

۷ کارنیل، بزرگترین شبکه موفقیت ایرانیان می باشد، که افرادی زیادی توانسته اند با آن به موفقیت برسند، فاطمه رتبه ۱۱ کنکور کارشناسی، محمد حسین رتبه ۶۸ کنکور کارشناسی، سپیده رتبه ۳ کنکور ارشد، مریم و همسرش راه اندازی تولیدی مانتو، امیر راه اندازی فروشگاه اینترنتی، کیوان پیوستن به تیم تراکتور سازی تبریز، میلاد پیوستن به تیم صبا، مهسا تحصیل در ایتالیا، و.... این موارد گوشه از افرادی بودند که با کارنیل به موفقیت رسیده اند، شما هم می توانید موفقیت خود را با کارنیل شروع کنید.

برای پیوستن به تیم کارنیلی های موفق روی لینک زیر کلیک کنید.

[www.karnil.com](http://www.karnil.com)

همچنین برای ورود به کانال تلگرام کارنیل روی لینک زیر کلیک کنید.

<https://telegram.me/karnil>

## قوانین شطرنج فیده

### متن کامل و رسمی

قوانین شطرنج فیده شامل بازی زنده شطرنج [ بازی پرروی صفحه ] است. این قوانین در هفتادویکمین کنگره فیده در نوامبر ۲۰۰۰ در استانبول (ترکیه) به تصویب رسیده است و از اول ژوئیه ۲۰۰۱ جاری خواهد بود. متن انگلیسی این قوانین، متن معتبر اصلی شمرده می‌شود. در متن انگلیسی، ضمیرهای مذکر شامل ضمیرهای مونث نیز هست. [ متن فارسی از متن انگلیسی ترجمه شده است. ]

### مقدمه

این قوانین شطرنج نمی‌تواند همه موقعیتهای محتمل را که ممکن است در بازی پدید آید شامل شود، و نیز نمی‌تواند تمام مسائل عملی را حل و فصل کند. در حالتی که دقیقاً در مواد قوانین حاضر پیش بینی نشده باشد، می‌توان با بررسی موقعیتهای مشابهی که در قوانین حاضر مورد بحث قرار گرفته است به تصمیم صحیح رسید. در قوانین شطرنج، فرض بر این است که داوران از صلاحیت لازم، قضاوت درست و بیطرفی کامل برخوردارند. مقرراتی که زیاده از حد جنبه تفصیلی یابد ممکن است اختیار قضاوت را از داور سلب کند و لذا مانع آن شود که او با مراعات انصاف، منطق و عوامل خاص به حل مسائل بپردازد.

فیده همه شطرنج‌بازان و فدراسیونها را به پذیرش این نظر فرا می‌خواند. هر فدراسیون عضو فیده مختار است که مقررات تفصیلی تری را به اجرا درآورد، مشروط به اینکه

(الف) به هیچ وجه با قوانین شطرنج رسمی فیده در تعارض نباشد؛

(ب) به قلمرو همان فدراسیونها منحصر شود؛ و

(ج) برای هیچ یک از رویاروییها [مچ‌ها]، مسابقات قهرمانی یا انتخابی تحت پوشش فیده، یا مسابقات عنوان‌گیری درجه‌گیری تحت پوشش فیده اعتبار نیابد.

## مقررات بازی

### ماده ۱: ماهیت و اهداف بازی شطرنج

۱-۱ - بازی شطرنج بین دو حریف انجام می شود که مهرهای خود را به نوبت بر يك صفحه مربع به نام صفحه شطرنج حرکت می دهند . بازیکن دارای مهرهای سفید بازی را آغاز می کند

"نوبت حرکت" بازیکن موقعی است که حرکت حریف او انجام شده باشد.

۱-۲ . هدف هر بازیکن قرار دادن شاه حریف در "معرض حمله" است به نحوی که حریف هیچ حرکت قانونی برای اجتناب از "گرفته شدن" شاه در حرکت بعد نداشته باشد. بازیکنی که موفق به این امر شود اصطلاحاً شاه حریف را "کیش و مات" کرده است و بازی را برده است . حریف که شاه او کیش و مات شده است بازی را باخته است .

