему?

Ответы на эти вопросы организаторы турниров находят, однако по мере развития интеллектуальных игр возникают системные проблемы более высокого уровня, для их решения организаторы соревнований просто не имеют соответствующих знаний.

Критерии формата проведения турнира по интеллектуальным играм.

Сначала формулируем положения, которые мы будем принимать без каких-либо доказательств, или считать их аксиомами.

Игру с результатом, связанным исключительно со случайными факторами, мы будем трактовать как игру случая, везения или азартную. Роль случайности в такой игре абсолютно определяющая, и в такой игре опытный игрок не имеет никаких преимуществ перед игроком неопытным или играющим первый раз. Шансы на выигрыш в такой игре у обоих игроков равновероятны и очевидно равны 50%. Это означает, что если эти два человека сыграют в эту игру, скажем, 1000 раз, то рас-

пределение их результатов будет примерно таким – 501 раз выиграл игрок А и 499 раз игрок Б. К таким играм относятся выбор из колоды карт одной в надежде на красный (или черный) цвет, бросание монетки на «орел» или «решка» и т.п..

Игры, где необходимы некие дополнительные знания, навыки, техническая и теоретическая подготовка, опыт и умение, в том числе и психологического характера, к играм случая или везения не относятся. При этом следует отметить, что игры с полной информацией (шахматы, шашки, го, реверси, маджонг и другие) с учетом современного развития компьютерных программ с трудом можно классифицировать в плане состязательности и непредсказуемости итога партии или матча. С формальной точки зрения исход любой игры с полной информацией может быть предсказан, поскольку у нас нет никаких неизвестных или случайных факторов, способных повлиять на окончательный результат.

В то же время для игр с неполной информацией и/или включающих в себя элементы случайного характера исход или окончательный результат не ясен до самого конца игры, и в этом контексте такие игры являются более динамичными и привлекательными не только для самих участников, но и для широкой зрительской аудитории. Для таких игр случайный фактор и/или неполнота информации дополняют логическую составляющую игры, и в действиях игроков появляются два новых – по сравнению с играми с полной информацией – элемента: надо суметь максимально эффективно использовать благоприятный случай или добытую информацию и по возможности заблаговременно подготовиться к неудаче и смягчить ее последствия.

Игры, в которых при наличии фактора случайности и/или неполноты информации выигрыш в значительной мере определяется не только умением, технической и психологической подготовкой игрока, но также его игровым опытом, мы будем безусловно относить к классу интеллектуальных игр.

В дальнейшем будет рассматриваться довольно узкий спектр этих интеллектуальных игр, либо имеющих исторически довольно большое распространение, либо переживающих период бурного роста популярности и, как правило, уже обладающих определенной турнирной практикой.

Теперь определим критерии, удовлетворяющие формат турнира по любой интеллектуальной игре для соотнесения

или классификации его как состязательного и, соответственно, предоставляющие возможность данной интеллектуальной игре быть признанной Международной конвенцией «Спорт-Аккорд» в качестве вида спорта. Среди прочих требований к организациям, подающим заявки в «Спорт-Аккорд» на признание их игр «видом спорта», есть и необходимые критерии формата спортивных состязаний: *равенство стартовых условий и игровых кондиций* для каждого из игроков, участвующих в турнире.

Под *равенством стартовых условий* для каждого из игроков, участвующих в турнире по любой интеллектуальной игре, подразумевают равное (одинаковое) число стартов (ходов, заявок, бросков) в течение матча или определенного отрезка времени.

Под *равенством игровых кондиций* для каждого из игроков, участвующих в турнире, имеют в виду:

- одинаковые расклады во время одной сдачи или последовательности бросков в течение одной партии,
- равное (одинаковое) число партий (сдач) в одном матче или за определенный промежуток времени и
- равное (одинаковое) число матчей во время всего турнира.

Кроме того, должно быть выполнено еще и достаточное условие спортивности данного вида состязаний – это *корректная система подсчета результатов игры* и, как следствие, сравнимость результатов соревнования.

Корректная система подсчета результатов – это система, позволяющая сводить результаты каждой сдачи или партии к единому показателю и предоставляющая возможность оценить силу данного игрока по единому суммарному эквиваленту: по итогам либо всех сыгранных сдач за определенный фиксированный промежуток времени, либо всех сыгранных партий как в каждом отдельно взятом матче, так и за весь турнир в целом.

Единая шкала оценки результатов за каждую отдельную сдачу или партию, с одной стороны, и возможность суммарной унифицированной оценки результатов по итогам всех сдач за определенный промежуток времени либо всех сыгранных партий в данном матче, с другой, дают возможность сравнения результатов и выявления наиболее искусного и реально сильнеешего игрока в данном турнире. Это, в свою очередь, позволяет

сформировать корректную систему рейтингования игроков, участвующих в этих соревнованиях.

Ниже приведена сравнительная таблица, позволяющая оценить на каком спортивном уровне проводятся турниры по вышеуказанным интеллектуальным играм в настоящее время (табл. 6).

Таблица 6

Сравнительная таблица актуальных форм и форматов турниров по интеллектуальным играм: бридж, преферанс, скат, покер и нарды

Игра Характеристика	Бридж	Преферанс, скат	Покер	Нарды
Игровые принадлежности	Карты	Карты	Карты, игровые фишки	Доска, шашки, кости, куб удвоения
Формы соревнований	Индивидуальный, парный, командный (см. п. 1 в Примечаниях к таблице)	Индивидуальный, Командный (см. п. 2 в Примечаниях к таблице)	Индивидуальный, командный	Индивидуальный, Командный (см. п. 2 в Примечаниях к таблице)
Форматы соревнований	Разнообразные: одно- и многоэтапные, одно- и многосессионные, круговые, по системе нокаут, паттон, барометр, олимпийская, швейцарская, итальянская и др.	Круговая, олимпийская, швейцарская, итальянская, сибирская, схевенингенская	Отсутствует, классифицируем как элиминационный вариант, когда проигравшие все свои чипы игроки элиминируются из турнира	Олимпийская до первого проигрыша как в основном, так и первом и втором утешительном турнирах
Способ проведения отдельной сдачи, раунда, партии	Дублирование раскладов карт	Случайная раздача карт	Случайная раздача карт	Случайный набор бросков

Характеристика / Игра	Бридж	Преферанс, скат	Покер	Нарды
Способ проведения турнира	Определенное количество сдач в заранее фиксированных временных интервалах	Неопределенное количество сдач в заранее фиксированных интервалах	Неопределенное количество сдач в неопределенных временных интервалах	Неопределенное, но ограниченное, число партий в неопределенных временных интервалах
Метод подсчета результатов за отдельную сдачу, партию, раунд	Специальная система подсчета	Специальная система подсчета	Отсутствует (см. п. 3 в Примечаниях к таблице)	Простой выигрыш – 1, марс – 2, кокс – 3 с обязательным учетом значения куба удвоения
Метод определения победителя и призеров	По сумме результатов всех сдач турнира	См. п. 4 в Примечаниях к таблице	См. п. 5 в Примечаниях к таблице	См. п. 6 в Примечаниях к таблице
Вспомогательные устройства для проведения турнира	Специальное раздаточное устройство типа «Дампмейт» Специальное регистрирующее устройство типа «Бриджмейт» (см. п.7 в Примечаниях к таблице)	В настоящий момент отсутствуют	В настоящий момент отсутствуют	См. п. 8 в Примечаниях к таблице

Характеристика \ Игра	Бридж	Преферанс, скат	Покер	Нарды
Программная поддержка подсчета и опубликования результатов турнира	Специальное программное обеспечение	Специальное программное обеспечение	Специальное программное обеспечение	Специальное программное обеспечение

Примечания.

1. Турниры проводятся в различных категориях (три или четыре), участие в которых определяется реальной силой игроков в соответствии с определенным рейтингом.

2. Турниры проводятся в различных категориях (три или четыре), участие в них определяется не реальной силой игроков (в соответствии с определенным рейтингом, к примеру), а исключительно размером турнирного взноса, внесенного участником за право играть в той или иной категории.

3. Выигравший данную сдачу игрок забирает все чипы (неопределенное количество), находящиеся в данный момент в банке на игровом столе.

4. По сумме результатов всех сыгранных пуль определяется финальная четверка игроков, которые в финальной пуле разыгрывают призовые места.

5. Последний игрок, оставшийся в турнире и выигравший все чипы у конкурентов, объявляется победителем, соответственно предпоследний выбывший из турнира занимает второе место и далее до последнего призового места в данном турнире.

6. По олимпийской системе с двумя утешительными турнирами, в каждом из которых имеются свои призовые места.

7. Специальные программы для стартовой рассадки игровых мест (игрок, пара, команда) и установки стартового комплекта коробочек с картами, а также для передвижения коробочек с картами и игровых мест после каждого игрового тура.

8. В настоящий момент отсутствуют, но могут быть применены специальные сенсорные доски типа «БЕЗМА» в комплексе со специальным программным обеспечением типа «БЕЗМА-Турнир», позволяющим проводить турниры новых форм и форматов.

Интересно, что для институционализированных видов интеллектуальных игр сравнительная таблица будет выглядеть как таблица 7.

**Сравнительная таблица актуальных форм и форматов турниров
по шахматам, шашкам и го**

Игра Характеристика	Шахматы	Шашки	Го
Игровые принадлежности	Доска, шахматные фигуры	Доска, шашки	Доска, камни
Формы соревнований	Индивидуальный, командный	Индивидуальный, командный	Индивидуальный, командный
Форматы соревнований	Круговая, олимпийская, швейцарская, по системе нокаут, схевенингенская система	Круговая, олимпийская, швейцарская, по системе нокаут, схевенингенская система	Круговая, олимпийская, швейцарская, по системе нокаут, схевенингенская система, система Мак-Магона
Способ проведения отдельной партии, раунда	Единоборство с выбором цвета	Единоборство с выбором цвета, системы микро-матчей и сдвоенных микро-матчей	Единоборство с выбором цвета
Способ проведения турнира	Определенное число партий в заранее фиксированных временных интервалах	Определенное число партий в заранее фиксированных временных интервалах	Определенное число партий в заранее фиксированных временных интервалах
Метод подсчета результатов за отдельную партию	1 – выигрыш, 0 – проигрыш, 1/2 – ничья	2 – выигрыш, 0 – проигрыш, 1 – ничья	1 – выигрыш, 0 – проигрыш, 1/2 – ничья
Метод определения победителя и призеров	По результатам каждой отдельной партии, суммируемым за весь турнир	По результатам каждой отдельной партии или микроматчей, суммируемым за весь турнир	По результатам каждой отдельной партии, суммируемым за весь турнир

Характеристика \ Игра	Шахматы	Шашки	Го
Вспомогательные устройства для проведения турнира	Специальные сенсорные доски компаний «ДГТ» и «Шахком»	Специальные сенсорные доски компаний «ДГТ» и «Шахком»	Специальные сенсорные доски компаний «ОНЕКС»
Программная поддержка подсчета и опубликования результатов турнира	Специальное программное обеспечение	Специальное программное обеспечение	Специальное программное обеспечение

Далее мы не будем рассматривать уже институционализованные виды интеллектуальных игр в плане приведения форматов их турниров к корректной форме, поскольку существует уже отлаженная десятилетиями турнирная практика и эти игры уже имеют международное признание в качестве видов спорта и не требуют дополнительного обоснования своей корректности как спортивных состязаний, хотя определенные дополнения и изменения могли бы быть предложены и для этих интеллектуальных игр.

Как видно из сравнительной таблицы 6, только одна игра из этого списка – бридж – имеет на сегодняшний день наиболее развитую систему проведения турниров и рейтингования игроков, а также в полной мере соответствует необходимому и достаточному условиям спортивности ее турнирного варианта. Здесь безусловно соблюдены принципы равенства стартовых и игровых условий, а также имеется возможность сравнения результатов между различными игроками, парами или командами, игравшими как определенную сдачу, так и серию сдач в конкретном матче.

Как удовлетворить данные требования применительно к набирающим популярность на сегодняшний день играм – нардам, преферансу и покеру?

Решение проблемы нарда предложено в 2005 г. одним из авторов данного учебного пособия Я.А. Гаралем в его моно-

графии: «Корректные правила проведения турниров по международным нардам (бэкгэммон)».

По вопросу проведения турниров по преферансу также имеется его разработка «Корректные правила проведения турниров по спортивному преферансу» (2007).

Интересно, что и в первом и втором случаях за основу была взята уже существующая более 80 лет система подсчета результатов игры и проведения турниров в бридже. Однако для покера данный способ подсчета не подходит, хотя система дублирования сдач сама по себе является безусловно необходимой. Поэтому для покера были разработаны совершенно оригинальные процедуры проведения соревнований.

В этом контексте весьма важным представляется краткое обсуждение понятия «удача», или «везение» применительно к определению и разработке корректных форм и форматов проведения турниров по рассматриваемым интеллектуальным играм.

Об удаче в интеллектуальных играх.

Удача, или везение в обыденной жизни предполагает некое стечение обстоятельств, вызывающее позитивные перемены в жизни. Формула удачи известна, – нужные люди в нужном месте и нужное время.

Применительно к интеллектуальным играм удачу можно определить, как сочетание определенного состава игроков, определенной игровой позиции (или ситуации за игровым столом) и момента появления (для игр, имеющих случайный характер одного из игровых элементов) или выявления (для игр, включающих в себя определенную долю неполноты информации) тех или иных игровых атрибутов, кардинально меняющих имеющуюся на данный момент вероятность выигрыша одной из игровых сторон или линию ведения игры тем или иным игровым субъектом.

В этом контексте дублирование раскладов карт для бриджа, преферанса, ската, покера, деберца, белота и других карточных игр (так же, как и дублирование бросков для нарда) никоим образом не претендует на изъятие или исключение элемента удачи или везения в каждом конкретном раскладе, сдаче или партии. Игры с формальной точки зрения остаются в том виде, как они есть – со всей присущей им игровой атрибутикой, включающей определенный элемент удачи, везения, удачной находки

или удачного принятия решения во время игры. Игра случайно розданными картами или случайно сделанными бросками формально никоим образом от игры с заранее подготовленными раскладами или бросками не отличается, если, безусловно, ни одна из игровых сторон заранее не знает об их реальном воплощении.

Действительно ли постоянно побеждающий игрок умел, или он только невероятно удачлив? Ответ на этот извечный карточный вопрос стало возможным получить в конце XIX в., когда одному неизвестному карточному игроку пришла в голову гениальная мысль: выявлять победителя путем сравнения количества очков, набранных на одном и том же раскладе карт.

Исследовательским полигоном для новой концепции был избран вист, трансформировавшийся в дальнейшем в бридж. Первым шагом стала установка не смешивать карты, положенные во взятку, в одну кучу, а обязать каждого игрока выкладывать сыгранную им карту перед собой и после определения карты, выигравшей взятку, переворачивать их рубашкой вверх. В результате по окончании сдачи перед каждым из игроков лежали 13 карт, полученные им изначально.

Следующим шагом стало изобретение дубликатной коробки. Благодаря ей, появилась возможность, скрупулезно сохранив расклад, передавать его для розыгрыша другим игрокам, а затем сравнивать полученные результаты. К сожалению, эта гениальная находка долгое время не имела своего реального воплощения в других играх, хотя предпринимались попытки применять дублирование бросков для проведения командного турнира по бэкгэммону (короткие нарды) между командами США и Великобритании в 1973 г. по инициативе английского банкира Кеннета Вага. Матч состоялся, однако данный формат турнира не прижился по причинам, связанным и с неверной трактовкой ряда принципиальных игровых моментов, и проблем организационно-технического характера.

В действительности для организаторов турниров по интеллектуальным играм данная процедура – дублирование раскладов, бросков, карт – носит принципиальный организационно-методический характер, включающий:

- обеспечение равных стартовых и игровых условий для всех участников в рамках игровых правил данной игры в течение всего турнира;

- возможность сравнения результатов игр по каждой сдаче, партии и за весь матч и/или турнир;
- возможность накопления статистики по всем сыгранным сдачам и партиям, а также за весь матч и турнир;
- возможность внедрения корректной системы подсчета результатов за каждую сдачу, партию, матч и весь турнир в целом;
- как результат использования вышеуказанного: возможность создания и ведения корректной рейтинговой системы игроков.

Глава 9

Корректные формы и форматы турниров

Корректными мы будем считать формы и форматы турниров по интеллектуальным играм, обеспечивающие: 1) равенство стартовых и игровых кондиций во время всего турнира для каждого игрока в каждой отдельной сдаче, партии и матче и 2) возможность сравнения результатов на основе использования или применения корректной системы подсчета за сдачу, партию, матч и весь турнир в целом.

Под **корректной системой подсчета результатов** имеют в виду такую систему, которая позволяет сводить результаты каждой сдачи или партии к единому показателю и предоставляет возможность оценить уровень профессионализма данного игрока по единому суммарному эквиваленту (по итогам либо всех сыгранных сдач за определенный фиксированный промежуток времени, либо всех сыгранных партий) в каждом отдельно взятом матче и за весь турнир в целом.

Единая шкала оценки результатов за каждую отдельную сдачу или партию, с одной стороны, и возможность суммарной унифицированной оценки результатов по итогам всех сдач за определенный промежуток времени либо всех сыгранных партий в данном матче, с другой, предоставляют возможность сравнить результаты и выявить наиболее искусного и реально сильнейшего игрока в данном турнире.

Рассмотрение корректной системой подсчета результатов мы начнем с нард, как наиболее показательной в плане предлагаемых нововведений интеллектуальной игры.

Нарды. В последние годы были разработаны и реализованы совершенно новые варианты турниров по нардам. Представленные здесь варианты помогают сравнивать результаты матчей, каждый из них имел одинаковый набор заранее заданных бросков. Основанием для такого сравнения является предлагаемая система подсчета результатов, содержащая единую шкалу для матчей, имеющих разное число партий и весьма точно оценивающая и реальное качество отдельно выигранной партии, и суммарного результата всего матча.

Аналогичную систему на протяжении более чем 80 лет используют при расчетах в турнирах по бриджу, она на практике доказала свою эффективность. Однако для **бэкгаммона** (название нарда в международном варианте, от англ. *backgammon*) предложены специфические *стоимостные оценки* – специальным образом подобранные бонусные очки, присуждаемые как за победу в партии, так и по стоимости отдельной шашки. Это приводит к более корректной оценке истинного размера выигрыша и в отдельно взятой партии и матча в целом. Кроме того, введение этой системы открывает по сути новые перспективы как для организаторов турниров, так и для участников.

В целях дальнейшего развития турнирного варианта этой игры предлагаются следующие форматы соревнований.

Сравнительные турниры, где играют две, четыре или восемь партий в туре. Число туров зависит от числа участников.

Наборы бросков должны быть заранее сформированы. Каждый такой набор содержит значения бросков кубиков для каждого из игроков в паре. Число наборов либо N , либо $N - 1$, где N – число игроков.

Каждый игрок должен сыграть каждый предварительно сгенерированный набор бросков с каждым игроком-соперником.

В качестве примера рассмотрим проведение такого турнира по системе Митчелла (John Mitchell, 1854–1914) – первооткрывателя системы дублирования карт (распределение карт в данной сдаче сохраняется, или *дублируется* в специальной коробке для сравнения результатов) для проведения турниров, правда, *не по бриджу, а по висту* в 1880 г. Одновременно им была найдена система подсчета результатов игр и система проведения самого турнира: пересадка пар игроков во время состязания и перемещение коробок карт с дублированными раскладами. При этом разделяются две играющих: постоянно сидящие во время турнира и передвигающиеся.

В примере играющие белыми пашками сидят на месте, а играющие черными перемещаются.

По данной системе игрок двигается в каждом туре с данного номера стола T на стол с номером $T + 1$, а сгенерированный набор бросков с этого же стола соответственно на $T - 1$.

Итак, 8 столов, 16 игроков, 8 игровых комплектов бросков (2, 4, 8 наборов предварительно сгенерированных бросков в каждом из комплектов) (табл. 8).

