

## **CHECKERS**

### ELIMINATION/PERFORMANCE EVENT

A.C.E. will provide a board and set of checkers. All contestants are to abide by the dress codes.

The object of play is to capture all of the opponent's men or to reduce the opponent to immobility. The loser is the first one who is unable to move in regular turn, either because all his men have been captured or because all his remaining men are blocked. A game may be terminated as a draw when neither player holds an advantage sufficient to force a win.

A player whose position is apparently inferior may call upon his opponent to win the game or show an increased advantage within forty of his own moves; failing to do such, the game is drawn.

The following rules will also be observed:

1. Black has the first move. The younger player receives black.
2. A piece that is touched by a player must be moved, if possible; if a playable piece is moved over any angle of its square, the move must be completed in that direction.
3. There is a time limit of three (3) minutes for each move, except when a player is confronted with a compulsory jump in only one direction; then he must make his move within one (1) minute.
4. All jumps must be completed. When this rule is violated, the player must retract his illegal move and make the capture instead.

Checkers is a one-game-only elimination match with a possibility of losers selected for playback.

## **Шашки**

Организаторы просят участников привезти с собой доски и наборы шашек. Все участники должны соблюдать общие требования по форме одежды.

Цель игры состоит в том, чтобы вывести из игры фигуры соперника или заблокировать возможность их перемещений. Проигравшим является тот, кто не может двигать фигуры по доске, потому что они были выведены из игры или заблокированы.

Игра может завершиться вничью в том случае, если ни один из игроков не имеет преимущества, достаточного для того, чтобы выиграть. В данном случае назначается переигровка, в которой участники меняются цветами фигур.

Также будут соблюдаться следующие правила:

1. У белых есть право первого хода.
2. Младший игрок получает белый цвет фигур.
3. Фигура, к которой прикоснулся игрок, должна быть перемещена, если это возможно; если играющая фигура перемещается под любым углом его квадрата, движение должно быть завершено в этом направлении.
4. Существует ограничение по времени в три минуты для каждого хода, за исключением случаев, когда игрок сталкивается с обязательным ходом только в

одном направлении, тогда игрок должен сделать свой ход в пределах одной минуты.

5. Все ходы должны быть завершены. Когда это правило нарушается, игрок должен отказаться от хода и должен быть взят «в плен».

Шашки - это игра на выбывание по итогам одной партии.