۱-۳ . اگر پوزیسیون طوری باشد که هیچ يك از دو بازیکن نتواند احتمالاً کیش و مات کند ، بازی مساوی است .

### ماده ۲: پوزیسیون اولیه مهره ها در صفحه شطرنج

۲-۱ . صفحه شطرنج يك شبکه  $8 \times 8$  از ۶۴ مربع مساوی است که يك در میان به رنگ روشن و تیره هستند (مربعهای "سفید و مربعهای "سیاه"). صفحه شطرنج بین دو بازیکن قرار می گیرد ، به نحوی که آخرین مربع سمت راست هر بازیکن سفید باشد .

۲-۲ . در ابتدای بازی ، یکی از بازیکنان ۱۶ مهره به رنگ روشن (مهره های "سفید") دارد؛ بازیکن دیگر ۱۶ مهره به رنگ تیره (مهره های "سیاه" دارد).

این مهره ها عبارتند از

يك شاه سفید

يك وزیر سفید

دو رخ سفید

دو فیل سفید

دو اسب سفید

هشت پیاده سفید

يك شاه سیاه

يك وزیر سیاه

دو رخ سیاه

دو فیل سیاه

دو اسب سیاه

هشت پیاده سیاه

۲-۳. پوزیسیون اولیه مهره ها در صفحه شطرنج به صورت زیر است:

۴-۲. هشت ستون عمودی مربعها را "ستون" می نامند. هشت ردیف افقی مربعها را "عرض" می خوانند. خط مستقیمی که از مربعهای هم رنگ بگذرد و محل تلاقی این مربعها را به هم وصل کند "قطر" نامیده می شود.

### ماده ۳: حرکت مهره ها

۱-۳. مجاز نیست مهره ای را به مربعی حرکت داد که در اشغال مهره خودی است. اگر مهره ای به مربعی حرکت کند که در اشغال مهره حریف است، مهره حریف گرفته می شود و از صفحه شطرنج خارج می شود و این بخشی از همان حرکت به حساب می آید. در صورتی که مهره ای بتواند طبق ماده های ۲-۳ تا ۸-۳ مهره ای را بگیرد، اصطلاحاً می گویند آن مهره به مهره حریف حمله کرده است.

۲-۳. فیل در قطری که خودش در آن قرار گرفته است به هر مربعی می تواند حرکت کند.

۳-۳. رخ در ستون یا عرضی که خودش در آن قرار گرفته است به هر مربعی می تواند حرکت کند.

۳-۴. وزیر در ستون، عرض یا قطری که خودش در آن قرار گرفته است به هر مربعی می تواند حرکت کند.

۳-۵. فیل یا رخ یا وزیر نمی تواند از روی مهره ای که در مسیر حرکتش قرار دارد عبور کند.

۳-۶. اسب می تواند به مربعهایی حرکت کند که نزدیکترین مربعها به مربع استقرار آن باشند ولی در يك عرض، ستون یا قطر واحد نباشد.

۳-۷. (الف) پیاده می تواند رو به جلو و به مربع اشغال نشده ای که بلافاصله در همان ستون در مقابل آن است حرکت کند، یا (ب) پیاده در حرکت نخست خود می تواند همانند حالت

((الف)) حرکت کند یا آنکه دو مربع در همان ستون پیشروی کند، مشروط به اینکه هر دو مربع اشغال نشده باشند، یا

(ج) پیاده می تواند به مربع تحت اشغال مهره حریف که به طور مورب در مقابل آن و در ستون مجاور باشد حرکت کند و آن مهره را بگیرد.

(د) اگر یک پیاده حریف در یک حرکت دو مربع از مربع اولیه اش پیشروی کرده باشد، پیاده ای که به مربع عبور این پیاده حریف حمله کرده است می تواند پیاده حریف را بگیرد، طوری که انگار آن پیاده حریف فقط یک مربع حرکت کرده است. این گرفتن را فقط در حرکت بعد از این پیشروی می توان انجام داد و آن را گرفتن "آن پاسان" [در حین عبور] می نامند.