Таблица 8

Схема движения игроков и игровых наборов

Раунд 1

Стол №		1	2	3	4	5	6	7	8
Игрок №	Белые №	1	2	3	4	5	6	7	8
	Черные №	9	10	11	12	13	14	15	16
Игровой набор бросков №		1	2	3	4	5	6	7	8

Раунд 2

Стол №		1	2	3	4	5	6	7	8
Игрок №	Белые №	1	2	3	4	5	6	7	8
	Черные №	16	9	10	11	12	13	14	15
Игровой набор бросков №		2	3	4	5	6	7	8	1

Раунд 3

Стол №		1	2	3	4	5	6	7	8
Игрок №	Белые №	1	2	3	4	5	6	7	8
	Черные №	15	16	9	10	11	12	13	14
Игровой набор бросков №		3	4	5	6	7	8	1	2

Раунд 4

Стол №		1	2	3	4	5	6	7	8
Игрок №	Белые №	1	2	3	4	5	6	7	8
	Черные №	14	15	16	9	10	11	12	13
Игровой набор бросков №		4	5	6	7	8	1	2	3

Примечание. На этом этапе происходит поворот линий и прыжок через один стол. При этом игроки, сидевшие на своих местах, продолжают сидеть, а те, которые двигались, продолжают перемещаться.

Раунд 5

Стол №		1	2	3	4	5	6	7	8
Игрок №	Черные №	1	2	3	4	5	6	7	8
	Белые №	12	13	14	15	16	9	10	11
Игровой набор бросков №		5	6	7	8	1	2	3	4

Раунд 6

Стол №		1	2	3	4	5	6	7	8
Игрок №	Черные №	1	2	3	4	5	6	7	8
	Белые №	11	12	13	14	15	16	9	10
Игровой набор бросков №		6	7	8	1	2	3	4	5

Раунд 7

Стол №		1	2	3	4	5	6	7	8
Игрок №	Черные №	1	2	3	4	5	6	7	8
	Белые №	10	11	12	13	14	15	16	9
Игровой набор бросков №		7	8	1	2	3	4	5	6

Раунд 8

Стол №		1	2	3	4	5	6	7	8
Игрок №	Черные №	1	2	3	4	5	6	7	8
	Белые №	9	10	11	12	13	14	15	16
Игровой набор бросков №		8	1	2	3	4	5	6	7

Результаты сыгранных партий с набором бросков № 7 для данного турнира представлены в табл. 9.

Таблица 9

**Протокол результатов партий,
сыгранных с набором бросков № 7**

Белые Игрок №	Черные Игрок №	Куб удвоения			Число оставшихся шашек		Результат в малых матчевых пунктах (SMP)		МАКС	
		Белые	Предложение	Черные	Белые	Черные	Белые	Черные	Белые	Черные
7	15		2		15		-150	+150	-3	+3
6	13	2				7	+290	-290	+5	-5
5	11			4		3	+270	-270	+3	-3
4	9		4		7		-290	+290	-7	+7
14	3	2			3		-210	+210	-5	+5
12	2	2				1	+170	-170	-1	+1
10	1			2		5	+250	-250	+1	-1
16	8		4			15	+300	-300	+7	-7

Окончательная таблица результатов турнира может выглядеть следующим образом: результаты игроков по отдельному набору бросков представляют собой столбец в табл. 10 (выделено жирным курсивом для набора бросков № 7).

Итоговая таблица сравнительного турнира

Игрок №	Игровой набор бросков №								Сумма очков	Место
	1	2	3	4	5	6	7	8		
1	-3	+2	-2	+3	+2	+4	-1	+2	+9	4-5
2	+1	+2	-4	+1	-6	+2	+1		-5	9
3	-2	-3	-1	-7	+5	...	+5		-17	16
4	+7						-7		-11	15
5	-3						+3		+15	2
6	+4						+5		+18	1
7	-5						-3		-9	13-14
8	+1						-7		0	8
9	+2	-2	-1	+3	+1	+1	+7	+2	+13	3
10	+1	-1	-7	-5	0	+2	+1		-7	11
11	-2	+7	-4	+3	+5	...	-3		+9	4-5
12	+5						-1		-6	10
13	-2						-5		+5	6
14	+7						-5		-8	12
15	-3						+3		-9	13-14
16	-1						+7		+3	7

Командные соревнования. Участвуют команды с четным числом игроков в одной команде (два или четыре игрока). При этом играется определенное (и всегда четное) число партий в одном матче. Число матчей зависит от числа команд.

Все броски для каждой из команд в каждом матче абсолютно идентичны: все броски команды А в открытой комнате для белых (игрок А1) повторяются для команды В для белых (игрок В2) в закрытой комнате, а все броски команды В для черных (игрок В1) в открытой комнате повторяются для черных же для команды А (игрок А2) в закрытой комнате.

Пример: команда А – игроки А1 и А2, команда В – игроки В1 и В2 (табл. 11).

Распределение набора бросков по игровым столам (комнатам)

Открытая комната		Закрытая комната	
Позиция за игровым столом		Позиция за игровым столом	
Белые	Черные	Белые	Черные
A1	B1	B2	A2
<i>Набор бросков № 7</i>		<i>Набор бросков № 7</i>	
61	33	61	33
42	41	42	41
32	65	32	65
44	22	44	22
53	51	53	51
...

Результаты матча представлены ниже в протоколе, где буква «О» обозначает открытую комнату (open), а буква «С» – закрытую (closed). При этом и в открытой, и закрытой комнатах играется один и тот же набор бросков (табл. 12).

Таблица 12

Протокол матча с дубликацией бросков

Набор бросков №	Первый бросок	Куб удвоения			Число оставшихся шашек		Малые матчевые очки		Разница малых матчевых очков в пересчете на ИМШы		
		К. А	Предложение	К. В	К. А	К. В	К. А	К. В	Команда А	Команда В	
1	О	6:1	–	2	–	15	–	–	150	2	–
	С	1:6	2	–	–	–	3	210	–		
2	О	4:5	–	–	2	–	5	250	–	9	–
	С	5:4	–	2	–	–	15	150	–		
3	О	2:3	4	–	–	–	2	230	–	–	2
	С	3:2	–	–	2	7	–	–	290		
4	О	3:4	–	4	–	7	–	–	290	–	4
	С	4:3	–	2	–	–	–	150	–		

Окончание табл. 7

Набор бросков №	Первый бросок		Куб удвоения			Число оставшихся шашек		Малые матчевые очки		Разница малых матчевых очков в пересчете на ИМПы	
			К. А	Предложение	К. В	К. А	К. В	К. А	К. В	Команда А	Команда В
5	О	2:5	–	2	–	–	15	150	–	6	–
	С	5:2	–	2	–	–	15	150	–		
6	О	5:6	–	2	–	15	–	–	150	–	11
	С	6:5	–	4	–	15	–	–	300		
7	О	4:2	2	–	–	3	–	–	210	–	2
	С	2:4	–	2	–	–	15	150	–		
8	О	2:4	–	–	2	–	7	290	–	–	3
	С	4:2	2	–	–	11	–	–	370		
9	О	1:3	2	–	–	–	1	170	–	1	–
	С	3:1	–	2	–	–	–	–	150		
10	О	3:1	2	–	–	5	–	–	250	–	1
	С	1:3	2	–	–	–	3	210	–		
11	О	4:6	–	4	–	–	15	300	–	1	–
	С	6:4	–	–	2	6	–	–	270		
12	О	6:3	2	–	–	2	–	–	190	–	11
	С	3:6	–	–	2	8	–	–	310		
Команда А Открытая комната: <i>Белые</i> Игрок А1 Закрытая комната: <i>Черные</i> Игрок А2			Команда В Открытая комната <i>Черные</i> Игрок В1 Закрытая комната: <i>Белые</i> Игрок В2			Суммарная разница малых матчевых пунктов в пересчете на ИМПы		19	37		
						Разница в ИМПах		–16			
						Результат в победных очках (VP)		12	18		

Примечание. К.А. – Команда А; К.В. – Команда В.

Здесь следует отметить: попытки организации подобных турниров предпринимались и в конце 20-х, и в начале 70-х гг. прошлого века. Наиболее известный матч по бэкгэммону с дубликацией бросков в матче был проведен в 1973 г. между командами США и Великобритании в составе:

- США – Барклай Кук, Вальтер Кук (Barclay Cooke, Walter Cooke);
- Великобритания – Филип Мартин, Джо Двек (Phillip Martyn, Joe Dwek).

Однако сам участник этих соревнований Барклай Кук в своей книге отмечает: «Может ли такой формат редуцировать влияние случайного фактора? Неудивителен тот факт, что почти все партии практически с самого начала протекали по-разному, что не давало возможности сколь-нибудь разумного сравнения. Если позиции на досках на разных столах абсолютно разные, то какой смысл в одинаковых бросках, которые надо на них сыграть? Бросок 66 может быть великолепным для стола № 1 и абсолютно кошмарным для стола № 2, если шашка игрока в этот момент находится на баре» (Cooke Barclay, Rene Orlean. 1980).

Таким образом, эта форма проведения соревнований была интерпретирована большинством экспертов скорее как некая экзотическая форма игры, чем действительный вариант проведения серьезных состязаний. Кроме того, организационные хлопоты по проведению таких турниров были чересчур большими.

В действительности, проблемы были связаны с тем, что:

- использовалась старая система подсчета результата за партию и матч, которая принципиально исключала какую-либо форму сравнения;
- не существовали соответствующие дополнительные устройства, облегчающие процесс регистрации и передачи бросков с одного игрового стола на другой;
- не была до конца продумана логистика проведения подобных соревнований.

И если первая проблема решается простым использованием предлагаемой здесь сбалансированной системы подсчетов результатов партии и матча, то, как вытекает из формулировки второй проблемы, единственным серьезным препятствием для проведения подобных турниров вживую (сравнительных и командных) являются чисто организационные трудности:

необходимость одновременной передачи и фиксирования целого ряда последовательностей бросков. Кроме того, как показал более детальный анализ, возникают еще проблемы чисто логического характера, связанные уже с необходимостью учета специфики игры в бэкгэммон, с одной стороны, и предлагаемого варианта турнирных соревнований – с другой.

Здесь подразумеваются требование учета возможности прерывания данной партии в любой момент игры (предъявление куба удвоения одним игроком и отказ противника от его акцептирования – «пас»), а также учет возможности продолжения этой же партии. Таковы ситуации, когда куб удвоения не предлагается или когда он принимается противной стороной («тейк»).

Эти проблемы решаются при помощи использования набора специальных электронных регистрирующих досок типа «БЕЗМА» (BEZMA), совместно со специальным пакетом программ «БЕЗМА Турнир» (BEZMA Tournament) и «БЕЗМА Тим» (BEZMA Team).

В онлайн-варианте формат дубликатных нард со всеми новыми вариантами турнирных форм и форматов, предложен и реализован на игровом сервере Клуба интеллектуальных игр «Fair Play Club» (<http://www.fpclub.eu/>).

Различные варианты расчетов окончательного итога матча объясняются так: в связи со спецификой игры «бэк-гэммон» требуются дополнительные практические и теоретические результаты или исследования, способные корректно учесть влияние всего спектра игровых компонентов на окончательный результат матча. При этом следует указать: *существует несколько возможных вариантов расчетов окончательного результата матча*. Поскольку провести полномасштабные статистические исследования по данной теме в настоящий момент не представляется возможным, предлагаются три различных варианта таких расчетов.

Вариант 1.

Определяется сумма малых матчевых пунктов (SMP) за все партии для каждого из игроков. Затем находится разница между этими значениями. Полученный результат преобразуется в международные матчевые пункты (ИМПы). По найденным значениям ИМПов и с учетом конкретного числа сыгранных партий определяют окончательный итог матча в VP (табл. 13).

Протокол матча (форма 1)

Партия №	Первый бросок	Куб удвоения			Число оставшихся шашек		Малые матчевые пункты (SMP)	
		И1	Предложение	И2	И1	И2	И1	И2
1	6:1	–	2	–	15	–	–	150
2	1:6	–	–	2	–	5	300	–
3	2:3	4	–	–	–	2	300	–
4	3:2	–	4	–	7	–	–	340
5	2:5	–	2	–	–	15	150	–
6	5:2	–	2	–	15	–	–	150
7	4:2	2	–	–	3	–	–	260
8	2:4	–	–	2	–	7	340	–
9	1:3	2	–	–	–	1	220	–
10	3:1	2	–	–	5	–	–	300
11	4:6	–	4	–	–	15	300	–
12	6:4	2	–	–	2	–	–	240
Игрок 1	Игрок 2	Сумма малых матчевых пунктов		1610	1440			
		Разница в SMP		150				
		Разница в ИМПх		5				
		Результат в победных очках (VP)		16	14			

Вариант 2.

Полученные значения малых матчевых пунктов (SMP) для каждой партии сразу переводят в международные матчевые пункты (ИМПы) и по окончании матча суммируют уже из-

вестные значения результатов каждой партии в ИМПах. Находят их разницу, и с учетом данного числа сыгранных партий определяют окончательный итог матча в победных очках (VP) (табл. 14).

Таблица 14

Протокол матча (форма 2)

Партия №	Первый бросок	Куб удвоения			Число оставшихся шашек		Малые матчевые очки (SMP)		Международные матчевые очки (ИМП)	
		И1	Предложение	И2	И1	И2	И1	И2	И1	И2
1	6:1	–	2	–	15	–	–	150	–	4
2	1:6	–	–	2	–	5	300	–	7	–
3	2:3	4	–	–	–	2	300	–	7	–
4	3:2	–	4	–	7	–	–	340	–	8
5	2:5	–	2	–	–	15	150	–	4	–
6	5:2	–	2	–	15	–	–	150	–	4
7	4:2	2	–	–	3	–	–	260	–	6
8	2:4	–	–	2	–	7	340	–	8	–
9	1:3	2	–	–	–	1	220	–	6	–
10	3:1	2	–	–	5	–	–	300	–	7
11	4:6	–	4	–	–	15	300	–	7	–
12	6:4	2	–	–	2	–	–	240	–	6
Игрок 1		Игрок 2				Сумма в ИМПах		39	35	
						Разница в ИМПах		4		
						Результат в победных очках (VP)		16	14	

Вариант 3.

Находят разницу в малых матчевых пунктах (SMP) между ближайшими двумя партиями (1–2, 3–4, 5–6 и т.д.). Эта разница пересчитывается в международные матчевые пункты (ИМП). В конце матча происходят те же процедуры подсчета

результатов: суммы в ИМПах для каждого игрока, потом их разницы и с учетом данного числа сыгранных партий определение окончательного итога матча в победных очках (VP) (табл. 15).

Таблица 15

Протокол матча (форма 3)

Партия №	Первый бросок	Куб удвоения			Число оставшихся шашек		Малые матчевые очки (SMP)		Разница малых матчевых очков в пересчете на ИМПы	
		И1	Предложение	И2	И1	И2	И1	И2	И1	И2
1	6:1	–	2	–	15	–	–	150	4	–
2	1:6	–	–	2	–	5	300	–		
3	2:3	4	–	–	–	2	300	–	–	1
4	3:2	–	4	–	7	–	–	340		
5	2:5	–	2	–	–	15	150	–	–	–
6	5:2	–	2	–	15	–	–	150		
7	4:2	2	–	–	3	–	–	260	2	–
8	2:4	–	–	2	–	7	340	–		
9	1:3	2	–	–	–	1	220	–	–	2
10	3:1	2	–	–	5	–	–	300		
11	4:6	–	4	–	–	15	300	–	2	–
12	6:4	2	–	–	2	–	–	240		
Игрок 1		Игрок 2				Суммарная разница малых матчевых пунктов в пересчете на ИМПы			8	3
						Разница в ИМПах				
						Результат в победных очках (VP)			16	14

Ниже приведены предлагаемые для проведения соревнований по нардам таблицы пересчета (табл. 16–18).

Пересчет шашек в малые матчевые пункты

Число оставшихся шашек	Куб удвоения						
	1	2	4	8	16	32	64
Пас/15	150	300	600	1200	2400	4800	9600
1	110	× 2	× 4	× 8	× 16	× 32	× 64
2	120						
3	130						
4	140						
5	150						
6	160						
7	170						
8	180						
9	190						
10	200						
11	210						
12	220						
13	230						
14	240						
15	300						
Кокс	450	900	1800	3600	7200	14400	28800

Таблица 17

Пересчет малых матчевых пунктов в международные

Разница в SMP	ИМП	Разница в SMP	ИМП
10–40	1	750–890	13
50–80	2	900–1090	14
90–120	3	1100–1290	15
130–160	4	1300–1490	16
170–210	5	1500–1740	17
220–260	6	1750–1990	18
270–310	7	2000–2240	19
320–360	8	2250–2490	20
370–420	9	2500–2990	21
430–490	10	3000–3490	22
500–590	11	3500–3990	23
600–740	12	4000+	24

Таблица 18

Результат матча в победных очках в зависимости от числа партий в матче

Победные очки (VP)	Число партий в матче														
	8	10	12	14	16	20	24	28	32	36	40	48			
15-15	0-1	0-1	0-1	0-2	0-2	0-2	0-3	0-3	0-3	0-3	0-3	0-4			
16-14	2-5	2-6	2-6	3-7	3-7	3-8	4-9	4-10	4-10	4-11	4-11	5-12			
17-13	6-8	7-9	7-9	8-10	8-11	9-12	10-14	11-15	11-16	12-17	12-18	13-20			
18-12	9-11	10-12	10-12	11-14	12-15	13-16	15-19	16-20	17-22	18-23	19-25	21-28			
19-11	12-14	13-15	13-16	15-18	16-19	17-21	20-24	21-25	23-28	24-29	26-32	29-36			
20-10	15-17	16-18	17-20	19-22	20-23	22-26	25-29	26-31	29-34	30-36	33-39	37-44			
21-9	18-20	19-21	21-24	23-26	24-27	27-31	30-34	32-37	35-40	37-43	40-46	45-52			
22-8	21-23	22-25	25-28	27-30	28-31	32-36	35-39	38-43	41-46	44-50	47-53	53-60			
23-7	24-26	26-29	29-32	31-34	32-36	37-41	40-45	44-49	47-52	51-57	54-60	61-68			
24-6	27-29	30-33	33-36	35-38	37-41	42-47	46-51	50-55	53-58	58-64	61-68	69-76			
25-5	30-33	34-37	37-40	39-43	42-46	48-53	52-57	56-61	59-65	65-71	69-76	77-84			
26-4	34-37	38-41	41-45	44-48	47-52	54-59	58-64	62-68	66-73	72-79	77-84	85-93			
27-3	38-41	42-45	46-50	49-54	53-58	60-65	65-71	69-73	74-82	80-88	85-93	94-102			
27-2	42-45	46-50	51-55	55-60	59-64	66-72	72-79	74-85	83-91	89-97	94-102	103-112			
29-1	46-50	51-55	56-61	61-66	65-71	73-79	80-87	86-94	92-100	98-106	103-112	113-123			
30-0	51+	56+	62+	67+	72+	80+	88+	95+	101+	107+	113+	124+			

Корректные правила проведения турниров по преферансу требуют таких форматов, при которых в силу особенностей самой игры они станут близки к бриджу, поэтому их проведение практически совпадает с проведением турниров по бриджу. При этом могут быть использованы все применяемые для бриджа форматы.

Для индивидуальных состязаний предлагаются два варианта проведения турниров: турнир малой пули и сравнительный турнир.

Турнир малой пули предполагает:

- определенную организационную подготовку (затасовка определенного числа сдач, наличие специальных коробочек для карт, формуляры результатов и проч.);
- определенные правила ведения самой игры (карты нельзя перемешивать во время розыгрыша);
- специфическую систему подсчета результатов турнира (очень близкую к расчету парного турнира на максы в бридже).

Формальные процедуры: на каждом игровом столе есть три римские цифры, соответствующие местам игроков. Число игровых столов обозначим как N , а число игроков соответственно будет $3 \times N$. На каждом из игровых столов тасуют заранее определенное количество колод, к примеру 12, разложенные в специальные коробочки (как при игре в бридж). Кроме этого, в эти же коробочки вкладывают протоколы «малой пули». Количество протоколов соответствует числу раундов в турнире. Если имеется 10 игровых столов, то должно быть проведено 10 раундов и соответственно должно быть 10 протоколов в каждой из коробок.

