

## **Quick Show (rules)**

This competition is open for all individual solvers. It consists of 1 round – 30 problems (10 #2, 10 h#2 and 10 s#2). The problems to be solved are presented on screen (one problem appears for one minute). A solver writes the solutions on the sheet provided by the judge. The solutions are to be written in algebraic notation, it is enough to write only the key move (i. e. in helpmates – the 1<sup>st</sup> black move). The correct solution of a problem scores 5 points. Incorrect solution scores zero points. If the solution is not written, a solver gains 2 points. When the end of the competition is declared the solvers stop writing and wait until the judge collects all the solving sheets. The number of points determines the ranking (i. e. a solver with more points will be ranked higher). In the event of a tie on points, the place is determined by the better solution of the last problems. In cases that are not described here and on other uncertainty during the competition, decisions are made by the judge's discretion.

## **Правила “Quick Show”**

Это соревнование открыто для всех индивидуальных решателей. Проводится в 1 тур – 30 задач (10 #2, 10 h#2 и 10 s#2). Задачи поочередно представляются на экране (одна задача показывается одну минуту). Решатель пишет решение на листе, выданном судьёй. Решения должны быть записаны в алгебраической нотации, достаточно написать только первый ход (например, в кооперативах – 1-й ход черных). За правильное решение дается 5 очков. За неправильное решение оценка ноль очков. Если решение не написано, решатель получает 2 очка. После объявления, что время истекло, все решатели должны прекратить решение и записывание и ждать, пока судья соберёт все листы решения. Количество очков определяет место (т. е. решатель у которого больше очков получает более высокое место). В случае равенства по очкам, место определяется по лучшему решению последних задач. Случаи, не предусмотренные этими правилами, решаются по усмотрению судьёй.

## Solving Show (rules)

This competition is open for the best solvers of *Quick Show* competition, at least  $\frac{1}{4}$  participants (expected 16-32 participants). It consists of 7-9 rounds (one participant against another participant) – 3 problems per round (#2, h#2 and s#2). The problems to be solved are presented on screen (one problem appears for two minutes). Each round pairs of participants are chosen by Swiss system. A solver, who thinks that solved the problem, writes the solution on the sheet provided by the judge. After that he can't make any changes. His opponent may write only the different move during the remaining time of two minutes. The solutions are to be written in algebraic notation, it is enough to write only the key move (i. e. in helpmates – the 1<sup>st</sup> black move). The correct solution of a problem scores 1 point. Incorrect or incomplete solution score zero point. So the round may end: 3:0, 2:0, 2:1, 1:0, 1:1 or 0:0. The total number of points determines the ranking (i. e. a solver with more points will be ranked higher). In the event of a tie on points, the place is determined by the coefficient (*Buchholz*). In cases that are not described here and on other uncertainty during the competition, decisions are made by the judge's discretion.

## Правила “Solving Show”

Это соревнование открыто для лучших решателей соревнования *Quick Show*, не менее  $\frac{1}{4}$  участников (ожидается 16-32 участников). Проводится в 7-9 раундов (один участник против другого участника) – 3 задачи за раунд (#2, h#2 и s#2). Задачи представляются на экране (одна задача показывается две минуты). Каждый раунд пары участников выбирается по швейцарской системе. Решатель, который считает, что решил задачу, пишет решение на листе, выданном судьёй. После этого он не может вносить никаких изменений. Его оппонент может написать только другое решение в оставшееся до окончания двух минут время. Решения должны быть записаны в алгебраической нотации, достаточно написать только первый ход (например, в кооперативах – 1-й ход черных). За правильное решение дается очко. За неправильное или неполное (незаписанное) решение оценка ноль. Таким образом, раунд может закончиться: 3:0, 2:0, 2:1, 1:0, 1:1 или 0:0. Общее количество очков определяет место (т. е. решатель у которого больше очков получает более высокое место). В случае равенства по очкам, место определяет коэффициент (*Buchholz*). Случаи, не предусмотренные этими правилами, решаются по усмотрению судьей.