(ه) وقتی پیاده ای به دورترین عرض نسبت به موقعیت اولیه اش برسد باید به عنوان بخشی از همان حرکت آن را با وزیر، رخ، فیل یا اسب هم رنگ آن پیاده عوض کرد. حق انتخاب بازیکن منحصر به مهره هایی نیست که قبلاً گرفته شده باشند. این تعویض پیاده با مهره دیگر را "ترفیغ" می نامند و اثر مهره جدید آنی است.

۳-۸. (الف) شاه می تواند به دو صورت مختلف حرکت کند، با: (I) حرکت کردن به هر مربع مجاور که در معرض حمله یک یا چند مهره حریف نباشد. حتی اگر این مهره های حریف قادر به حرکت نباشند، مربعهای مسیر حرکت آنها در معرض حمله شمرده می شوند.

(II) "قلعه رفتن" این حرکت شاه و یکی از دو رخ هم رنگ آن در یک عرض واحد است، و یک حرکت شاه به حساب می آید و به صورت زیر انجام می شود: شاه از مربع اولیه اش دو مربع به طرف رخ جابه جا می شود، سپس آن رخ به مربعی منتقل می شود که شاه همان موقع از آن عبور کرده است.

(۱) در حالت های زیر قلعه رفتن غیر قانونی است:

[الف] شاه قبلاً حرکت کرده است، یا

[ب] با رخی که قبلاً حرکت کرده است.

(۲) در حالت های زیر قلعه رفتن به طور موقت ممنوع است:

[الف] مربعی که شاه در آن قرار دارد، یا مربعی که شاه باید از آن عبور کند، یا مربعی که شاه قرار است آن را اشغال کند، در معرض حمله یک یا چند مهره حریف باشد.

[ب] بین شاه و رخی که قلعه رفتن قرار است با آن انجام شود، مهره ای وجود داشته باشد.

(ب) شاه در "کیش" است اگر در معرض حمله یک یا چند مهره حریف باشد، ولو این مهره ها خود قادر به حرکت نباشند.

اعلام کیش اجباری نیست.

۳-۹. هیچ مهره ای نمی تواند حرکتی انجام دهد که شاه او را در معرض کیش قرار دهد یا آن را در معرض کیش باقی بگذارد.

## ماده ۴ : عمل حرکت دادن مهره ها

۱-۴ . هر حرکت را باید فقط با يك دست انجام داد .

۲-۴ . بازیکنی که نوبت حرکت اوست می تواند يك یا چند مهره را در مربعهای آنها مرتب کند ، مشروط به اینکه ابتدا قصد خود را بیان دارد (مثلاً با گفتن "ژادوب [j adoube] یا "آی اجست

[I adjust]

۳-۴ . بجز آنچه در ماده ۲-۴ آمده است ، اگر بازیکنی که نوبت اوست ، عمداً در صفحه شطرنج

(الف) يك یا چند مهره خود را لمس کند، باید اولین مهره لمس شده ای را که می توان حرکت داد حرکت بدهد، یا

(ب) يك یا چند مهره حریف را لمس کند ، باید اولین مهره لمس شده ای را که می توان گرفت بگیرد، یا

(ج) يك مهره از هر رنگ (مهره خود یا حریف) را لمس کند ، باید مهره حریف را با مهره خود بگیرد ، یا اگر این عمل قانونی نبود ، اولین مهره لمس شده ای را که می توان حرکت داد یا گرفت حرکت بدهد یا بگیرد . اگر قابل تشخیص نباشد که مهره خودی اول لمس شده است یا مهره حریف ، مهره بازیکن را باید لمس شده قبل از مهره حریفش به حساب آورد .

۴-۴ ( الف ) اگر بازیکنی عمداً شاه و رخ خود را لمس کند، باید در آن جناح قلعه برود، به شرطی که این کار قانونی باشد.