Протоколы и игроки пронумерованы и имеют следующие обозначения:

Протокол малой пули № 1	Раунд № 1
Игровые наборы № 1–12	Игроки № 101, 201, 301
Протокол малой пули № 1	Раунд № 2
Игровые наборы № 1–12	Игроки № 110, 210, 310
...	
Протокол малой пули № 1	Раунд № 10
Игровые наборы № 1–12	Игроки № 102, 202, 302
Протокол малой пули № 2	Раунд № 1
Игровые наборы № 13–24	Игроки № 102, 202, 302

Протокол малой пули № 2	Раунд № 2
Игровые наборы № 13–24	Игроки № 101, 201, 301
...	
Протокол малой пули № 2	Раунд № 10
Игровые наборы № 13–24	Игроки № 103, 203, 30
...	
Протокол малой пули № 10	Раунд № 1
Игровые наборы № 109–120	Игроки № 110, 210, 310
...	
Протокол малой пули № 10	Раунд № 2
Игровые наборы № 109–120	Игроки № 109, 209, 309
...	
Протокол малой пули № 10	Раунд № 10
Игровые наборы № 109–120	Игроки № 101, 201, 301

Затем стартует первый раунд – первая «малая пуля», все игроки за каждым из столов играют свои раздачи и записывают соответственно полученные результаты в свою пулю. При этом запись происходит на соответствующем данному набору протоколе «малой пули».

В первом раунде это будут для игроков столов:

– № 1: протокол малой пули № 1;

– № 2: протокол малой пули № 2;

...

– № 10: протокол малой пули № 10.

После окончания раунда, когда будет сыграна последняя раздача из 12 имеющихся на каждом столе колод (коробок карт) происходит движение коробок карт: коробки переносятся со стола № 1 на стол № 2, со стола № 2 на стол № 3 и по аналогии далее до последнего стола № 10, с которого коробки переносятся на стол № 1.

Теперь играет следующий раунд: опять 12 коробок на каждом из игровых столов. Данная процедура повторяется столько раз, сколько игровых столов было зарегистрировано перед началом турнира.

После окончания последнего раунда все участники подсчитывают свои результаты по каждой из сыгранных ими пуль – их количество равно числу раундов в турнире. В нашем случае – 10. Все результаты заносят в специальную итоговую таблицу результатов турнира.

Игрокам, сидящим на определенных местах за игровым столом, присваивают определенные номера, и таким образом формируются игровые линии, по которым происходит сравнение результатов. Номер игрока 101 означает, что это игрок, сидящий на месте под номером 1 за первым столом, 201 – соответственно игрок на месте под номером 2 за первым столом, а 301 – игрок на месте под номером 3 за первым столом. Аналогично для игрока под номером 201 – это будет стол номер 2 и номер места 1 и далее до последнего игрока.

Сравнивают результаты игроков, сидящих на одной линии. Всего линий может быть три или четыре, это определяет регламент турнира (табл. 19).

Таблица 19

Схема движения игроков, коробок и протоколов пули

Раунд 1

Протокол пули	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Номера коробок	1–12	13–24	25–36	37–48	49–60	61–72	73–84	85–96	97–108	109–120
Линия I	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
Линия II	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210
Линия III	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310

Раунд 2

Протокол пули	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1
Номера коробок	13–24	25–36	37–48	49–60	61–72	73–84	85–96	97–108	109–120	1–12
Линия I	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
Линия II	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210
Линия III	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310

Раунд 3

Протокол пули	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2
Номера коробок	25–36	37–48	49–60	61–72	73–84	85–96	97–108	109–120	1–12	13–24
Линия I	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
Линия II	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210
Линия III	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310

Раунд 4

Протокол пули	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3
Номера коробок	37–48	49–60	61–72	73–84	85–96	97–108	109–120	1–12	13–24	25–36
Линия I	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
Линия II	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210
Линия III	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310

Раунд 5

Протокол пули	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4
Номера коробок	49–60	61–72	73–84	85–96	97–108	109–120	1–12	13–24	25–36	37–48
Линия I	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
Линия II	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210
Линия III	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310

Раунд 6

Протокол пули	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5
Номера коробок	61–72	73–84	85–96	97–108	109–120	1–12	13–24	25–36	37–48	49–60
Линия I	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
Линия II	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210
Линия III	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310

Раунд 7

Протокол пули	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6
Номера коробок	73–84	85–96	97–108	109–120	1–12	13–24	25–36	37–48	49–60	61–72
Линия I	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
Линия II	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210
Линия III	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310

Раунд 8

Протокол пули	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7
Номера коробок	85–96	97–108	109–120	1–12	13–24	25–36	37–48	49–60	61–72	73–84
Линия I	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
Линия II	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210
Линия III	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310

Раунд 9

Протокол пули	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8
Номера коробок	97–108	109–120	1–12	13–24	25–36	37–48	49–60	61–72	73–84	85–96
Линия I	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
Линия II	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210
Линия III	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310

Раунд 10

Протокол пули	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Номера коробок	109–120	1–12	13–24	25–36	37–48	49–60	61–72	73–84	85–96	97–108
Линия I	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
Линия II	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210
Линия III	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310

Пример итоговых протоколов турнира малой пули (табл. 20).

Таблица 20

Итоговые протоколы турнира малой пули**Линия I**

Номера игроков	Пуля 1 № 1–12	Пуля 2 № 13–24	Пуля 3 № 25–36	...	Пуля 10 № 108–120	Сумма	Место
101	+35	–2	+54	...	+12	+100	2
102	–34	–26	–2	...	–10	–58	9
103	+5	–23	–108	...	+22	–56	8

Номера игроков	Пуля 1 № 1–12	Пуля 2 № 13–24	Пуля 3 № 25–36	...	Пуля 10 № 108–120	Сумма	Место
104	-4	-2	-2	...	-43	-79	10
105	+5	+21	+18	...	+10	-48	7
106	-14	-16	+22	...	-10	+44	4
107	+5	-3	-48	...	+22	+65	3
108	+14	-2	-2	...	+37	-24	5
109	+3	-4	+10	...	-34	-30	6
110	+64	+45	-28	...	+46	+254	1

Линия II

Номера игроков	Пуля 1 № 1–12	Пуля 2 № 13–24	Пуля 3 № 25–36	...	Пуля 10 № 108–120	Сумма	Место
201	-5	-2	+4	...	+2	+48	2
202	-4	-6	-12	...	0	-8	5
203	+5	-3	+14	...	+12	-100	9
204	-14	-12	-12	...	+10	-9	6
205	+15	+11	-4	...	+12	+44	3
206	-4	-18	+12	...	0	-84	8
207	+15	-13	+34	...	+42	+85	1
208	+12	-22	-18	...	-17	+12	4
209	+33	+2	-5	...	-10	-195	10
210	+22	-7	+14	...	-23	-58	7

Линия III

Номера игроков	Пуля 1 № 1–12	Пуля 2 № 13–24	Пуля 3 № 25–36	...	Пуля 10 № 108–120	Сумма	Место
301	-30	+4	-58	...	-14	-148	8
302	+38	+32	+14	...	+10	+64	4
303	-10	+26	+94	...	-34	+156	2
304	+18	+14	+14	...	+33	+88	3
305	-20	-32	-14	...	-22	+4	7
306	+18	+34	-34	...	+10	+40	5
307	-20	+16	+14	...	-64	-150	9
308	-26	+24	+20	...	-20	+12	6
309	-36	+2	-5	...	+44	+225	1
310	-86	-38	+14	...	-23	-196	10

Сравнительный турнир предполагает:

- определенную организационную подготовку (затасовка определенного количества сдач, наличие специальных коробочек для карт, формуляры результатов и прочее);
- правила ведения самой игры (карты нельзя перемешивать во время розыгрыша);
- специфическую систему подсчета результатов турнира (очень близкую к расчету парного турнира на максы в бридже).

Формальные процедуры: на каждом игровом столе есть три римские цифры, соответствующие местам игроков. Число игровых столов обозначим как N , а число игроков соответственно будет $3 \times N$.

На каждом из игровых столов тасуют заранее определенное число колод, к примеру 12, которые раскладываются в специальные коробочки (как при игре в бридж). В эти же коробочки вкладывают протоколы сравнительного турнира. Количество протоколов соответствует числу раундов в турнире. Если игровых столов 10, то должно быть проведено 10 раундов и соответственно в каждой коробочке 10 протоколов.

Протоколы и игроки пронумерованы и имеют следующие обозначения:

Протокол сравнительной пули № 1	Раунд № 1
Игровые наборы № 1–12	Игроки № 101, 201, 301
Протокол сравнительной пули № 1	Раунд № 2
Игровые наборы № 1–12	Игроки № 110, 209, 308
...	
Протокол сравнительной пули № 1	Раунд № 10
Игровые наборы № 1–12	Игроки № 102, 202, 304
Протокол сравнительной пули № 2	Раунд № 1
Игровые наборы № 13–24	Игроки № 102, 202, 302
Протокол сравнительной пули № 2	Раунд № 2
Игровые наборы № 13–24	Игроки № 101, 210, 309
...	

Протокол сравнительной пули № 2 Игровые наборы № 13–24	Раунд № 10 Игроки № 103, 203, 305
...	
Протокол сравнительной пули № 10 Игровые наборы № 109–120	Раунд № 1 Игроки № 110, 210, 310
Протокол сравнительной пули № 10 Игровые наборы № 109–120	Раунд № 2 Игроки № 109, 208, 307
...	
Протокол сравнительной пули № 10 Игровые наборы № 109–120	Раунд № 10 Игроки № 101, 201, 303

Стартует первый раунд, и все игроки за каждым из столов играют свои сдачи, например 12 сдач на каждом столе. И записывают соответственно полученные результаты в свою пулю.

После окончания раунда, когда будет сыграна последняя сдача из 12 имеющихся на каждом столе колод (коробочек карт) происходит движение каждой линии игроков: игроки линии 1 передвигаются на стол с номером на единицу больше, игроки линии 2 – на стол с номером на две единицы больше и соответственно игроки линии 3 – на стол с номером на 3 больше. Коробочки с картами и протоколами при этом никуда не движутся и все время находятся на одних и тех же столах.

Затем играется следующий раунд – опять 12 коробочек на каждом из игровых столов. Данная процедура повторяется столько раз, сколько было зарегистрировано перед началом турнира игровых столов.

После окончания последнего раунда все участники турнира подсчитывают свои результаты по каждой из сыгранных ими пуль – их количество равно числу раундов в турнире. В нашем случае 10.

Это будут результаты сравнительного турнира пуль.

В данном варианте все игроки играют все сдачи, как и в варианте турнира «малой пули». С той лишь разницей, что эти сдачи они все время играют против разных соперников, обеспечивая тем самым перемешивание игроков и сдач во время

турнира, что позволяет более объективно оценить силу каждого из участников турнира.

Все эти результаты заносят в специальную итоговую таблицу результатов турнира (табл. 21).

Таблица 21

Схема движения игроков, коробок и протоколов пули

Раунд 1

Протокол пули	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Номера коробок	1–12	13–24	25–36	37–48	49–60	61–72	73–84	85–96	97–108	109–120
Линия I	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
Линия II	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210
Линия III	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310

Раунд 2

Протокол пули	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Номера коробок	1–12	13–24	25–36	37–48	49–60	61–72	73–84	85–96	97–108	109–120
Линия I	110	101	102	103	104	105	106	107	108	109
Линия II	209	210	201	202	203	204	205	206	207	208
Линия III	308	309	310	301	302	303	304	305	306	307

Раунд 3

Протокол пули	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Номера коробок	1–12	13–24	25–36	37–48	49–60	61–72	73–84	85–96	97–108	109–120
Линия I	109	110	101	102	103	104	105	106	107	108
Линия II	207	208	209	210	201	202	203	204	205	206
Линия III	305	306	307	308	309	310	301	302	303	304

Раунд 4

Протокол пули	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Номера коробок	1–12	13–24	25–36	37–48	49–60	61–72	73–84	85–96	97–108	109–120
Линия I	108	109	110	101	102	103	104	105	106	107
Линия II	205	206	207	208	209	210	201	202	203	204
Линия III	302	303	304	305	306	307	308	309	310	301

Раунд 5

Протокол пули	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Номера коробок	1–12	13–24	25–36	37–48	49–60	61–72	73–84	85–96	97–108	109–120
Линия I	107	108	109	110	101	102	103	104	105	106
Линия II	203	204	205	206	207	208	209	210	201	202
Линия III	309	310	301	302	303	304	305	306	307	308

Раунд 6

Протокол пули	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Номера коробок	1–12	13–24	25–36	37–48	49–60	61–72	73–84	85–96	97–108	109–120
Линия I	106	107	108	109	110	101	102	103	104	105
Линия II	210	201	202	203	204	205	206	207	208	209
Линия III	306	307	308	309	310	301	302	303	304	305

Раунд 7

Протокол пули	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Номера коробок	1–12	13–24	25–36	37–48	49–60	61–72	73–84	85–96	97–108	109–120
Линия I	105	106	107	108	109	110	101	102	103	104
Линия II	208	209	210	201	202	203	204	205	206	207
Линия III	303	304	305	306	307	308	309	310	301	302

Раунд 8

Протокол пули	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Номера коробок	1–12	13–24	25–36	37–48	49–60	61–72	73–84	85–96	97–108	109–120
Линия I	104	105	106	107	108	109	110	101	102	103
Линия II	206	207	208	209	210	201	202	203	204	205
Линия III	310	301	302	303	304	305	306	307	308	309

Раунд 9

Протокол пули	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Номера коробок	1–12	13–24	25–36	37–48	49–60	61–72	73–84	85–96	97–108	109–120
Линия I	103	104	105	106	107	108	109	110	101	102
Линия II	204	205	206	207	208	209	210	201	202	203
Линия III	307	308	309	310	301	302	303	304	305	306

Раунд 10

Протокол пули	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Номера коробок	1–12	13–24	25–36	37–48	49–60	61–72	73–84	85–96	97–108	109–120
Линия I	102	103	104	105	106	107	108	109	110	101
Линия II	202	203	204	205	206	207	208	209	210	201
Линия III	304	305	306	307	308	309	310	301	302	303

Пример итоговых протоколов сравнительного турнира (табл. 22).

Таблица 22

Итоговые протоколы сравнительного турнира**Линия I**

Номера игроков	Пуля 2 № 13–24	Пуля 3 № 25–36	...	Пуля 10 № 108–120	Сумма	Место
101	–2	+54	...	+12	+148	1
102	–26	–2	...	+10	–58	8–9

Номера игроков	Пуля 2 № 13–24	Пуля 3 № 25–36	...	Пуля 10 № 108–120	Сумма	Место
103	-23	+14	...	+22	+56	3
104	-2	-2	...	0	-79	10
105	+21	-14	...	+2	+34	5
106	-16	+22	...	+10	+44	4
107	-3	+14	...	+22	+65	2
108	-2	-2	...	0	+12	6
109	+2	-5	...	-1	-30	7
110	-45	-34	...	+42	-58	8–9

Линия II

Номера игроков	№ 1–12	Пуля 2 № 13–24	Пуля 3 № 25–36	...	Пуля 10 № 108–120	Сумма	Место
201	+5	-2	+4	...	+2	+48	2
202	-4	-6	-12	...	0	-8	8
203	+5	-3	+4	...	+12	+36	4
204	-14	-12	-12	...	+10	-9	9
205	+15	+11	-4	...	+12	+44	3
206	-4	-16	+12	...	0	-84	5
207	+15	-13	+34	...	+42	+85	1
208	+4	-22	-12	...	0	+12	6
209	+3	+2	-5	...	-100	-195	7
210	-12	-7	+14	...	-23	-58	10

Линия III

Номера игроков	Пуля 1 № 1–12	Пуля 2 № 13–24	Пуля 3 № 25–36	...	Пуля 10 № 108–120	Сумма	Место
301	-40	-22	+4	...	+12	+18	4
302	-34	+34	-22	...	+10	-8	8
303	+16	-18	+94	...	+22	+104	1
304	+38	-2	+22	...	+33	-9	9
305	-9	+1	-14	...	-22	+4	7

Номера игроков	Пуля 1 № 1–12	Пуля 2 № 13–24	Пуля 3 № 25–36	...	Пуля 10 № 108–120	Сумма	Место
306	+26	–36	+122	...	+10	+99	2
307	+64	–3	+14	...	+22	+65	3
308	–135	–2	–2	...	0	+12	5
309	–15	+2	–5	...	–1	+5	6
310	+8	–78	+14	...	–23	–258	10

Помимо оценки совокупного (итогового) результата каждой из сыгранных пуль есть возможность оценить силу игроков и по каждой из сыгранных сдач отдельно. Для этого необходимо использование дополнительных протоколов (табл 23).

Таблица 23

Дополнительные протоколы

Раунд 1

Линия I, пуля 1, номера коробок 1–12

Коробка №	Игрок №	Финальная заявка	Результат	Пуля	Гора	Вист
1	101	Пас	–	–	–	–
2	101	8 бубен	=	6		
3	101	6 бубен	–1		4	
...	101		

Линия II, пуля 1, номера коробок 1–12

Коробка №	Игрок №	Финальная заявка	Результат	Пуля	Гора	Вист
1	201	7 пик	=	4		
2	201	пас	–	–	–	–
3	201	вист	3+1			16
...	201		

Линия III, пуля 1, номера коробок 1–12

Коробка №	Игрок №	Финальная заявка	Результат	Пуля	Гора	Вист
1	301	Вист	3			24
2	301	Вист	2			24
3	301	Вист	2+1			12
...	301		

Раунд 2*Линия I, пуля 1, номера коробок 1–12*

Коробка №	Игрок №	Финальная заявка	Результат	Пуля	Гора	Вист
1	110	Вист	1			8
2	110	8 бубен	=	6		
3	110	6 бубен	-1		4	
...	110		

Линия II, пуля 1, номера коробок 1–12

Коробка №	Игрок №	Финальная заявка	Результат	Пуля	Гора	Вист
1	209	7 пик	=	4		
2	209	Вист	1			12
3	209	Вист	2+1			12
...	209

Линия III, пуля 1, номера коробок 1–12

Коробка №	Игрок №	Финальная заявка	Результат	Пуля	Гора	Вист
1	308	Вист	2			16
2	308	Вист	1			12
3	308	Вист	3+1			16
...	308

Далее – до последних результатов для каждого из набора коробок и каждого сочетания игроков за игровым столом. Окончательное сравнение результатов проводят по суммарным результатам вистов по каждой из сыгранных сдач по системе, аналогичной подсчету парных турниров по бриджу.

Корректные правила проведения турниров по покеру находятся в процессе постоянной доработки. Разработать их оказалось не так просто, поскольку эта игра сильно отличается от других карточных игр, где помимо чистой торговли присутствуют также и элементы собственно самой игры: надо принимать решения, какой картой сделать первый ход, какой выбрать план на розыгрыше или на висте и др.

Игра сама по себе распадается на несколько этапов: торговля, розыгрыш заказанной игры играющим, защита против данного контракта противником или вистующими и подсчет окончательного результата сначала в одной сдаче, а затем собственно по достижении обозначенного заранее конечного результата или временного ограничения. Интересно, что данные процедуры являются характерными практически для всех или для большого спектра карточных игр (бридж, преферанс, скат, деберц, сека, бура и др.).

Покер в этом смысле стоит несколько особняком, потому как собственно помимо торговли в чистом виде ничего вроде бы не происходит. Игра заканчивается мгновенно после предъявления карт каждым из играющих либо в момент сброса карт всеми участниками торговли, кроме одного, выигравшего данную сумму в банке. В этом смысле, казалось бы, эту игру нельзя рассматривать с точки зрения сравнимости результатов игры одного игрока с другим, а это собственно и есть один из основополагающих критериев любого спортивного состязания.

Априорная оценка данной игры, как исключительно игры случая или везения, была бы справедливой, если бы не требовала от играющего некоторых знаний, навыков, опыта и умения, а результат игры решался бы мгновенно в момент раздачи карт без участия игроков в процессе торговли. Однако это, к счастью, не так. Необходимость собственно ведения самой торговли, ее достаточно сложный механизм, непосредственно связанный с массой различных факторов и, в первую очередь, с определенными процедурами появления общих для всех играющих карт на столе (флоп, терн и ривер), принятие свя-

занного с этим того или иного конкретного варианта решения из множества других, а также наличие определенного – заранее фиксированного для всех участников турнира – количества фишек, получаемых каждым игроком перед началом турнира, позволили разработать и найти процедурные решения, представляющие собой корректные форматы турнира по покеру в контексте их спортивной состязательности.

Общеизвестно (из практики бриджевых турниров), что система дублирования сдач сама по себе довольно привлекательна, поскольку позволяет проводить сравнение результатов игр одними и теми же раскладами для разных игроков или команд. В связи с этим были разработаны совершенно оригинальные процедуры проведения соревнований по спортивному покеру. При этом были рассмотрены два вида состязаний: *индивидуальный* и *командный*.

Технология параллельной раздачи карт в покере подразумевает такое их распределение во время турнира, когда каждый игровой стол (называемый «параллель» и несущий аналогичную функцию, а именно: расположенный параллельно другим игровым столам) получает набор карт, подготовленный в определенной последовательности, одинаковой для всех столов данного турнира (сессии).

Турнир должен проходить на определенное количество сдач: на каждом из столов после начала турнира последовательно разыгрываются абсолютно идентичные сдачи (расклады карт).

Раздача первой сдачи в каждом туре всегда начинается слева от дилера с самого первого места за игровым столом и всегда происходит слева направо по часовой стрелке, вторая сдача – со второго места слева и далее по кругу. Количество сдач в одном туре всегда должно быть таким, чтобы обеспечить полную равномерность стартов и выплат блайндов для всех игровых линий.

Подготовка таких раскладов может осуществляться следующим образом:

1. Применение специального раздаточного оборудования типа «Дуплимэйт покер» (Duplimate Poker), позволяющего проводить автоматизированную подготовку сдач;
2. Использование специальных коробочек для карт для каждого стола, имеющих внутреннюю нумерацию для каждой

сдачи. При этом возможно использование как цифрового, так и цветового разграничителя для каждой серии раздач для различения их в момент смены коробочек за столами;

3. Возможность установки специальных раздаточных устройств на каждом из игровых столов, что потребует дополнительных инвестиций и разработок.

Количество этих сдач, последовательность смены блайндов и прочее определяются организатором турнира в зависимости от имеющегося резерва времени и других ограничений.

Собственно сама процедура раздачи карт остается традиционной – дилер раздает карты игрокам за столом в известной последовательности. При этом есть ряд моментов, которые необходимо учитывать. Для исключения возможных коллизий, связанных с открытием одной из карт, предлагается специальная процедура раздачи карт дилером, когда карты не бросают вдоль стола, а спокойно кладут перед каждым игроком.

Возможно использование специальных контролирующих устройств, позволяющих:

- дилеру отслеживать реальное количество сыгранных сдач;
- главному судье следить за временными параметрами каждого стола и сдачи, а также показывать все это через интернет в реальном режиме времени.

Понятно, что для проведения таких турниров в интернете необходимы только определенные изменения в игровом движке и базе данных.

Проведение командных соревнований по покеру предъявляет определенные требования:

- к инвентарю – специальное программное обеспечение, позволяющее проведение подсчета по результатам каждого тура; специальные колоды карт; специальные раздаточные устройства;

- к организации: специальные процедурные вопросы; число игровых столов должно соответствовать числу игроков за одним столом или быть кратным этому числу;

- к командам: минимальное число игроков должно соответствовать числу мест за одним игровым столом; число команд должно быть N или кратным эту числу.

Рассадка игроков одной команды за игровыми столами принудительная, согласно приводимым ниже табличным схемам

в предположении, что у нас число мест за одним столом N . Число игроков при этом в одной команде должно быть тоже N (или более) (табл. 24).

Таблица 24

Рассадка для 10 команд – 10 столов соответственно

Стол № 1	A ₁₁	B ₁₂	D ₁₃	F ₁₄	J ₁₅	K ₁₆	I ₁₇	G ₁₈	E ₁₉	C ₁₀
Стол № 2	C ₂₁	A ₂₂	B ₂₃	D ₂₄	F ₂₅	J ₂₆	K ₂₇	I ₂₈	G ₂₉	E ₂₀
Стол № 3	E ₃₁	C ₃₂	A ₃₃	B ₃₄	D ₃₅	F ₃₆	J ₃₇	K ₃₈	I ₃₉	G ₃₀
Стол № 4	G ₄₁	E ₄₂	C ₄₃	A ₄₄	B ₄₅	D ₄₆	F ₄₇	J ₄₈	K ₄₉	I ₄₀
Стол № 5	I ₅₁	G ₅₂	E ₅₃	C ₅₄	A ₅₅	B ₅₆	D ₅₇	F ₅₈	J ₅₉	K ₅₀
Стол № 6	K ₆₁	I ₆₂	G ₆₃	E ₆₄	C ₆₅	A ₆₆	B ₆₇	D ₆₈	F ₆₉	J ₆₀
Стол № 7	J ₇₁	K ₇₂	I ₇₃	G ₇₄	E ₇₅	C ₇₆	A ₇₇	B ₇₈	D ₇₉	F ₇₀
Стол № 8	F ₈₁	J ₈₂	K ₈₃	I ₈₄	G ₈₅	E ₈₆	C ₈₇	A ₈₈	B ₈₉	D ₈₀
Стол № 9	D ₉₁	F ₉₂	J ₉₃	K ₉₄	I ₉₅	G ₉₆	E ₉₇	C ₉₈	A ₉₉	B ₉₀
Стол № 10	B ₀₁	D ₀₂	F ₀₃	J ₀₄	K ₀₅	I ₀₆	G ₀₇	E ₀₈	C ₀₉	A ₀₀

Примечание. Буква обозначает команду, а цифры определяют игровой стол и место игрока данной команды за данным игровым столом.

Например, A₁₁ означает: игрок команды A на игровом столе 1 занимает место под номером 1. Соответственно, D₇₉ означает: игрок команды D на игровом столе 7 занимает место под номером 9.

Определение результатов промежуточных туров и выявление команд-призеров в покере может происходить в различных вариантах.

Приведем лишь некоторые из них:

- по окончании тура все команды предъявляют свои фишки и занимают места согласно их суммарному количеству;
- по окончании тура определяется место каждого игрока одной команды среди игроков других команд, сидевших на данной линии. Затем находят сумму мест всех игроков для данной команды и полученный результат суммы мест сравнивают с аналогичными результатами команд противников.

Возможны и другие варианты подсчета, связанные не только с конкретным местом, занятым игроком одной команды на своей линии, но и количеством фишек, имевшихся на руках в момент окончания тура. При этом учет данного игрового параметра может быть как абсолютным, так и относительным (в процентах к наибольшей сумме фишек на данной линии, например).

После каждого из туров команды пересаживают своих игроков по определенной схеме таким образом, чтобы каждый из игроков данной команды сыграл как минимум один раз с каждым из игроков команды соперников. Процедуры распределения фишек у игроков при этом могут быть также реализованы разными способами. Например, игроки всех команд снова стартуют с одинаковым количеством фишек, как и в стартовом раунде.

Иной вариант: количество фишек у игроков данной команды снова распределяется равномерно, но с учетом имеющегося у этой команды на данный момент их общего числа. По мере уменьшения количества фишек после каждого тура последняя по сумме результатов команда может освобождаться от любого числа игроков либо это освобождение может быть связано с числом уже прошедших туров (после первого тура – 1, после второго – 1–2; после третьего – 1–3 и далее до предпоследнего игрока). Решение об этом принимает капитан команды и сообщает об этом главному судье.

Возможны и другие варианты распределения фишек, не определенные конкретным местом, занятым игроком одной команды на своей линии. Варианты могут обуславливаться количеством фишек, имевшихся на руках в момент окончания тура. При этом учет данного игрового параметра может быть как абсолютным, так и относительным (в процентах к наибольшей сумме фишек на данной линии, например).

Победившей считается команда, набравшая лучшую сумму мест по итогам данного числа туров. Данная схема наиболее предпочтительна для турниров по Холдем Лимитед (*Holdem Limited*).

Другая схема аналогична вышеприведенной, но с одним весьма существенным изменением: тур длится либо определенное количество сдач, либо заканчивается в момент выхода всего набора фишек у одного из игроков (табл. 25).

**Варианты командных встреч для различного числа игроков,
команд и игровых столов**

Две команды, 10 игроков в каждой команде, 2 игровых стола

Стол № 1	А	В	А	В	А	В	А	В	А	В
Стол № 2	В	А	В	А	В	А	В	А	В	А

Две команды, 8 игроков в каждой команде, 2 игровых стола

Стол № 1	А	В	А	В	А	В	А	В
Стол № 2	В	А	В	А	В	А	В	А

Три команды, 9 игроков в каждой команде, 3 игровых стола

Стол № 1	А	В	С	А	В	С	А	В	С
Стол № 2	С	А	В	С	А	В	С	А	В
Стол № 3	В	С	А	В	С	А	В	С	А

4 команды, 8 игроков в каждой команде, 4 игровых стола

Стол № 1	А	В	С	Д	А	В	С	Д
Стол № 2	Д	А	В	С	Д	А	В	С
Стол № 3	С	Д	А	В	С	Д	А	В
Стол № 4	В	С	Д	А	В	С	Д	А

Системы расчетов могут быть различными и зависят от пожеланий организаторов, временных и пространственных ограничений, однако основные принципы проведения всех соревнований по турнирному покеру должны оставаться неизменными:

- обязательная параллельная раздача карт за каждым столом;
- одинаковое количество сдач для всех столов и
- сравнение результатов как между игроками одной линии, так и суммарно для всех команд.

Преимущества данной системы для команд.

Одинаковые (симметричные) стартовые условия, которые выражены в:

- количестве сыгранных сдач за каждым столом;

- распределении карт за каждым столом;
- количестве и порядке смены стартового количества фишек, выставляемых перед началом сдачи (блайнды – см. Глоссарий);
- возможности принятия тех или иных решений во время турнира.

Преимущества данной системы для организаторов турниров:

- фиксированное время на проведение как отдельного тура, так и всего турнира в целом,
- возможность проведения соревнований различных форматов,
- возможность применения различных систем подсчета промежуточного и окончательного результатов, учитывающих различные игровые параметры или компоненты,
- возможность создания корректной рейтинговой системы команд.

Проведение индивидуальных соревнований по покеру происходит с использованием различных форм и форматов турниров, применяющих предлагаемую технологию параллельной раздачи карт и выполняющих требования к:

- инвентарю – специальное программное обеспечение, позволяющее проведение подсчета по результатам каждого тура; специальные колоды карт; специальные раздаточные устройства;
- организации – специальные процедурные вопросы; число игровых столов не лимитируется;
- игрокам – необходимо ведение специальных протоколов, фиксирующих количество фишек после каждого тура; процедуры фиксации фишек должны проходить за каждым игровым столом после окончания очередного тура (осуществляется дилером с одновременным контролем на компьютере главного судьи – спецоборудование типа ПДА (PDA), Бриджмейт или др.).

Первоначальная рассадка игроков – произвольная или принудительная в соответствии с уже имеющимся рейтингом игроков. Сильнейшие игроки могут быть рассажены за разные столы или по определенной системе (табл. 26).

Рассадка для 10 столов с 10 игроками за каждым столом

Раунд 1	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X
Стол А	A ¹	A ²	A ³	A ⁴	A ⁵	A ⁶	A ⁷	A ⁸	A ⁹	A ¹⁰
Стол В	B ¹	B ²	B ³	B ⁴	B ⁵	B ⁶	B ⁷	B ⁸	B ⁹	B ¹⁰
Стол С	C ¹	C ²	C ³	C ⁴	C ⁵	C ⁶	C ⁷	C ⁸	C ⁹	C ¹⁰
Стол D	D ¹	D ²	D ³	D ⁴	D ⁵	D ⁶	D ⁷	D ⁸	D ⁹	D ¹⁰
Стол E	E ¹	E ²	E ³	E ⁴	E ⁵	E ⁶	E ⁷	E ⁸	E ⁹	E ¹⁰
Стол F	F ¹	F ²	F ³	F ⁴	F ⁵	F ⁶	F ⁷	F ⁸	F ⁹	F ¹⁰
Стол G	G ¹	G ²	G ³	G ⁴	G ⁵	G ⁶	G ⁷	G ⁸	G ⁹	G ¹⁰
Стол J	J ¹	J ²	J ³	J ⁴	J ⁵	J ⁶	J ⁷	J ⁸	J ⁹	J ¹⁰
Стол I	I ¹	I ²	I ³	I ⁴	I ⁵	I ⁶	I ⁷	I ⁸	I ⁹	I ¹⁰
Стол K	K ¹	K ²	K ³	K ⁴	K ⁵	K ⁶	K ⁷	K ⁸	K ⁹	K ¹⁰

Примечание. При этом римскими цифрами обозначены столбцы таблицы, по которым будет происходить расчет перемещения игроков с одного игрового стола на другой после окончания очередного раунда турнира. Буквы вместе с цифрами обозначают игрока за данным столом и на данном месте. К примеру, F⁸ означает игрок за столом F под номером 8.

При дальнейших перемещениях игроки сохраняют свои стартовые номера и обозначения. После первого раунда игроки переходят с одного игрового стола на другой. Схема перехода указана в нижеприведенных таблицах 27–28.

Таблица 27

Схема перехода 1

Раунд 2	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Стол А	A ¹	K ²	I ³	J ⁴	G ⁵	F ⁶	E ⁷	D ⁸	C ⁹	B ¹⁰
Стол В	B ¹	A ²	K ³	I ⁴	J ⁵	G ⁶	F ⁷	E ⁸	D ⁹	C ¹⁰
Стол С	C ¹	B ²	A ³	K ⁴	I ⁵	J ⁶	G ⁷	F ⁸	E ⁹	D ¹⁰
Стол D	D ¹	C ²	B ³	A ⁴	K ⁵	I ⁶	J ⁷	G ⁸	F ⁹	E ¹⁰
Стол E	E ¹	D ²	C ³	B ⁴	A ⁵	K ⁶	I ⁷	J ⁸	G ⁹	F ¹⁰
Стол F	F ¹	E ²	D ³	C ⁴	B ⁵	A ⁶	K ⁷	I ⁸	J ⁹	G ¹⁰
Стол G	G ¹	F ²	E ³	D ⁴	C ⁵	B ⁶	A ⁷	K ⁸	I ⁹	J ¹⁰

Раунд 2	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Стол J	J ¹	G ²	F ³	E ⁴	D ⁵	C ⁶	B ⁷	A ⁸	K ⁹	I ¹⁰
Стол I	I ¹	J ²	G ³	F ⁴	E ⁵	D ⁶	C ⁷	B ⁸	A ⁹	K ¹⁰
Стол K	K ¹	I ²	J ³	G ⁴	F ⁵	E ⁶	D ⁷	C ⁸	B ⁹	A ¹⁰

Примечание. Арабские цифры над соответствующими столбцами указывают, на сколько столов должен переместиться тот или иной игрок. Например, +1 означает, что все игроки с данного места всех игровых столов пересаживаются на один стол выше по значению, а именно – с первого стола на второй, со второго – на третий и далее до последнего 10-го стола, откуда игрок переходит соответственно на первый стол.

Аналогичные процедуры повторяются для третьего и последующих раундов, которые должны проводиться компьютерной программой по предлагаемому алгоритму пересадок игроков в турнире.

Таблица 28

Схема перехода 2

Раунд 3	+1	+2	+3	+4	+5	-3	-2	-1	0	+1
Стол A	K ¹	J ²	F ³	D ⁴	B ⁵	I ⁶	G ⁷	E ⁸	C ⁹	A ¹⁰
Стол B	A ¹	I ²	G ³	E ⁴	C ⁵	K ⁶	J ⁷	F ⁸	D ⁹	B ¹⁰
Стол C	B ¹	K ²	J ³	F ⁴	D ⁵	A ⁶	I ⁷	G ⁸	E ⁹	C ¹⁰
Стол D	C ¹	A ²	I ³	G ⁴	E ⁵	B ⁶	K ⁷	J ⁸	F ⁹	D ¹⁰
Стол E	D ¹	B ²	K ³	J ⁴	F ⁵	C ⁶	A ⁷	I ⁸	G ⁹	E ¹⁰
Стол F	E ¹	C ²	A ³	I ⁴	G ⁵	D ⁶	B ⁷	K ⁸	J ⁹	F ¹⁰
Стол G	F ¹	D ²	B ³	K ⁴	J ⁵	E ⁶	C ⁷	A ⁸	I ⁹	G ¹⁰
Стол J	G ¹	E ²	C ³	A ⁴	I ⁵	F ⁶	D ⁷	B ⁸	K ⁹	J ¹⁰
Стол I	J ¹	F ²	D ³	B ⁴	K ⁵	G ⁶	E ⁷	C ⁸	A ⁹	I ¹⁰
Стол K	I ¹	G ²	E ³	C ⁴	A ⁵	J ⁶	F ⁷	D ⁸	B ⁹	K ¹⁰

Определение результатов промежуточных туров и выявление призеров возможно с использованием различных схем и вариантов расчетов.

Например, по окончании тура определяют место каждого игрока среди других игроков, сидевших на данной линии.

Возможны и другие варианты подсчета, связанные не только с конкретным местом, занятым игроком на своей линии, но и с количеством фишек, имевшихся на руках в момент окончания тура. При этом учет данного игрового параметра может быть как абсолютным, так и относительным (в процентах к наибольшей сумме фишек на данной линии, например).

После каждого из туров игроки пересаживаются по определенной схеме таким образом, чтобы каждый из игроков одной линии сыграл с максимально возможным числом игроков других линий (см. выше).

Возможен также вариант пересадки игроков, когда за каждым из столов должны будут сидеть игроки, имеющие относительно небольшое различие в количестве фишек (к примеру, не более 30% между максимальным и минимальным их количествами), напоминающий схему швейцарской системы в шахматах, когда игроки встречаются в следующем туре с оппонентами с таким же примерно количеством очков.

Вопросы, связанные с процедурами пересадки, решаются организаторами до начала турнира и должны быть прописаны в его регламенте. Возможны разнообразные варианты пересадки игроков и соответственно связанные с этими пересадками форматы турниров.

В настоящий момент предлагаются три типа пересадок или принудительного формирования игровых столов. Помимо пересадки игроков после каждого тура возможна также ротация самих игровых линий, когда первая линия становится последней, а все остальные линии соответственно смещаются по кругу.

Процедуры принудительного формирования игровых столов после предварительного первого тура предполагают предварительное формирование таблиц мест игроков по результатам первого тура (в соответствии с суммой фишек, имеющихся у игроков после окончания первого тура) по принципу «большее число фишек – более высокое место» в таблице. При этом данное распределение мест происходит по каждой из игровых линий: у нас будут 10 первых мест, 10 вторых, 10 третьих и далее до последнего места (табл. 29, 30).

Рассадка по принципу равенства мест игроков каждой из линий за каждым игровым столом
(Тур 2)

Стол А	D ¹ (1)	G ² (1)	A ³ (1)	B ⁴ (1)	J ⁵ (1)	I ⁶ (1)	K ⁷ (1)	F ⁸ (1)	C ⁹ (1)	B ¹⁰ (1)
Стол В	E ¹ (2)	J ² (2)	B ³ (2)	C ⁴ (2)	I ⁵ (2)	K ⁶ (2)	A ⁷ (2)	G ⁸ (2)	F ⁹ (2)	C ¹⁰ (2)
Стол С	J ¹ (3)	I ² (3)	C ³ (3)	D ⁴ (3)	K ⁵ (3)	A ⁶ (3)	B ⁷ (3)	J ⁸ (3)	G ⁹ (3)	D ¹⁰ (3)
Стол D	I ¹ (4)	F ² (4)	E ³ (4)	E ⁴ (4)	A ⁵ (4)	K ⁶ (4)	C ⁷ (4)	I ⁸ (4)	J ⁹ (4)	E ¹⁰ (4)
Стол E	K ¹ (5)	D ² (5)	F ³ (5)	A ⁴ (5)	B ⁵ (5)	I ⁶ (5)	I ⁷ (5)	K ⁸ (5)	I ⁹ (5)	F ¹⁰ (5)
Стол F	A ¹ (6)	E ² (6)	G ³ (6)	F ⁴ (6)	C ⁵ (6)	J ⁶ (6)	D ⁷ (6)	A ⁸ (6)	K ⁹ (6)	G ¹⁰ (6)
Стол G	B ¹ (7)	K ² (7)	J ³ (7)	G ⁴ (7)	D ⁵ (7)	E ⁶ (7)	F ⁷ (7)	C ⁸ (7)	A ⁹ (7)	J ¹⁰ (7)
Стол J	C ¹ (8)	A ² (8)	D ³ (8)	K ⁴ (8)	E ⁵ (8)	B ⁶ (8)	J ⁷ (8)	I ⁸ (8)	D ⁹ (8)	I ¹⁰ (8)
Стол I	G ¹ (9)	B ² (9)	K ³ (9)	I ⁴ (9)	F ⁵ (9)	C ⁶ (9)	D ⁷ (9)	D ⁸ (9)	B ⁹ (9)	K ¹⁰ (9)
Стол K	F ¹ (10)	C ² (10)	I ³ (10)	J ⁴ (10)	G ⁵ (10)	D ⁶ (10)	G ⁷ (10)	B ⁸ (10)	E ⁹ (10)	A ¹⁰ (10)

Примечание. В круглых скобках указаны места, занятые игроками соответствующих команд, по результатам первого тура.