( ب ) اگر بازیکنی عمداً رخی را لمس کند ، و سپس شاه خود را لمس کند ، مجاز نیست در آن نوبت در آن جناح قلعه برود و موقعیت مشمول ماده ۳-۴ (الف) خواهد بود .

(ج) اگر بازیکنی به قصد قلعه رفتن شاه را لمس کند یا همزمان شاه و رخ را لمس کند ولی قلعه رفتن در آن جناح غیر قانونی باشد ، بازیکن باید حرکتی قانونی با شاه خود انجام دهد که ممکن است شامل قلعه رفتن در جناح دیگر نیز باشد. اگر شاه اصلاً حرکت قانونی نداشته باشد، بازیکن مختار است هر حرکتی که قانونی باشد انجام دهد.

۴-۵ . اگر هیچ کدام از مهره های لمس شده را نتوان حرکت داد یا گرفت ، بازیکن می تواند هر حرکتی که قانونی باشد انجام دهد.

۴-۶ با زیکن به محض آنکه عمداً مهره ای را لمس کند ، حق اعتراض به تخطی حریف از هر يك از مواد این قوانین را از دست می دهد.

۴-۷ . وقتی مهره ای ، به عنوان حرکتی قانونی یا بخشی از حرکتی قانونی ، در مربعی رها شود، دیگر نمی توان آن را به مربع دیگری حرکت داد . حرکت موقعی انجام شده محسوب می شود که تمامی شروط مقتضی ماده ۳ تامین شده باشد.

## ماده ۵: اتمام بازی

۱-۵. (الف) بازیکنی که با حرکت قانونی، شاه حریف را کیش و مات کرده باشد، بازی را برده است. بازی بلافاصله به اتمام می‌رسد، به شرطی که حرکتی موجب پوزیسیون کیش و مات شده است قانونی باشد.

(ب) بازیکن که حریفش اعلام کند تسلیم شده [یا واگذار کرده] است بازی را برده است. بازی بلافاصله به اتمام می‌رسد.

۲-۵. (الف) وقتی بازیکنی که نوبت اوست هیچ حرکت قانونی نداشته باشد و شاهدش نیز در معرض کیش نباشد، بازی مساوی است. می‌گویند بازی "پات" شده است. بازی بلافاصله به اتمام می‌رسد، به شرطی که حرکتی که موجب پوزیسیون پات شده است قانونی باشد.

(ب) هرگاه پوزیسیونی پدیدار شود که در آن هیچ یک از دو بازیکن نتواند با سلسله حرکت‌های قانونی حریف را کیش و مات کنند، بازی مساوی است. می‌گویند بازی به ((پوزیسیون مرده)) رسیده است. بازی بلافاصله به اتمام می‌رسد، به شرطی که حرکتی که موجب این پوزیسیون شده است، قانونی باشد.

(ج) با توافق دو بازیکن در حین بازی، بازی مساوی می‌شود. بازی بلافاصله به اتمام می‌رسد. (نگاه کنید به ماده ۹-۱)

(د) اگر پوزیسیون یکسانی بخواد حداقل برای سومین بار در صفحه شطرنج پدیدار شود، یا حداقل سه بار در صفحه شطرنج پدیدار شده باشد، بازی می‌تواند مساوی شود. (نگاه کنید به ماده ۹-۲)

(ه) اگر آخرین ۵۰ حرکت پیاپی را هر دو بازیکن بدون جابجایی هیچ پیاده‌ای و بدون گرفتن هیچ مهره‌ای انجام داده باشند، بازی می‌تواند مساوی شود. (نگاه کنید به ماده ۹-۳)

## مقررات مسابقه

### ماده ۶: ساعت شطرنج

۱-۶. "ساعت شطرنج" یعنی ساعتی با دو صفحه نمایش زمان که طوری به هم ارتباط داشته باشند که در هنگام واحد فقط یکی از آنها بتواند کار کند.