Таблица 30

Рассадка по принципу равенства суммы мест игроков каждой из линий для каждого игрового стола

(Тур 2)

Стол А	D ¹ (1)	C ² (10)	K ³ (9)	K ⁴ (8)	D ⁵ (7)	J ⁶ (6)	I ⁷ (5)	I ⁸ (4)	G ⁹ (3)	C ¹⁰ (2)
Стол В	E ¹ (2)	G ² (1)	I ³ (10)	I ⁴ (9)	E ⁵ (8)	E ⁶ (7)	D ⁷ (6)	K ⁸ (5)	J ⁹ (4)	D ¹⁰ (3)
Стол С	J ¹ (3)	J ² (2)	A ³ (1)	J ⁴ (10)	F ⁵ (9)	B ⁶ (8)	F ⁷ (7)	A ⁸ (6)	I ⁹ (5)	E ¹⁰ (4)
Стол D	I ¹ (4)	I ² (3)	B ³ (2)	B ⁴ (1)	G ⁵ (10)	C ⁶ (9)	J ⁷ (8)	C ⁸ (7)	K ⁹ (6)	F ¹⁰ (5)
Стол E	K ¹ (5)	F ² (4)	C ³ (3)	C ⁴ (2)	J ⁵ (1)	D ⁶ (10)	D ⁷ (9)	I ⁸ (8)	A ⁹ (7)	G ¹⁰ (6)
Стол F	A ¹ (6)	D ² (5)	E ³ (4)	D ⁴ (3)	I ⁵ (2)	I ⁶ (1)	G ⁷ (10)	D ⁸ (9)	D ⁹ (8)	J ¹⁰ (7)
Стол G	B ¹ (7)	E ² (6)	F ³ (5)	E ⁴ (4)	K ⁵ (3)	K ⁶ (2)	K ⁷ (1)	B ⁸ (10)	B ⁹ (9)	I ¹⁰ (8)
Стол J	C ¹ (8)	K ² (7)	G ³ (6)	A ⁴ (5)	A ⁵ (4)	A ⁶ (3)	A ⁷ (2)	F ⁸ (1)	E ⁹ (10)	K ¹⁰ (9)
Стол I	G ¹ (9)	A ² (8)	J ³ (7)	F ⁴ (6)	B ⁵ (5)	K ⁶ (4)	B ⁷ (3)	G ⁸ (2)	C ⁹ (1)	A ¹⁰ (10)
Стол K	F ¹ (10)	B ² (9)	D ³ (8)	G ⁴ (7)	C ⁵ (6)	I ⁶ (5)	C ⁷ (4)	J ⁸ (3)	F ⁹ (2)	B ¹⁰ (1)

При этом возможны варианты формирования игровых столов, учитывающие как дополнительный параметр абсолютное количество фишек каждого из игроков, занимающих одинаковые места в своих линиях.

Например, мы можем поставить в левый крайний ряд ту линию, у которой лучший игрок на линии, занимающий первое место по количеству фишек на этой линии, является и абсолютным лидером, т.е. имеет абсолютное первое место среди любых игроков любой линии.

Следующий ряд займет та линия, первый игрок в которой занимает второе по абсолютному количеству фишек место.

Далее до последней линии справа, где находится абсолютный аутсайдер среди первых мест.

Принцип такого построения промежуточной таблицы и соответственно раскладки игроков мы будем называть *«лучший слева»*.

Соответственно обратный принцип: слева будет стоять линия, первый игрок которой по абсолютному показателю количества фишек будет последним среди первых, а последней линией справа будет та, где находится абсолютный лидер. Такое положение мы будем именовать *«лучший справа»*.

Кроме этого, возможны и смешанные варианты: левая половина таблицы заполняется по принципу *«лучший слева»*, а правая – *«лучший справа»* и наоборот, когда левая половина таблицы заполняется по принципу *«лучший справа»*, а правая – *«лучший слева»*.

Кроме того, возможны и другие варианты раскладки: с общей суммой фишек у игроков данной линии, как дополнительным параметром выбора и т.п.. При этом также возможны описанные выше варианты формирования столов *«лучший слева»*, *«лучший справа»* или их комбинации.

В момент выхода из игры всех фишек у любого из игроков он покидает свое место за столом, однако дилер по-прежнему должен раздавать карты для всех игровых мест, включая место игрока, покинувшего стол. Это необходимо делать с целью сохранения режима сравнения для оставшихся в игре игроков.

Розыгрыш стартового места проводят только на одном (первом) столе, для всех остальных столов просто повторяют.

Количество сдач в одном туре всегда должно быть таким, чтобы обеспечить полную равномерность стартов и очередно-

сти перемещения блайндов на каждом столе для всех игровых линий.

Внедрение этих методик и процедур в турнирную практику, а также применение необходимого специализированного оборудования и программного обеспечения позволят сформировать совершенно новый облик турнирных соревнований. Собственно сам вид игры и ее основные игровые параметры не изменятся в каждом из предлагаемых нововведений. Однако мы получим совершенно новые характеристики турниров, позволяющие не только проводить турниры в фиксированных временных границах, но и сравнивать результаты как отдельных партий или сдач, так и отдельного матча или турнира в целом. Унифицировать саму структуру спортивных турниров и создать корректную систему рейтингования игроков, участвующих в этих соревнованиях, – это в итоге вывести этот вид спортивных мероприятий на современный высокотехнологический уровень. При этом в выигрыше будут и организаторы турниров, смогушие проводить турниры за фиксированное и намного более короткое время, и участники, получающие возможность играть в большем числе турниров за один и тот же отрезок времени, а кроме того получают больше времени для отдыха.

В самом большом выигрыше останутся безусловно зрители, поскольку укороченный формат соревнований всегда более зрелищен и привлекателен.

Ниже приведена сравнительная таблица 31, позволяющая представить проведение турниров по вышеуказанным интеллектуальным играм в ближайшем будущем. Курсивом выделены предлагаемые изменения.

Таблица 31

Сравнительная таблица корректных форм и форматов турниров по интеллектуальным играм: бридж, преферанс, скат, покер и нарды

Игра Характеристика	Бридж	Преферанс, скат (все варианты)	Покер (все варианты)	Нарды (все варианты)
Игровые принадлежности	Карты	Карты	Карты	Доска, шашки, кости, куб удвоения

Игра Характеристика	Бридж	Преферанс, скат (все варианты)	Покер (все варианты)	Нарды (все варианты)
Формы соревнований	Индивидуальный, парный, командный	Индивидуальный, командный	Индивидуальный, командный	Индивидуальный, командный
Форматы соревнований	Разнообразные	<i>Разнообразные</i>	<i>Разнообразные</i>	<i>Разнообразные</i>
Способ проведения отдельной сдачи, раунда, партии	Дублирование раскладов карт	<i>Дублирование раскладов карт</i>	<i>Дублирование раскладов карт</i>	<i>Дублирование набора бросков</i>
Способ проведения турнира	Определенное количество сдач в заранее фиксированных временных интервалах	<i>Определенное количество сдач в заранее фиксированных временных интервалах</i>	<i>Определенное количество сдач в заранее фиксированных временных интервалах</i>	<i>Определенное количество партий в заранее фиксированных временных интервалах</i>
Метод подсчета результатов за отдельную сдачу, партию, раунд	Специальная система подсчета	<i>Специальная система подсчета</i>	<i>Специальная система подсчета</i>	<i>Специальная система подсчета</i>
Метод определения победителя и призеров	По результатам каждой сдачи, суммируемым за весь турнир	<i>По результатам каждой сдачи, суммируемым за весь турнир</i>	<i>По результатам каждой сдачи, суммируемым за весь турнир</i>	<i>По результатам каждой партии, суммируемым за весь турнир</i>

Игра Характеристика	Бридж	Преферанс, скат (все варианты)	Покер (все варианты)	Нарды (все варианты)
Вспомогательные устройства для проведения турнира	Специальное раздаточное устройство типа «Даплимейт» Специальное регистрирующее устройство типа «Бриджмейт»	<i>Специальное раздаточное устройство типа «Даплимейт»</i> <i>Специальное регистрирующее устройство типа «Бриджмейт»</i>	<i>Специальные электронные столы типа «ПокерПро» или специальные раздаточные устройства типа «Даплимейт Покер»</i>	<i>Специальные сенсорные доски типа «БЕЗМА» в комплексе со специальным программным обеспечением типа «БЕЗМА Турнир»</i>
Программная поддержка подсчета и опубликования результатов турнира	Специальное программное обеспечение	Специальное программное обеспечение	Специальное программное обеспечение	Специальное программное обеспечение

Глава 10

Программное обеспечение турниров

В настоящее время проведение турниров по интеллектуальным видам спорта (да и по любым иным) без соответствующего программного обеспечения практически невозможно. Необходимо иметь базу игроков, отработанную систему формата турнира, возможность быстрой публикации результатов раскладки игроков на следующий тур, опубликования результатов промежуточных туров, сессий, а также финальных результатов как непосредственно в турнирном зале, так и в Интернете.

Отсутствие соответствующих программ, позволяющих делать это оперативно, является недопустимым, поскольку резко снижает привлекательность данного турнира и гарантирует ему неудачное будущее. Кроме того, весьма важным представляется также применение специального игрового оборудования, позволяющего любителям конкретного вида интеллектуальных игр следить за проходящими непосредственно в игровом зале баталиями с помощью трансляции этих матчей через интернет. На сегодняшний день такие возможности созданы для любителей шахмат, шашек, бриджа, го, нарда и покера.

Шахматы и шашки

Программа *Свис Перфект 98* (Swiss Perfect 98) предназначена для проведения спортивных турниров по швейцарской или круговой системе с числом участников до 1000 и числом туров до 60. Она имеет богатый набор технических средств, легко настраиваемую конфигурацию.

Особенности программы:

- способность экспортировать (сохранять) данные окон в виде документов в текстовых форматах (ТХТ и HTML);
- возможность изменения конфигурации выводимых окон данных (ассортимента и количества отображаемых столбцов и настройка типа и стиля шрифта для каждого из них);
- настройка символов результатов, для отображения их в таблице (например, «В» для выигрыша, «Н» для ничьи и «П» для проигрыша);
- выбор символа, обозначающего половину очка, при отображении в таблице результатов турнира (тура) или текущего положения участников;
- вывод на печать любого окна данных;
- предварительный просмотр данных, выводимых на печать.

Программа *Sp2html* – приложение к Свис Перфект 98. С ее помощью можно делать красивые турнирные таблицы, используя сохраненные файлы турниров.

У *Свис Мастер 5.5* (Swiss Master 5.5) те же характеристики, но расширенные возможности для принудительного составления пар. Кроме того, из этой оболочки можно создавать и отправлять отчеты ФИДЕ и публиковать результаты турнира (таблицы и партии) на сайте.

Самая интересная особенность – автоматическое создание сайта турнира, включающего красивые таблицы, информацию об участниках, их фото и проч. Такой сайт можно сразу установить на сервер. Кроме того, основное отличие от *Свис Перфект 98* в том, что *Свис Мастер 5.5* официально признана ФИДЕ в качестве программы для проведения жеребьевки шахматных турниров.

Свис Менеджер 6.5.0.188 (Swiss Manager 6.5.0.188) – еще одна программа для жеребьевки шахматных соревнований, главная отличительная особенность которой – удобная публикация турнирных результатов напрямую на сервере <http://chess-results.com>

Основные характеристики программы :

- официально одобрена ФИДЕ;
- удобный интерфейс;
- поддержка языков: немецкий, английский, словенский, французский, турецкий, чешский, сербский;

- швейцарская система: до 1200 участников и 46 раундов;
- простой ввод игроков с рейтинг-листа ФИДЕ;
- обработка одновременно нескольких турниров;
- удобный и быстрый вывод результатов.

Чес Администратор (Chess Administrator) может проводить жеребьевку по системам: швейцарская, шевененгенская, олимпийская, круговая.

В последние годы все более активно применяют последние разработки в области прямой трансляции партий прямо из игрового зала. Сенсорные доски «ДГТ» или «Шахком» являются на сегодняшний день вполне приемлемым решением, поскольку позволяют это делать практически без задержек времени, точно фиксируя и передавая все ходы через компьютер в Интернет в реальном времени.

Чемпионат мира 2010 г. по шахматам, прошедший в Ханты-Мансийске, был полностью оснащен таким оборудованием (около 600 досок в игре одновременно), это позволило любителям и игрокам со всего мира следить за турнирной борьбой в прямом эфире.

Аналогичные сенсорные доски по шашкам пока не так широко известны – на последнем чемпионате мира их применение было ограничено только 20-ю комплектами.

Бридж

В бридже в последние годы также произошли существенные изменения в плане внедрения специальных систем подсчетов результатов отдельной сдачи, матча, сессии и всего турнира. Было разработано огромное количество программ, обсчитывающих результаты проведенных состязаний.

Приведем в качестве примера: программа **«Бридж Скоринг Программ»** (Bridge Scoring Programme) для подсчета турнира пар (парные турниры на матч-пойнты, батлер, кросс-импы, максы и др.), до 28 столов и 25 раундов в одной секции. Мультисекционная (до 5) и мультисессийная (до 4) с приспособляемым результатом для любого варианта движения коробок и пар, с предварительно дублированными раундами и т.д.

Однако самая трудоемкая операция – внесение результатов в базу данных компьютера для их дальнейшей обработки – долгое время не находила своего решения.

Сегодня такое решение найдено, – это специальные электронные устройства «Бриджмейт», позволяющие практически мгновенно после окончания очередной сдачи переслать полученные результаты на судейский компьютер. Технически это осуществляется через специальный сервер (небольшое электронное устройство, подключаемое к компьютеру через коммуникационный USB) с использованием специальной программы *«Бриджмейт Про Контроль»* (Bridgemate Pro Control), позволяющей сохранять поступаемые данные в определенной базе данных.

Любая программа, обсчитывающая результаты турнира, может быть подключена к данному серверу тем или иным образом, либо данные могут быть перенесены (скачаны) на компьютер в любом необходимом для работы этой программы формате, после чего следуют стандартные процедуры работы самой программы и выдача окончательных результатов всего турнира.

Бриджмейты выпускаются небольшой голландской компанией с начала 90-х годов прошлого века. Эта самая распространенная на сегодняшний день беспроводная система передачи результатов во время проведения турниров по бриджу. 45 тыс. устройств в 35-и странах используются для обсчета результатов проводимых соревнований. Во время первых Всемирных интеллектуальных игр в Пекине в 2008 г. на состязаниях по бриджу был осуществлен обсчет 180 тыс. сыгранных сдач.

Го, нарды и другие интеллектуальные игры

Программа *«Компетитиш Менеджер»* (Competition Manager) создана специально в помощь организаторам различных видов турниров и соревнований. Программа обладает широким спектром возможностей и дает возможность минимизировать усилия по организации и проведению соревнований.

В частности имеет:

– *базу данных с персональными данными игроков.* Позволяет хранить всю необходимую организатору турнира информацию о каждом игроке, зарегистрированном в системе,

– *возможность обмена списками игроков с другими программами.* Помогает организовать обмен списками игроков между разными экземплярами программы *«Компетитиш Менед-*

жер», а также другими подобными программами. Обмен происходит в виде XML-файла, что позволяет осуществлять экспорт данных в другие форматы файлов, такие как документы MS-Excel, HTML и проч.,

– *способность создания и проведения соревнований в различных форматах.* Программа поддерживает множество распространенных и новых форматов проведения соревнований. Отличительной особенностью программы **«Компетитив Менеджер»** является возможность использования абсолютно новых форматов турниров, таких как ФИП-турниры™ и турниры с разделяемым призовым фондом, а также возможности одновременного ведения нескольких различных форматов соревнований или их комбинации в одном и том же турнире.

На данный момент в программе реализована поддержка следующих форматов проведения соревнований:

- олимпийская (нокаут) система или плей-офф;
- олимпийская система с выбыванием после двух поражений (дабл-элиминация);
- швейцарская система;
- круговая система;
- ФИП-турнир™;
- олимпийская система с утешительным турниром;
- круговая система с выходом в плей-офф;
- свинг-турнир.

Разработчиками постоянно ведется работа над добавлением других распространенных и специфических форматов проведения соревнований.

Олимпийская система (также известна как нокаут-система или система плей-офф). Это система розыгрыша, при которой участник выбывает из турнира после первого же проигрыша сопернику (по итогам одной игры или серии из нескольких игр). Система обеспечивает выявление победителя за минимальное число туров и способствует напряженной борьбе в турнире. В «Компетитив Менеджер» кроме финального матча имеется возможность проведения матча за 3-е место.

Дабл-элиминация, или олимпийская система с выбыванием после двух поражений. Система проведения турниров, где участник выбывает из турнира после двух поражений. В этом и есть отличие от простой олимпийской системы, в которой только одно поражение приводит к вылету.

Швейцарская система характерна тем, что турнир проходит без выбывания и позволяет для определения победителей обойтись небольшим числом туров при большом числе участников. Жеребьевка перед каждым новым туром, кроме первого, осуществляется в зависимости от результатов, полученных игроками в предыдущих турах. Пары формируются с таким расчетом, чтобы соперники имели примерно одинаковые текущие показатели. Повторные встречи между игроками не допускаются.

Круговая система в спортивных соревнованиях – система розыгрыша, когда каждый участник турнира играет с каждым в ходе тура или раунда. Считается наиболее справедливой, но при этом требует наибольшего числа игр для распределения мест по сравнению с другими турнирными системами.

Формат *ФИП-турнира*[™] разработал в компании «Файр Бэкгэммон» один из авторов настоящего учебного пособия Я.А. Гараль для проведения турниров по нардам, однако этот формат может быть применен и для других интеллектуальных игр. Данный турнир проводится по швейцарской системе, но с одним существенным отличием – игроки начинают играть в турнире с определенным стартовым количеством игровых пунктов (очков). В ходе состязания игровые пункты между соперниками перераспределяются согласно результатам, достигнутым в каждом отдельном матче. Формирование пар для каждого последующего (после первого) тура происходит по швейцарской системе, где в качестве базы сравнения выступает количество игровых пунктов, набранных игроками в предыдущих турах. Игроки, проигравшие все игровые пункты, выбывают из турнира.

Олимпийская система с утешительным турниром – соревнования проводятся по олимпийской системе. Отличие: игроки, проигравшие в основном турнире и не попавшие в призовые места, переходят играть в утешительный турнир. Причем, чем позднее выбывает игрок из основного турнира, тем в более поздние раунды утешительного турнира он попадает. Утешительный турнир проводится по олимпийской системе с той разницей, что к ним периодически добавляются игроки, выбывшие из основного турнира.

Круговая система с выходом в плей-офф – такие соревнования проводятся в два раунда. В первом раунде игроки рас-

пределяются по нескольким группам и играют по круговой системе каждый против каждого в своей группе. По результатам первого раунда игроки, занявшие первые места в своих группах, выходят в следующий раунд соревнований, проводимый по олимпийской системе.

Свинг-турнир. Перед началом турнира все игроки получают стартовое количество очков. Все матчи турнира состоят из одной партии. Для каждого раунда заранее устанавливается размер ставки на игру. Например, ставки могут увеличиваться от раунда к раунду по схеме 1, 1, 2, 2, 5, 5, 10, 10, 50 и далее по возрастанию. Перед каждым раундом проводится жеребьевка участников, у которых еще остались очки, причем соперники могут встречаться друг с другом несколько раз подряд. Игра ведется до того момента, пока в турнире не останутся два игрока. Тогда между ними проводится финальный матч с максимальной ставкой. Победителем считается тот, у кого после финального матча больше очков.

Различные виды жеребьевки. Удобная графическая оболочка позволяет контролировать и вносить необходимые изменения в процесс жеребьевки.

Система поддерживает три вида жеребьевки:

- компьютерная жеребьевка – место в сетке соревнований определяется компьютером случайным образом;
- жеребьевка по рейтингу – место в сетке соревнований определяется в зависимости от текущего значения рейтинга игрока перед началом соревнований;
- ручная жеребьевка – место в сетке соревнований определяется путем жеребьевки, проводимой вручную организаторами соревнований.

Возможность отображения результатов как на экране компьютера, так и на большом экране в игровом зале, а также отображения и обновления информации о турнире на сайте.

В любой момент проведения соревнований можно сформировать HTML-документ, содержащий полную информацию о соревновании, а именно: список участников, турнирную сетку, текущие и конечные результаты, а также таблицу изменения рейтинга игроков. Этот документ может быть сразу размещен на сайте организатора турнира или на любом другом сайте.

Быстрый и удобный расчет рейтинга по окончании турнира. По окончании рейтингового турнира автоматически проводит-

ся перерасчет текущего рейтинга игроков, и результаты перерасчета выводятся на экран в виде таблицы.

Обмен данными о соревнованиях с другими программами. Программа позволяет обмениваться данными о соревновании с другими версиями программы «Компетишн Менеджер» или другими программами. Это может быть полезно, например, если необходимо передать информацию из регионального отделения федерации в центральную систему для расчета рейтинга и для других целей.

Для нарда разработаны специальные сенсорные доски **«БЕЗМА»**, предоставляющие возможность регистрировать индивидуальные партии и транслировать их в сети Интернет, проводить турниры новых форм и форматов, включая командные матчи с дублированными бросками и сбалансированной системой подсчета за партию и матч, а также сравнительные турниры.

Первый командный турнир с дублированными бросками и подсчетом по сбалансированной системе за партию и матч⁵⁷ состоялся на Кубке Содружества в октябре 2008 г. в Алуште. Три команды – Москвы, Киева и Харькова – разыграли между собой этот Кубок в комбинации двух видов нарда: короткие (международные) и длинные с кубом удвоения. Для проведения турнира были использованы 4 сенсорные доски «БЕЗМА» и специальная программа «БЕЗМА Тим».

Проведение сравнительных турниров по нардам находится в стадии разработки конкретного технического решения.

Глава 11

Финансовые аспекты проведения турниров

Подробное рассмотрение способов формирования бюджета и призового фонда турниров по интеллектуальным играм дает не только наглядное представление о системе внутренней организации этого вида состязательной деятельности, но и предоставляет возможности для разработки новых маркетинговых инструментов в их позиционировании и продвижении на рынке зрелищ и форм досуга.

Финансовые вопросы проведения любого турнира по интеллектуальным играм являются, пожалуй, самыми трудными для организаторов, не имеющих солидных спонсоров или государственной поддержки. По этой причине практически все федерации молодых по срокам их появления на мировой арене игровых интеллектуальных видов спорта ориентированы на восполнение расходов:

- аренды игрового зала,
- приобретения, доставки и хранения игрового оборудования,
- оплаты судейского персонала,
- приобретения наградной атрибутики,
- формирования поощрительного призового фонда за счет взносов участников турнира.

Методы распределения призового фонда существуют двух видов. В одном случае, организаторы разделяют взносы на две части: турнирный и регистрационный.

Турнирный взнос идет исключительно на формирование поощрительного призового фонда, а за счет регистрационного

происходит восполнение как вышеуказанных расходов организаторов, так и возможных дополнительных их расходов, связанных с приветственными коктейлями и заключительными банкетами.

В другом случае, организаторы *не разделяют турнирный и регистрационный взнос*, а принимают оплату от каждого участника в фиксированной форме: турнирный или регистрационный взнос. При этом формирование призового фонда и восполнение расходов организаторов турнира остается либо в ведении самих организаторов, гарантирующих, к примеру, только размер призового вознаграждения безотносительно числа участников (гарантированный призовой фонд – как правило, спонсорская поддержка), либо с указанием определенной величины в процентах, которая после вычета расходов организаторов идет на формирование призового фонда (обычно 85–90% турнирного взноса).

Кроме того, на некоторых турнирах присутствуют исключительно призовые от спонсора либо спонсорские призы добавляются к уже собранным взносам участников, тем самым существенно повышая суммарный призовой фонд и привлекая большее число игроков, желающих участвовать в данном состязании.

Форма выбора того или иного способа финансирования турнира и формирования призового фонда зависит от уже имевшихся изначально традиций (с момента проведения первых турниров по данному виду интеллектуальных игр) и практически мало трансформируется в плане приведения вознаграждения к реальным достижениям в турнире. Как правило, всегда премируются только первые места. Последние годы отмечены, тем не менее, тенденцией к увеличению числа призовых мест.

Предлагаются различные пропорции распределения призового фонда в зависимости от числа участников данного турнира (табл. 32).

Структура распределения призового фонда для турниров с большим числом игроков может быть, к примеру, такой: турнир на 180 чел., призовых мест – 18.

Призовой фонд будет распределяться, как указано в таблице 33.

Таблица 32

**Распределение призового фонда
в зависимости от числа участников**

Число участников	Число призовых мест	Распределение призового фонда, %
8–15	2	I – 60, II – 40
16–31	3	I – 50, II – 30, III – 20
32–63	4	I – 40, II – 30, III – 20, IV – 10
64–127	6	I–35, II–25, III–15, IV–10, V–8, VI–7

Таблица 33

Пример распределения призового фонда

Место	Приз, %
1	27
2	17
3	12,75
4	10
5	7,5
6	5,5
7	3,75
8	3
9	2,25
10–12	1,5
13–15	1,25
15–18	1

Как правило, распределение призового вознаграждения зависит от желания организатора турнира. Вознаграждается примерно 10% верхних мест, причем первое место получает чаще всего около 30% всего призового фонда.

Недавно была найдена совершенно оригинальная система проведения турниров для нарда, преферанса и покера: турнир с фиксированными игровыми параметрами (ФИП-Турнир™; и дальнейшее развитие этого формата); турнир с разделяемым призовым фондом – ФИП-ССП-Турнир™. (Название

ФИП-ССП-Турнир™ составлено из первых букв слов, представляющих собой описание данного формата состязания: турнир с фиксированными игровыми параметрами и сбалансированной системой подсчета.)

Рассмотрим более подробно оба предлагаемых формата турниров для интеллектуальных игр как возможную альтернативу уже существующим.

ФИП-Турнир™ для нард проводится за фиксированное время, с фиксированными игровыми интервалами, известным числом матчей и партий в каждом из матчей.

Для малых ФИП-Турниров™ предлагается сделать стандартным следующий формат:

- формирование пар первого тура – случайное;
- система формирования пар после первого тура – швейцарская;
- время на один тур – 30 мин;
- число партий в туре – 4;
- число туров (зависит от числа участников) – 3 – 5.

Для ФИП-Турниров™ в качестве эталона может быть принят формат турнирной сессии одного дня:

- формирование пар первого тура – случайное;
- система формирования пар после первого тура – швейцарская;
- время одного тура – 60 мин;
- число партий в туре – 8, 10, 12;
- число туров – 7.

Процедура проведения турнира.

1. Перед началом ФИП-Турнира™ каждый из участников получает фиксированное количество игровых пунктов (например, 10 игровых пунктов).

2. Объявляют отводимый на один тур временной интервал и число партий, которые должны быть сыгранными за это время.

3. В первом туре с самого начала в партии разыгрывается один игровой пункт. Все партии играют с кубом удвоения – после принятия куба удвоения разыгрывают уже не один, а два игровых пункта и далее в геометрической прогрессии цифры 2. После окончания первого тура игроки сообщают главному судье свои результаты – количество имеющихся у каждого игрока игровых пунктов. По этим результатам формируют но-

вые игровые пары (по швейцарской системе) и начинается второй тур.

4. Количество игровых пунктов у каждого из игроков в любой момент игры должно быть достаточным, чтобы принять куб удвоения актуальной ставки в матче. Если игровых пунктов недостаточно, то игрок может пополнить свой игровой банк любым количеством игровых пунктов (но не больше размера стартового набора).

Пополнение разрешается только между партиями. Во время партии пополнение невозможно.

Если количество игровых пунктов недостаточно для удвоения текущей ставки за партию, то игрок не может удваивать ставку, а его оппонент вправе играть в данной ситуации без куба удвоения. Невозможно проиграть более того, что у игрока есть в наличии, но и выиграть соответственно тоже (если у игрока три игровых пункта и куб по «2», то в случае марса – двойного проигрыша – он может проиграть только три игровых пункта и соответственно выиграть не более трех).

5. В первые три тура у игроков, проигравших все полученные на старте турнира игровые пункты, есть возможность сделать пополнение до размера стартового набора. Игроки также могут делать пополнение в любом туре после любой партии, по результатам которой у них не осталось уже ни одного игрового пункта (фактически это означает возможность повторного входа в турнир для данного игрока с целью потенциального улучшения в нем своего окончательного результата).

6. Игрок, проигравший все свои игровые пункты, выбывает из турнира.

7. По окончании последнего игрового тура определяют актуальные места в турнире для всех участников. Сумма игровых пунктов, накопленная данным игроком после всех матчей, собственно и является количественной характеристикой, учитываемой при этом распределении.

8. Подсчет рейтинга игрока приобретает исключительно простой характер: количество игровых пунктов с учетом числа партий в матче, числа матчей и величины стартового взноса в турнире.

9. Игрок, у которого остались на руках игровые пункты, получает вознаграждение в размере суммы игровых пунктов, пересчитанных на монетарную составляющую и за вычетом комиссии организаторов турнира.

Например, для трехдневного турнира с вступительным регистрационным взносом в 10 тыс. руб. каждый участник получит стартовые 100 игровых пунктов (очков). Подсчет результата в каждой партии происходит как в обычном турнире, только матч играется не до определенного количества очков, а определенное число партий (либо заканчивается по времени). Т.е. проигрыш партии с кубом по «4» (без марса) означает проигрыш 4-х игровых пунктов. Выигранные игровые пункты плюсятся к стартовой сумме, а проигранные – соответственно вычитаются.

Участник продолжает игру в турнире до тех пор, пока у него есть положительный баланс игровых пунктов.

Обнуление означает, что данный игрок проиграл на 100 игровых пунктов больше, чем выиграл (допустим, выиграл +75, а проиграл –175). После чего возможен повторный вход в турнир, либо игрок выбывает из турнира.

Проведение турниров по нардам с разделяемым призовым фондом проводится в три этапа, и турнирный взнос за участие делится на три части:

- 1) 30% – для игры в турнире на этапе 1;
- 2) 30% – для игры в турнире и формирования призового фонда в матче на этапе 2;
- 3) 40% – для вознаграждения финалистов на этапе 3.

Процедура проведения турнира.

Этап 1. ФИП-турнир™ проводится как стандартный ФИП-турнир™ для предварительной расстановки (ранжирования) игроков перед вторым этапом и является одновременно их отбором в лучшие 16, 32, 64, 128:

- формирование пар первого тура – случайное;
- система формирования пар после первого тура – швейцарская;
- время на один тур – 60 мин;
- число партий в туре – 10;
- число туров – 5.

По результатам первого этапа остаются 16, 32, 64 или 128 лучших участника, попадающих уже на второй этап соревнований.

В случае равного результата у нескольких участников внизу таблицы возможны следующие варианты принятия окончательного решения:

- сравниваются результаты личных встреч у данных конкурентов, и решение принимается на их основе;

- при отсутствии таких данных: участники не играли между собой – проводится дополнительный матч для определения претендента на место во втором этапе.

Этап 2, ФИП-ССП-турнир™ представляет собой турнир с фиксированными игровыми параметрами и сбалансированной системой подсчета с одним существенным дополнением: расчет результата в матче носит монетарный характер.

Формирование групп игроков происходит согласно результатам этапа 1.

При этом есть два варианта – группы с равноотстоящим числом мест между участниками одной группы или с одинаковой их суммой в одной группе:

- время на один тур – 60 мин;
- число партий в туре – 10;
- число туров – 3;
- число групп по 4 игрока – 4, 8, 16, 32.

Победители групп составляют для:

- 4-х групп – полуфинальные пары;
- 8 групп – две финальные группы;
- 16 групп – четыре финальные группы;
- 32 групп – восемь финальных групп.

Процедуры принудительного рассеивания игроков после предварительного турнира с *равноотстоящим числом мест* между участниками одной группы представлены в таблицах 34–37, а *одинаковой суммой мест* в одной группе – в таблицах 38–39.

Таблица 34

Пример для 4-х участников в группе и 16 участников в турнире

I	II	III	IV
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

Таблица 35

Пример для 4-х участников в группе и 32 участников в турнире

I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32

Таблица 36

Пример для 4-х участников в группе и 16 участников в турнире

I	II	III	IV
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13

Таблица 37

Пример для 4-х участников в группе и 32 участников в турнире

I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
1	2	3	4	5	6	7	8
16	15	14	13	12	11	10	9
17	18	19	20	21	22	23	24
32	31	30	29	28	27	26	25

В обоих вариантах при равной сумме очков у нескольких игроков места занимают согласно порядковому номеру, присвоенному им при регистрации в турнире. Кроме того, при формировании таблицы применяют критерий, при котором минимизируется попадание во вновь создаваемые группы игроков, уже игравших между собой в предыдущем туре: игроки, набравшие одинаковое количество очков, перемешиваются, им присваиваются другие места, и таким образом они попадают в другие ячейки таблицы.

Этап 3: ФИП-ССП-турнир™ – это турнир с фиксированными игровыми параметрами и сбалансированной системой

подсчета с одним существенным дополнением: окончательный расчет результата матча носит монетарный характер.

Согласно результатам *этапа 2* для 4-х групп играют полуфиналы, матч за 3-е место и финал. При этом лучший игрок выбирает себе соперника в первый полуфинал, а вторая полуфинальная пара формируется автоматически.

Для 8-и групп согласно результатам *этапа 2* формируют две финальные группы по 4 игрока. Формирование финальных групп происходит в соответствии с условием – усредненные суммы призовых фондов в каждой финальной группе должны быть близки или соизмеримы.

Играются *финальные круговые турниры* в каждой группе. По их результатам два лучших игрока из каждой финальной группы выходят в полуфинал.

Играются *полуфиналы*: первое место из первой группы со вторым местом из второй группы и наоборот, затем – матч за третье место и финал.

Для 16 групп согласно результатам *этапа 2* формируют 4 финальные группы по 4 игрока. Формирование финальных групп происходит в соответствии с условием – усредненные суммы призовых фондов в каждой финальной группе должны быть близки или соизмеримы.

Играются финальные круговые турниры в каждой группе.

Победители по результатам кругового турнира из каждой финальной группы выходят в полуфинал. При этом лучший игрок выбирает себе соперника в первый полуфинал, а вторая полуфинальная пара формируется автоматически. Играются полуфиналы, матч за третье место и финал.

Для 32 групп согласно результатам *этапа 2* формируют 8 финальных групп по 4 игрока. Формирование финальных групп происходит в соответствии с условием – усредненные суммы призовых фондов в каждой финальной группе должны быть близки или соизмеримы.

Играются финальные круговые турниры в каждой группе.

Победители по результатам кругового турнира из каждой финальной группы выходят в четвертьфинал.

Затем проводится стандартный турнир *дабл-элиминация*. Матчи до 7-и пунктов в основной сетке и до 5-и – в дополнительной.

Альтернатива: победители попадают в суперфинал, где организуются две суперфинальные группы по 4 игрока в каждой. Формирование суперфинальных групп согласно результатам *этапа 3*: усредненные суммы призовых фондов в каждой суперфинальной группе должны быть близки или соизмеримы.

Играются суперфинальные круговые турниры в каждой группе.

Победители по результатам кругового турнира из каждой суперфинальной группы выходят в суперполуфинал. При этом лучший игрок выбирает себе соперника в первый суперполуфинал, а вторая суперполуфинальная пара формируется автоматически. Играются суперполуфиналы, матч за третье место и суперфинал.

Формирование разделяемого призового фонда определяется финансовым статусом перед началом соревнований: 40% турнирного взноса каждого участника идут в призовой фонд финального третьего этапа турнира (там же аккумулируется призовое вознаграждение спонсоров). Оставшаяся сумма призового фонда (60%) делится между двумя этапами в равных долях (по 30%) для каждого этапа.

На первом этапе каждый участник получает определенное количество стартовых игровых очков, монетарным эквивалентом которых является определенная доля его турнирного взноса (в данном случае – 30%). Матчи играются согласно стандартной системы ФИП-Турнира™. При этом должно быть выполнено условие попадания в 8, 16, 32, 64 или 128 лучших участника.

Турнирная часть взносов участников, не попавших во второй этап, передается в призовой фонд финального третьего этапа.

На втором этапе игровые пункты, набранные участниками на первом этапе, переводятся в монетарную составляющую. К полученному значению добавляют еще 30% турнирного взноса, и созданная таким образом сумма становится стартовым монетарным ресурсом для данного игрока в первом матче второго этапа.

Матчи играются с подсчетом по сбалансированной системе за партию и матч с одним существенным дополнением: расчет результата в матче носит монетарный характер. Расчет выполняют после каждого матча в соответствии с его результатом.

Процедура расчета

Формирование призового фонда матча напрямую связано со стартовым монетарным ресурсом каждого из игроков и происходит перед началом каждого матча.

При равенстве вносимых в призовой фонд сумм с обеих сторон каждый из игроков обязан внести в призовой фонд именно эту сумму.

Например, у обоих игроков перед началом матча стартовый монетарный ресурс был одинаков и равен 1500 € для каждого.

Призовой фонд матча будет в этом случае равен: $1500 \text{ €} + 1500 \text{ €} = 3000 \text{ €}$.

Каждый из игроков по окончании матча получит соответствующую часть этого призового вознаграждения, она будет прямо пропорциональна результату матча в относительных единицах. Если матч между игроками А и Б закончится, скажем, со счетом 18 : 12 в пользу игрока Б, то это будет означать, что игрок Б получит 18 частей призового фонда, это соответствует 1800 €, а игрок А соответственно 12 частей – оставшиеся 1200 €.

При разнице вносимых в призовой фонд сумм с обеих сторон, когда игрок А имеет 1100 €, а игрок Б – 1300 €, есть три варианта:

1) игрок, имеющий меньшую сумму денег, чем его оппонент, докупает необходимую до уравнивания сумму, и таким образом каждый игрок вносит одинаковую сумму в призовой фонд матча. В данном случае происходит «докупка» 200 € игроком А, и каждый игрок вносит по 1300 € в призовой фонд матча.

Сумма призового фонда составит: $1300 \text{ €} + 1300 \text{ €} = 2600 \text{ €}$;

2) игрок, имеющий меньшую сумму, чем его оппонент, отказывается «докупать» недостающую сумму. В этом случае оппонент вносит в призовой фонд матча сумму денег, эквивалентную той, которую внес игрок с минимальной суммой. В данном случае оба игрока вносят в призовой фонд матча по 1100 €.

Сумма призового фонда матча составит: $1100 \text{ €} + 1100 \text{ €} = 2200 \text{ €}$.

3) игрок, имеющий меньшую сумму, чем его оппонент, отказывается «докупать» недостающую сумму, однако согласен предоставить стартовый бонус игроку с большей суммой в размере разницы их сумм, выраженной в победных очках VP

(с соответствующим коэффициентом пересчета). При этом каждый игрок вносит в призовой фонд всю имеющуюся у него сумму денег.

В данном случае условия матча и призовой фонд будут таковы.

Сумма призового фонда матча (PRF):

$$\text{PRF} = 1300 \text{ €} + 1100 \text{ €} = 2400 \text{ €}.$$

Разница вносимых каждой из сторон сумм (DIF):

$$\text{DIF} = 1300 \text{ €} - 1100 \text{ €} = 200 \text{ €}.$$

Цена одного победного очка – 1VP – с учетом того, что всего разыгрывается в одном матче 30VP (PrVP):

$$\text{PrVP} = \text{PRF} / \text{DIF} = 2400 \text{ €} / 30 = 80 \text{ €}.$$

Стартовый бонус (SB) для игрока Б определяется следующим образом:

$$\text{SB} = \text{DIF} / \text{PrVP} = 200 \text{ €} / 80 \text{ €} = 2,5\text{VP}.$$

По окончании матча происходит перерасчет окончательного итога с учетом стартового бонуса.

Таким образом, в случае окончания матча со счетом 16 : 14 в пользу игрока Б окончательный итог будет 17, 25 : 12,75 в его пользу (т.е. 1,25VP добавляется игроку Б и 1,25VP вычитается из результата игрока А. Итого 1,25 + 1,25 = 2,5VP).

А в случае победы игрока А со счетом 20 : 10, допустим, окончательный итог будет уже 18,75 : 11,25 в его пользу (подсчет аналогичен вышеприведенному).

В монетарном виде это будет соответственно:

- для первого случая:
 - игрок А – 1020 € (12,75 × 80),
 - игрок Б – 1380 € (17,25 × 80)
- для второго случая:
 - игрок А – 1500 € (18,75 × 80),
 - игрок Б – 900 € (11,25 × 80).

На *этапе 3* финалисты (участники третьего этапа) добавляют к своему результату (суммарному монетарному ресурсу), достигнутому за первые два этапа, 40% своего турнирного взноса, и именно эта общая сумма монетарного ресурса является зачетной при формировании призового фонда первого

матча финального турнира. В зависимости от числа участников финального третьего этапа возможны различные варианты распределения финального призового фонда и спонсорского вознаграждения.

Распределение призового фонда (40% турнирных взносов всех участников турнира – кроме финалистов – и спонсорское вознаграждение) происходит только для участников последней фазы финального турнира (4 или 8 игроков) в зависимости от показанных ими результатов во всех матчах финального третьего этапа.

Для финального этапа данного турнира нет альтернатив по выбору варианта формирования призового фонда матча – всегда разыгрывается вся сумма имеющихся в наличии у игроков монетарных ресурсов для данного матча. При этом если вносимые суммы различны, то ведущий (по суммарному монетарному ресурсу) игрок получает бонус в соответствующем количестве победных очков (VP), рассчитываемых вышеуказанным способом от разницы монетарных составляющих данных игроков в этом матче. Бонус влияет только на финальное распределение призового фонда данного матча.

В таблицу же результатов вносится реально достигнутый итог матча.

Распределение призового фонда среди финалистов происходит всегда на основании реально достигнутых результатов каждого из игроков (без учета бонусов, если таковые имели место быть).

Для 4-х участников финала (X-суперфинала).

После окончания предварительных матчей финального турнира 4 игрока, имеющие лучшие результаты по итогам предварительных игр, формируют финальную четверку, а остальные игроки заканчивают турнир с выплатой им организаторами суммы призовых согласно количеству имеющихся у них победных очков (VP) и за вычетом комиссии организаторов.

Далее играют полуфинальные встречи, финал и матч за третье место.

Для 8-и участников X-суперфинала (при числе участников турнира 128 и более):

а) матчи играют как стандартный турнир дабл-элиминация. Матчи до 7-и пунктов в основной сетке и до 5-и – в дополнительной: I – 25%; II – 20%; III – 17%; IV – 13%; V – 7%; VI – 6%; VII – 6%; VIII – 6%;

б) матчи играются с подсчетом по сбалансированной системе за партию и матч с одним существенным дополнением: расчет результата в матче носит монетарный характер.

Расчет происходит после каждого матча в соответствии с его результатом.

Распределение призового фонда финального третьего этапа и дополнительного вознаграждения от спонсоров производится согласно соотношению количества набранных каждым из игроков победных очков (VP).

Например:

Четыре финальные группы (32 игрока):

– число участников турнира – 170

– турнирный взнос – 1000 €

– суммарный призовой фонд финальной части турнира – 78 000 €, в том числе 68000 € – зафиксированная для финала часть взносов участников и 10 000 € – спонсорское вознаграждение

– число финалистов первой фазы финала – 32

– призовой фонд финальной части турнира после добавления финалистам их турнирной части взноса, отложенной для финала – 78 000 €, или $12800 € (32 \times 400) = 65200 €$.

Результаты матчей в финальных группах отражены в таблице 38–39.

Таблица 38

Результаты матчей в финальных группах

Группа А

Игрок	А1	А2	А3	А4	Сумма	Место
А1	–	12:18	17:13	14:16	43	III
А2	18:12	–	19:11	15:15	52	I
А3	13:17	11:19	–	20:10	44	II
А4	16:14	15:15	10:20	–	41	IV

Группа В

Игрок	В1	В2	В3	В4	Сумма	Место
В1	–	19:11	20:10	13:17	52	II
В2	11:19	–	14:16	12:18	37	III
В3	10:20	16:14	–	9:21	35	IV
В4	17:13	18:12	21:9	–	56	I

Полуфинальные матчи

Полуфинал 1		Полуфинал 2	
Игрок	Результат	Игрок	Результат
A3	13	A2	11
B4	17	B1	19

Финальный матч и матч за третье место

Финал			Матч за 3-е место		
Игрок	VP	Место	Игрок	VP	Место
B1	12	II	A2	10	IV
B4	18	I	A3	20	III

Таблица 39

Таблица финальных расчетов призеров и победителей турнира

Игрок	VP в группах	VP в полуфинале	VP в финале и матче за 3-е место	Итого VP	Распределение призового фонда в финале 65200 €	Места
A1	43	–	–	43	5392	VI
A2	52	11	10	73	9153	IV
A3	44	13	20	77	9655	III
A4	41	–	–	41	5140	VII
B1	52	19	12	83	12099	II
B2	37	–	–	37	5394	V
B3	35	–	–	35	5102	VIII
B4	56	17	18	91	13265	I

Выплаты призовых победителям и вознаграждение участникам осуществляется по уникальной системе с полным отсутствием регистрационного взноса. Участники в течение всего турнира имеют полное представление о том, что происходит с их турнирным взносом в зависимости от того результата, который они достигают на том или ином этапе соревнований. По окончании турнира каждый из участников, не попавших в финальную часть турнира, но имеющий на своем счету любое количество игровых пунктов (GP) или победных

очков (VP), получает вознаграждение за участие в турнире за вычетом комиссии организаторов турнира в соответствии с общей суммой своего вознаграждения (определенный фиксированный процент – как правило 10% от суммы вознаграждения). Участники, которые все проиграли и не имеют ни игровых пунктов, ни победных очков покидают турнир без всякого вознаграждения, но и без уплаты регистрационного взноса, который фактически платят за них те участники турнира, которые были на этом турнире более успешны.

Выплата призовых для участников финальной части турнира происходит аналогичным образом с учетом перевода победных очков в монетарную составляющую и добавления к этой сумме соответствующего занятому месту спонсорского вознаграждения.

ФИП-Турнир™ по преферансу проводится за фиксированное время, с фиксированными игровыми интервалами, известным числом матчей и сдач в каждом из матчей (пуля считается эквивалентом матча).

Стандартным предлагается сделать 7-туровый турнир:

- время на один тур (пуля) – 60 мин,
- количество сдач в одной пуле – 20.

Процедура проведения турнира.

1. Перед началом турнира каждый из участников выкупает фиксированное количество игровых фишек-вистов (к примеру, 1000 фишек-вистов за 1000 ребай стартового взноса).

2. Затем начинается собственно первый тур – стартовая обязательная минимальная ставка в пуле, скажем, одна фишка (соответствует в данном случае 1ребай).

Турнир проводится по обычным правилам.

По результатам первой пули (тура) формируются новые игровые столы (по швейцарской системе), и начинается второй тур.

3. Стартовая обязательная минимальная ставка во втором и третьем турах такая же, как и в первом – одна фишка. Начиная с 4-го тура стартовая ставка повышается каждый раз вдвое (или фиксируется устройтелем турнира на свое усмотрение).

4. Первые три тура у игроков, проигравших все фишки стартового набора, есть возможность сделать повторную закупку стартового набора (ребай, как в покере). Либо игроки могут делать «докупку» в любом туре (пуле) после любой сдачи,

после которой у них не осталось уже ни одной фишки. В этом случае игрок должен будет также доплатить, если в результате проигрыша последней сдачи он проиграл большее количество фишек, чем у него было до начала этой сдачи.

Например, игрок проиграл в последней сдаче 64 фишки и ему не хватает для окончательного расчета 56 фишек (8 фишек у него было). Если он хочет продолжить турнир и сделать «докупку» стартового набора в размере 1000 фишек, то он должен внести 1056 ребай. Это рассчитывается следующим образом: $1056 = 56 + 1000$.

5. Игрок, проигравший все свои фишки, выбывает из турнира.

6. По окончанию последнего игрового тура определяются актуальные места в турнире для всех участников.

Сумма фишек, накопленная данным игроком после всех матчей, и является количественной характеристикой, учитываемой при этом распределении.

7. Игроки с фишками на руках получают призы в размере суммы фишек, пересчитанных на деньги и за вычетом комиссии организатора турнира.

Проведение турниров с разделяемым призовым фондом по покеру предполагает деление турнирного взноса в соответствии с числом сессий, запланированных организаторами.

В каждой сессии возможно проведение сессионных раундов.

Предлагается сделать стандартной трехраундовую (5-раундовую) сессию. Один раунд – 55 мин. Пауза – 10–15 мин (фиксация результатов, пересадка игроков). Количество сдач в каждом раунде и сессии фиксировано: 30 сдач в раунде, 90 сдач в сессию.

Число сессий в один игровой день – три (для трехраундовой) и две (для пятираундовой). Общее время на проведение турнира: 10–11 ч в день. Для трехдневного турнира – 10 сессий (девять сессий отборочных и десятая финальная).

Распределение турнирного взноса прямо пропорционально числу сессий (возможно дополнительное деление внутри сессии на каждый раунд).

При турнирном взносе V и числе сессий N на одну сессию будет выдано количество фишек F , эквивалентных величине, подсчитываемой по формуле: $F = V/N$.

По окончании каждого раунда внутри каждой сессии происходит принудительная пересадка игроков согласно предлагаемым двум принципам:

1) примерное равенство стеков у всех игроков данного стола на данный момент (отличие в стеках не более 10–15%);

2) равномерная рассадка игроков с одних столов на другие с сохранением за каждым столом игроков с 1-м, 5-м и 9-м по размерам стеков мест.

Остальные игроки переходят на другие столы по фиксированной схеме либо с учетом их реального стека.

Рассадка может быть конкретизирована согласно внутренним требованиям организаторов.

Переход игроков после окончания данной сессии в следующую сессию согласно суммарному результату, достигнутому за три (пять) раунда данной сессии (по числу фишек).

В каждой последующей сессии к стеку игрока добавляется его часть турнирного взноса, отложенная для данной сессии.

Размер блайндов может повышаться только при переходе от одной сессии к другой либо оставаться на прежнем уровне (опция организаторов).

После каждой сессии в игре остаются

$$P_{i+1} = P_i \times (1 - 0,1) \text{ игроков,}$$

где P_i – количество игроков в i -том раунде, P_{i+1} – количество остающихся в последующем ($i + 1$) раунде турнира игроков после окончания i -го раунда.

По результатам каждой сессии игроки имеют возможность либо сразу монетизировать свой стек, либо продолжить борьбу за дополнительное призовое вознаграждение, формируемое из части стеков всех участников, не прошедших в следующий круг.

Игроки, попавшие на финальный стол, разыгрывают в итоге призовой фонд, составленный из определенной части турнирных взносов всех игроков, не попавших в финальную пулюку, а также спонсорское вознаграждение.

Распределение призового фонда финального стола происходит прямо пропорционально окончательному количеству оставшихся на руках фишек у каждого из игроков. При этом собственно игра за каждым столом во время всего турнира носит строго монетарный характер, но с определенными временными и прочими ограничениями и условиями.

Преимущества для игроков:

- четкая фиксация параметров всего турнира, включая его фиксированное окончание;
- возможность контроля части своего турнирного взноса, соответствующего данной сессии;
- возможность реального увеличения своего банкролла в течение турнира, имея в виду строго монетарную компоненту всех без исключения сыгранных сдач;
- корректная оценка силы игрока на данном турнире с данным составом игроков и данными раскладами.

Преимущества для организаторов:

- четкая фиксация параметров всего турнира, включая его фиксированное окончание;
- простота проведения турнира и его презентации в интернете и на телевидении;
- возможность увеличения комиссионных за счет дополнительных продаж стартовых пакетов или их пропорциональных частей в течение каждой из сессий (дополнительная опция);
- возможность корректного рейтингования игроков данного турнира с данными раскладами.

Глава 12

Спонсорство и реклама в интеллектуальных играх

Тенденции глобальной компьютеризации, наблюдаемые в мире, затронули практически все виды человеческой деятельности, и интеллектуальные игры в этом контексте не являются исключением. Требования большей привлекательности турниров и зрелищности любого вида интеллектуального спорта выдвигаются спонсорами турнира на первый план одновременно с предъявляемыми условиями как можно более сжатых и информативно наполненных игровых сюжетов и трансляций в прямом эфире или сети Интернет.

Использование традиционных средств рекламы (газет, журналов, радио и телевидения) на сегодняшний день не всегда достигает своей цели – привлечения целевой аудитории, с которой отсутствует обратная связь. Реклама получается безадресной. Использование социальных сетей (Facebook, Google+, «В контакте» и другие), как и кооперация с игровыми порталами, напротив, позволяет точно позиционироваться на рынке предлагаемых спортивных мероприятий.

Кроме того, информационный портал в Интернете становится абсолютно необходимым атрибутом любого крупного спортивного состязания, поскольку максимально отображает все организационно-технические и игровые требования и моменты данного мероприятия. Выполнение их позволяет заинтересованным лицам или организациям принимать решение и в отношении участия в том или ином турнире, и возможности его поддержки (финансовой, информационной или организационной).

Наблюдаемый в настоящий момент бум в отношении определенного вида интеллектуальных игр (имеется в виду покер), в первую очередь, связан именно с совершенно новым подходом организаторов турниров к рекламе и продвижению мероприятий. Это прежде всего онлайн презентации невероятно быстрого развития игровых порталов, кооперирующихся почти со всеми крупными турнирами.

Организаторы других видов интеллектуальных игр крайне недостаточно или почти не пользуются современными мультимедийными средствами, позволяющими привлечь внимание к данному виду игр большого числа зрителей.

Для бриджа существуют несколько игровых серверов, где можно играть онлайн, однако ни на одном из них нет отбора ни на один из проходящих живых турниров. На игровом портале «*БриджБэйзОнлайн*» (BridgeBaseOnline) есть возможность следить за живыми турнирами и матчами онлайн, и на этом портале постоянно находятся от 7 до 10 тыс. игроков и зрителей.

На шахматном портале *PlayCHESS.com* число посетителей колеблется в пределах 3–4 тыс.

В Южной Корее, где го является национальной игрой, корейские сервера WBaduk.com или Tygem.com достигают уровня посещаемости каждого из них в 50 тыс. чел в часы пик. Также имеется специальный кабельный телеканал «*Бадук ТВ*» с вещанием 24 ч в сутки по теме.

Однако другие виды интеллектуальных игр не могут похвастаться подобным техническим решением по разным причинам (дефицит финансов, недостаточное владение современными технологиями руководством, отсутствие материальной базы, мотивации в создании и продвижении и др.). В этом контексте возможным вариантом решения видится создание единого мультимедийного центра под эгидой IMSA, который мог бы взять на себя роль не только мощного информационного ресурса, но и стать крупнейшей рекламной площадкой в сфере своей компетенции.

Глоссарий

Азартные игры – игры, в основу которых заложен принцип случайности в виде «удачного расклада» карт, выпадения «счастливых чисел» и т.п.. Установка на случайность нивелирует значение мастерства игроков и предоставляет равные шансы на выигрыш любому участнику. Такие турниры, как правило, проводят с целью розыгрыша призового фонда, составленного из стартовых взносов игроков. В большинстве государств азартные игры регламентируются законодательством и существуют в виде разрешенных форм игорного бизнеса – казино, игровые автоматы, лотереи, ставки на тотализаторе и проч. Моральный аспект государственного покровительства азартных игр идет вразрез с постулатами основных вероучений; у постоянных игроков возникает риск приобретения зависимости – игромании (лудомании), ведущей к деградации личности.

Анте (англ. *ante*) – обязательная ставка, которую каждый игрок в покер должен сделать (поставить) перед игрой. Из этих ставок образуется первоначальный банк.

Бай-ин (англ. *buy-in*) – минимальная сумма денег, необходимая для того, чтобы принять участие в игре. На турнире – вступительный взнос.

Банк (англ. *pot*) – общее количество поставленных на кон (в центр стола) денег. Сама сдача (игра) тоже называется банк. К примеру, выражение «три человека в банке» означает, что в игре осталось еще три активных игрока.

Бар (англ. *bar*) – специальная планка в середине доски при игре в нарды, разделяющая игровое поле на две половины. Предназначена для установки на нее сбитых во время игры шашек.

Бё-ёми (*яп.* – посекундный отсчёт) – дополнительное время, данное игроку в партии с контролем времени в случае исчерпания им основного лимита.

Безлимитный покер (англ. *no-limit poker*) – покер, когда игроки могут ставить любое количество фишек, имеющихся на столе, на любой стадии торговли.

Блайнд (англ. *blind*) – ставка втемную (буквально – слепая), которую игрок делает до того, как получил карты. В некоторых разновидностях покера (например, в холдеме) игрок на первой руке обязан ставить блайнд. Блайндом также называется сам игрок, сделавший ставку втемную. Различают малый и большой блайнд, когда по условию игры игрок на первой руке обязан ставить втемную половину начальной ставки, а следующий – полную ставку, тоже втемную. За игроком, поставившим блайнд последним, сохраняется последнее слово в торговле на первом круге игры.

Блеф (англ. *bluff*) – ставка на слабой или даже безнадежной руке в расчете на то, что противники спасуют, сбросят свои карты и откажутся от дальнейшей борьбы за банк.

Взятка – единица определения результата контракта; взятка находится в прямой зависимости от конкретной игры и числа игроков за столом и может состоять из двух, трех или четырех карт, положенных в порядке очередности по одной от каждого игрока. В бридже эти четыре карты не собираются вместе, а владелец каждой из них кладет ее перед собой определенным образом в зависимости от того, какая сторона получила взятку. Это позволяет игрокам по окончании сдачи сложить свои карты в соответствующие отделения специальной коробки, чтобы потом этот же расклад мог быть сыгран другим составом игроков.

Вист – единица счета в преферансе; обязательство игрока, не разыгрывающего контракт, взять одну, две или четыре взятки в зависимости от заказа играющего; взятка, полученная вистующим в его борьбе с играющим; карта, способная взять взятку.

Гандикап (англ. *handicap*) – в многоэтапных спортивных соревнованиях: способ уравнивания возможностей слабых участников соревнования с более сильными путем предоставления им какого-то преимущества. Гандикап в данном смысле применяется в тех видах спорта, где соревнование проводится

в несколько этапов и конечная победа определяется каким-то одним суммарным показателем (обычно временем, как в беге или многоэтапных гонках, в других случаях – количеством очков). Смысл использования гандикапа состоит в том, чтобы на последнем этапе дать каждому участнику преимущество, соответствующее его результатам на предыдущих этапах (т.е. искусственно создать ситуацию, которая бы возникла, если бы все этапы проводились последовательно, без перерывов). Это позволяет определять абсолютного победителя соревнования по итогам последнего этапа непосредственно, без дополнительного подсчета очков.

Дилер (англ. *dealer*) – сотрудник казино, непосредственно ведущий игру с игроками: сдающий карты, запускающий шарик рулетки и другое. Дилер – английское название. Французское название – крупье (фр. *croupier*).

Заявка (англ. *act, bid*) – очередное действие игрока в покере или во время торговли в бридже, преферансе, скате и других карточных играх.

Заказ – объявление о намерении взять при розыгрыше указанное количество взяток с указанием козырной масти или без нее.

Запись – отметки в турнирных протоколах.

ИМСА – Международная ассоциация интеллектуального спорта. Основана 19 апреля 2005 г. в рамках Международной конвенции «Спорт-Аккорд» в Берлине (Германия) четырьмя международными федерациями – бриджа (WBF), го (IGF), шахмат (FIDE) и шашек (FMJD). Ее название представляет собой англоязычную аббревиатуру первых букв (International Mind Sports Association).

ИМП (англ. *international match point*) – международный матчевый пункт, единица подсчета результатов сдачи в спортивном соревновании, например, матче.

Интеллектуальные игры – обобщенное название для всех видов логических, компьютерных и азартных игр; высшей формой организации стали Всемирные интеллектуальные игры (World Mind Sports Games), проводимые ИМСА с целью придания им в обозримом будущем олимпийского статуса – Интеллектуальных игр (Intelympic / Mindlympic Games), какой уже есть у Паралимпийских, Сурдлимпийских и Игр Специальной Олимпиады.

Интеллектуальный спорт – сложившаяся система организации соревнований и специфической подготовки к ним в настольных логических играх – бридж, го, шахматы, шашки. Игры подверглись институционализации по западному типу. Были созданы глобальные сети с иерархической структурой в виде международных спортивных федераций. Интеллектуальный спорт имеет развитую инфраструктуру и пользуется широким одобрением в обществе, поскольку его считают не только альтернативой азартным играм, но и фитнесом для мозга; в последнее время наблюдается тенденция к видовому расширению интеллектуального спорта, обусловленное спортизацией других игр, среди которых нарды, покер, сянчи и различные этнокультурные виды, имеющие локальное распространение.

Камень – фишка для игры в го. В игре используют камни двух цветов, обычно черные и белые, хотя встречаются и другие сочетания (например, красные и зеленые, темно-нефритовые и салатные). Существует две традиционные формы камней го: японская и китайская (первые более распространены в мире, вторыми играют преимущественно в Китае). Японские камни имеют чечевицеобразную форму (двойковопуклый диск), китайские – форму диска, у которого одна сторона выпуклая, другая – плоская. Размеры камней – 20–23 мм в диаметре и 3–11 мм в высоту. Камни компактных дорожных комплектов обычно меньше. У японских камней толщина считается одним из признаков качества и у лучших камней достигает 11–12 мм, китайские камни значительно тоньше. В высококачественных комплектах черные камни могут быть немного больше в диаметре, чем белые (на 0,5–0,8 мм); это делается потому, что при равных размерах белые камни визуально кажутся чуть больше. Изготавливают камни преимущественно из пластика, стекла, фаянса, керамики, природного камня, но встречаются и более экзотические материалы: кость, драгоценные камни, раковины моллюсков.

Киберспорт (более известен как «e-sports» (Electronic Sports)) – индивидуальные или групповые (сетевые) состязания в виртуальной среде с использованием специального программного обеспечения, инсталлированного на персональных компьютерах. Участники предъявляют друг другу статистику результатов игр, стремясь достигнуть наилучшего результата.

Существует разновидность киберспорта – «v-sports» (Video Sports), где состязания проводят среди участников видеоигр телевизионных приставок (PlayStation).

Коми – компенсация за право первого хода, которую черные дают белым в равной партии. Размер коми колеблется в разных правилах и турнирах от 5,5 до 8 очков.

Контракт – обязательство игрока (или пары игроков в бридже) взять определенное количество взяток.

Коробка – емкость с четырьмя отделениями, предназначенная для хранения и передачи сдачи, которой еще предстоит быть сыгранной на других столах. Отделения коробки обозначаются буквами соответственно сторонам света. Кроме того, на коробке нанесен номер сдачи и обозначена зональность. Перед началом сдачи каждый игрок извлекает карты из своего отделения коробки и по окончании возвращает их туда же.

Куб удвоения – специальный куб при игре в нарды с нанесенными на него значениями 2, 4, 8, 16, 32 и 64. Предназначен для увеличения и фиксации ставки игры во время партии в нарды. Игрок, предлагающий куб удвоения, должен взять куб удвоения, находящийся на баре в середине доски, поставить его на правую сторону доски и произнести слова «дабл» или «удваиваю». Оппонент должен либо принять это удвоение, произнеся слова «тейк» или «принимаю» и поставив куб удвоения со своей стороны доски (в этом случае игра продолжается с удвоенным количеством очков), либо отказать, произнеся «пас» или «сдаюсь» и проигрывая при этом данную партию.

Логические игры – представляют собой умозрительный поиск решений, оформленных в виде образно-геометрических (*домино, кубик Рубика, крестики-нолики, морской бой, пазлы*), цифровых (*лото, пятнашки*) или буквенных (*игры «города» и «виселица», кроссворды*) построений. Логические игры зачастую становятся основой различных шоу, например: «Колесо фортуны» (Wheel of Fortune) в США. Среди русскоговорящей аудитории популярна телевизионная игра «Что? Где? Когда?»; сюда же можно отнести многочисленные розыгрыши лотерей. Понятие «логические игры» является синонимом «интеллектуальных игр».

Малые матчевые пункты (SMP – англ. *small match points*) – определенная система пунктов для подсчета стоимости контракта в бридже и партии в нардах.

Международные матчевые пункты (IMP – англ. *international match points*) – определенная система пунктов для подсчета малых матчевых пунктов стоимости контракта в бридже и партии в нардах.

Место за столом (англ. *seat position*) – место, на котором находится игрок.

Парный турнир – турнир пар игроков в бридже. Различают парные турниры в зависимости от системы подсчета результатов (матч-пойнты, батлер, кросс-импы, максы и др.) и движения пар во время турнира (системы Митчелла, Хауэлла и т.д.).

Пас (англ. *pass*) – заявка в торговле. Во время торговли в преферансе, скате и других карточных играх означает отказ от дальнейшей торговли, но не игры. В бридже – согласие играть контракт, заявленный последним игроком, сделавшим значащую заявку (не «пас») в предшествующей торговле. В зависимости от системы торговли и договоренностей между партнерами «пас» в определенных ситуациях может иметь иное значение. В отличие от большинства других карточных игр, игрок, сказавший «пас», не исключается из дальнейшей торговли. Если кто-либо из остальных игроков сделает заявку, отличную от паса, то пропасовавший вновь имеет право сделать заявку. Таким образом, торговля прекращается только после трех пасов подряд. Исключение: непосредственно после раздачи карт. Если никто не сделал значащую заявку (открытие), то торговля прекращается после того, как пропасовали все четверо. В этом случае записывают нулевой результат и игроки переходят к следующей сдаче. В покере – отказ от борьбы за банк. Игрок должен сбросить свои карты. Используются также выражения дроп (англ. *drop*), фолд (англ. *fold*) – упасть, сброситься.

Победные очки (VP, англ. *victory points*) – определенная система очков для подсчета окончательного итога матча в бридже и нардах после определенного четного количества сдач или партий.

Полный блеф (англ. *complete bluff*) – блеф в покере на совершенно пустой руке; противопоставляется полублефу, который делается на руке, имеющей маленький потенциал.

Полублеф (англ. *semi-bluff*) – технический прием в покерной торговле: ставка на слабой, но подающей надежды на последующее усиление руке. Игрок, применяющий полублеф,

надеется, что соперник сбросит свои карты или спасует, а если нет, то есть надежда, что купится карта для сильной комбинации.

Прикуп – лежащие отдельно на столе карты, которые открываются и передаются игроку, выигравшему торговлю, либо с них начинается игра на распасах.

Пуля, пулька – партия в преферанс; бумага (сукно стола) для записи результатов игры; место в записи для отметки сыгранных игроком игр и отсутствия взяток на распасах.

Разыграть игру, разыграть раздачу – составить план ходов для выполнения заказанного контракта (бридж, преферанс, скат и другие карточные игры).

Ребай (англ. *re-buy*) – покупка дополнительных фишек. Иногда в турнирах по покеру регламентом допускается возможность докупать фишки, если их число опустилось ниже установленного предела. Обычно устанавливается фиксированное число ребаев и только на ранних стадиях турнира.

Ривер (англ. *river*) – пятая и последняя карта прикупа в холдеме и омахе. Иногда ее называют также Пятой улицей (англ. *Fifth Street*). Ривером также называют последнюю карту в семикарточном стад-покере.

Спортизация интеллектуальных игр – реинституционализация логических игр в рамках модели англо-саксонского спорта с образованием иерархии общественных организаций (локальных, национальных, континентальных, международных), а также введение системы соревнований и обеспечивающих ее институтов судейства, экипировки, специфической подготовки в виде тренировок и подсчета результатов в виде рейтинга игроков и команд.

Ставка (англ. *bet*) – количество фишек, поставленных игроком в банк на одном круге торговли в покере.

Стад-покер (англ. *Stud*) – разновидности покера, когда некоторые карты у каждого игрока открыты. Популярностью пользуются пятикарточный стад-покер и семикарточный стад-покер.

Стек (англ. *stack*) – общее количество фишек в покере, лежащее перед игроком, его игровой актив.

Терн (англ. *Turn*) – четвертая карта прикупа в холдеме, открываемая после флопа. Называется также Четвертой улицей.

Торговля – последовательное возрастающее объявление заказов (аукцион) игроками за право взять прикуп (в преферансе) и скат (при игре в скат) и назначить окончательный контракт (или игру); аналогичные или иные заявки во время других карточных игр, несущих один и тот же смысл – борьба за право розыгрыша того или иного контракта, либо за право владения банком стола (в покере).

Трайбализм – в этнологии так называют объединение людей в группы – племена (от английского *tribe* – племя). В более широком смысле – объединение в клубах, социальных сетях, субкультурных сообществах людей с общими интересами или предпочтениями (бренда, модного стиля). Базируется на ярко выраженных патронажно-патерналистских внутренних отношениях, при этом все члены объединения «свои», остальные – «чужие». Любители интеллектуальных игр создают клубы, социальные сети и культивируют места регулярного проведения своих мероприятий. Особенностью общности любителей интеллектуальных игр является во многом надуманный, декларативный статус их единства. Локальное пересиливает общее часто вопреки научной систематизации, логике и здравому смыслу. Феномен восприятия внешнего сходства как фактора единства малых сообществ получил название трайбализм.

Фишка (англ. *chip*) – круглый жетон, применяемый для подсчетов при игре в покер. Фишки бывают различного номинала. Употребление фишек в игре удобно: их легче считать, ими легче манипулировать.

Флоп (англ. *flop*) – первые три карты, открываемые во время игры в покер и принадлежащие всем игрокам за данным игровым столом.

Фора – камни, которые при игре в го сильный игрок дает слабому для компенсации разницы в уровне. Фору всегда получают черные (иначе говоря, в партии с форой слабейший игрок всегда играет черным цветом, сильнейший – белым). Форовые камни выставляются на доску перед игрой, до первого хода белых. Расстановка их может определяться правилами или быть произвольной (по правилам Инга – Ing Chang-Ki, 1914–1997). В го партии с форой проводятся официально, в отличие от большинства логических спортивных игр. Размер форы определяется разницей в рангах игроков.

Ход – первая карта, сыгранная во взятку. После этого каждый играющий должен в свою очередь положить во взятку карту той же масти, если только у него таковые имеются. Если нет карты той же масти, можно положить любую. Этой картой может быть козырь. В бридже, в отличие от преферанса и ската, нет обязанности класть козыря в такой ситуации. Первый ход в розыгрыше называется также атакой.

Чек (англ. *check*) – заявка в торговле при игре в покер, позволяющая ничего не поставив в банк, остаться в игре на один круг торговли. Допускается, если никто еще не сделал ставки в данном круге торговли.

Список литературы

Атхарваведа. Избранное / Перевод, комментарии и вступительная статья Т.Я. Елизаренковой. – М.: Наука, Главная редакция восточной литературы, 1989. – 406 с.

Бируни А.Р. Индия / Перевод А.Б. Халидова, Ю. Завадовского. – М.: Ладомир, 1995. – 727 с.

Бауман З. Индивидуализированное общество / Перевод с англ. / Под ред. В.Л. Иноземцева. – М.: Логос, 2005. – 390 с.

Брокмейер Й., Харре Р. Нарратив: проблемы и обещания одной альтернативной парадигмы // Вопросы философии. – № 3. – 2000. – С. 29–42.

Гараль Я.А. Корректные правила проведения турниров по международным нардам (бэкгэммон). – Харьков, 2005. – 101 с.

Дао дэ Цзин. Книга пути и благодати / Перевод с древнекитайского Ян Хин-шун. – М.: ЭКСМО, 2006. – 400 с.

Его Святейшество Далай-Лама. Открытое сердце. Практика сострадания в повседневной жизни / Перевод с англ. В.А. Дмитриевой. – Киев: София, 2006. – 176 с.

Клервоский Б. О любви к Богу. О благодати и свободном выборе / Перевод с лат., комментарии А.А. Клестова, Ф. Реати, Ю.А. Ромашева. / Под ред. Ю.А. Ромашева. – СПб.: Академия исследования культуры, 2009. – 280 с.

Кыласов А.В. Окольцованный спорт. Истоки и смысл современного олимпизма. – М.: АИРО XXI, 2010. – 325 с.

Кыласов А.В., Гарсес Д.С. Интеллектуальные игры / Энциклопедия систем жизнеобеспечения (EOLSS). Наука о спорте. – ЮНЕСКО/EOLSS, Магистр-пресс, 2011. – С. 727–743.

Лесной Д.С. Русский преферанс. – М.: Айрис-Пресс, Рольф, 2000. – 696 с.

Люшен Г. Спорт в современном обществе: Сб. научных материалов Всемирного конгресса «Спорт в современном обществе». – М.: Спорткомитет СССР, 1974. – С. 25–27, 141.

Одели Б. Дхарамсала. Тибетские хроники / Предисловие Далай-ламы / Перевод с франц. В.Г. Новикова. – Нижний Новгород: Деком, 2005. – 336 с.

Сеченов И.М. Физиологические критерии для установки длины рабочего дня. Доклад в обществе любителей естествознания: Сб. для самообразования. – СПб., 1895.

Скаржинская Е.Н. Организационно-педагогические аспекты развития творческих способностей интеллектуальными видами спорта: Автореф. дис. ... канд. п. н. – М.: МГАФК, 2005. – 22 с.

Тойнби А. Постигание истории. – М.: Айрис-пресс, 2008. – 640 с.

Тэффлер Э. Шок будущего. – М.: АСТ, 2001. – С. 288.

Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2006 г. № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» // Российская газета, Федеральный выпуск. – 2006. – № 4263.

Филиттов В. Играют все... // Отечественные записки. – 2006. – № 6. – С. 143.

Фирдоуси А. Шах-наме / Перевод с фарси С. Липкина, В. Державина. – М.: Художественная литература, 1972. – 814 с.

Франке Э. Современный спорт – религия рубежа тысячелетий? // Отечественные записки. – 2006. – № 6.

Хантер Д., Йейтс Дж. Мир американских глобализаторов. Многоликая глобализация / Под ред. П. Бергера и С. Хантингтона. – М.: Аспект Пресс, 2004. – С. 343.

Хэйзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры / Перевод, составление и вступительная статья Д.В. Сильвестрова. – М.: Прогресс–Традиция, 1997. – 416 с.

Юнг К. Г. Об архетипах коллективного бессознательного. Архетип и символ. – М.: Ренессанс, 1991. – 235 с.

Arnold D.E., Razer J.E. Physical Education and Community Education: Extending The Scope of Physical Education // Physical Educator. – 1977. – Vol. 34, № 1.

Berger Peter. Four Faces of Global Culture // National Interest, Fall/ – 1997. – № 49 – P. 23.

Bird H.E. Chess History and Reminiscences. – McLean, Virginia: IndyPublish, 2006. – 172 pp.

Murray Harold. A History of Board-Games other than Chess. – Oxford: University Press, 1952. – 281 pp.

Boltz William. Lao tzu Tao te ching. In Early Chinese Texts: A Bibliographical Guide / Edited by Michael Loewe. – Berkeley: University of California, Institute of East Asian Studies, 1993. – P. 269–292.

Canyameres Ferran. L'homme de la Belle Époque. – Paris: Éditions Universelles, 1946. – 162 pp.

Cooke Barclay, Rene Orlean. Championship Backgammon. – New Jersey: Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs, 1980. – 338 pp.

Depaulis Thierry. Inca dice and board games, In: Board Games Studies. – Gentile Lafaille, Margarita E., 1998. – P. 29–46.

Dresdner Kleinwort Wasserstein. The Business of Gambling: The Poker Phenomenon – Tip of the Iceberg? – London: Dresdner Kleinwort Wasserstein Securities Limited, 2005.

Fairbairn John. Go on the Roof of the World // Go World. – 1990. – № 58. P. 10–15.

Franke Elk. Der moderne Sport – die zeitgemäße Religion der Jahrtausendwende? / Explicato mundi: Aspekte theologischer Hermeneutik. – Berlin: Humboldt-Universität, 2006. – S. 219–239.

Glönnegger Erwin. Das Spiele-Buch: Brett- und Legespiele aus aller Welt. Herkunft, Regeln und Geschichte. – Ravensburg: Ravensburger, 2009. – 287 pp.

Hoyle Edmond, Dawson Lawrence. The Complete Hoyle's Games. – London: Wordsworth Reference, 1994. – 480 pp.

Lasch Christopher. The Culture of Narcissism. – New York: W.W. Norton, 1978. – P. 100–124.

Lo Andrew. Notes on the Early History of the Backgammon Family in China. Ancient Board Games in Perspective. – London: British Museum Press, 2007. – P. 232–234.

Lidz Franz. The Windup: Where Bookies Favor the Odd // Portfolio.com, 2001:

Maab Rainald. Entstehung, Hintergrund und Wirkung des Sozialistengesetzes // Juristische Schulung (JuS). – 1990. – № 9. – S. 702–706.

Mingers John. Self-producing systems. Implications and Applications of Autopoiesis. – N.Y.: Springer-Verlag New York Inc., 2010. – 328 pp.

Suber Peter. Nomic (game plus commentary) in Douglas R. Hofstadter. Metamagical Themas: Nomic: A Heroic Game That Explores the Reflexivity of Law // Scientific American. – 1982. – June – P. 16–28.

Shotwell Peter, Yang Hui ren, Chatterjee Sangit. Go! More than a Game. – Tokyo: Tuttle Publishing, 2003. – 192 pp.

Williams, R. & Wood, R. Internet Gambling: A Comprehensive Review and Synthesis of the Literature. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre, Guelph, Ontario, Canada. – July 15, 2007.

Wilsenach André. Regulating e-gambling: an international approach // World Online Gambling/ – 2006. – P. 10–11.

Yu Ji. Xuanxuan Qijing Xu. Introduction To The Very Mysterious Classic Of Weiqi. – Beijing: Renmin Tiyu Chubanshe, 1988. – P. 1.

Zeev Rubin. The Reforms of Khusro Anurshivan. The Byzantine and early Islamic Near East. – Princeton, 1995. – P. 227–298.

<http://www.portfolio.com/views/columns/the-windup/2007/12/28/Odd-World-of-English-Track-Bookies/>

Научное издание

КЫЛАСОВ Алексей Валерьевич
ГАРАЛЬ Яков Абрамович

Спортизация интеллектуальных игр

Монография

Редактор *Н.Б. Полосина*
Художник *Я.Н. Терёшин*
Корректор *А.С. Белова*
Компьютерная верстка *О.А. Котелкиной*

Подписано в печать 26.04.2013 г. Формат 60×90¹/₁₆.
Бумага офсетная. Печать цифровая.
Усл. печ. л. 11,75. Уч.-изд. л. 10,5. Тираж 500 экз.
Изд. № 1774. Заказ № 2869.

ОАО «Издательство “Советский спорт”».
105064, г. Москва, ул. Казакова, 18.
Тел./факс: (499) 267-94-35, 267-95-90.
Сайт: www.sovsportizdat.ru
E-mail: book@sovsportizdat.ru

Отпечатано в цифровой типографии «Буки Веди»
ООО «Ваш полиграфический партнер».
127238, Москва, Ильменский пр-д, д. 1, корп. 6.