منظور از "ساعت" در قوانین شطرنج یکی از دو صفحه نمایش زمان است.

"سقوط پرچم" یعنی خاتمه زمان اختصاص یافته به بازیکن .

۲-۶. (الف) هنگام استفاده از ساعت شطرنج ، هر بازیکن باید تعداد حداقلی حرکت یا کل حرکتها را در مدت زمان مشخص شده ای انجام دهد و یا ممکن است مقدار زمان اضافه ای با هر حرکت به او تخصیص داده شود. همه اینها باید پیشاپیش تصریح شود.

(ب) زمانی که بازیکن در يك مدت صرفه جویی کند به زمان موجود او برای مدت بعدی اضافه می شود ، مگر در شیوه "تاخیر زمان" .

در شیوه تاخیر زمان ، هر دو بازیکن "زمان تفکر اصلی" مشخص شده ای دریافت می کنند. هر بازیکن همچنین "زمان اضافی ثابتی" با هر حرکت دریافت می کند. شمارش معکوس زمان اصلی فقط پس از آنکه زمان ثابت خاتمه یافته باشد آغاز می شود. اگر بازیکن قبل از خاتمه زمان ثابت ، ساعت خود را متوقف کند، زمان تفکر اصلی تغییر نمی یابد ، صرف نظر از اینکه چه نسبتی از زمان ثابت مصرف شده باشد .

۳-۶. هر صفحه نمایش زمان يك "پرچم" دارد. به محض سقوط پرچم ، مفاد ماده ۲-۶ (الف) را باید واریسی کرد.

۴-۶. پیش از آغاز بازی ، داور محل قرار گرفتن ساعت شطرنج را تعیین می کند.

۵-۶. در زمان تعیین شده برای آغاز بازی ، ساعت بازیکنی که مهره سفید دارد به کار انداخته می شود.

۶-۶. اگر هیچ يك از دو بازیکن در آغاز مسابقه حاضر نباشند، بازیکنی که مهره سفید دارد ، تا هنگام ورود خود ، کل زمان سپری شده را از دست می دهد ، مگر آنکه مقررات مسابقه طور دیگری تصریح کند یا داور طور دیگری تصمیم بگیرد.

۷-۶. هر بازیکنی که بیش از يك ساعت بعد از آغاز پیش بینی شده بازی پشت صفحه شطرنج حاضر شود بازنده خواهد بود ، مگر آنکه مقررات مسابقه طور دیگری تصریح کند یا داور طور دیگری تصمیم بگیرد.

۸-۶. (الف) در حین بازی ، هر بازیکن پس از انجام حرکت خود در صفحه شطرنج باید ساعت خودش را متوقف کند و ساعت حریف را به کار اندازد . بازیکن باید همواره اجازه متوقف کردن ساعت خود را داشته باشد.

تا بازیکن ساعت خود را متوقف نکرده باشد . حرکت او کامل به حساب نخواهد آمد ، مگر آنکه حرکت انجام شده به بازی خاتمه دهد (نگاه کنید به ماده های ۵-۱ و ۵-۲)

زمان بین انجام حرکت در صفحه و متوقف کردن ساعت خود و به کار انداختن ساعت حریف ، جزو زمان مشخص شده برای بازیکن تلقی می شود.

(ب) بازیکن باید ساعت خود را با همان دستی متوقف کند که با آن حرکت را انجام داده است. نگه داشتن انگشت روی دکمه یا "برفر از آن" توسط بازیکن ممنوع است.



(ج) بازیکنان باید از ساعت شطرنج به نحو صحیح استفاده کنند. کوبیدن ، بلند کردن یا واژگون کردن آن ممنوع است. استفاده ناصحیح از ساعت مشمول جریمه طبق ماده ۱۳-۴ خواهد بود.

(د) اگر بازیکنی قادر به استفاده از ساعت نباشد ، يك دستیار که مورد قبول داور باشد . می تواند توسط بازیکن برای انجام این عمل انتخاب شود. ساعتها باید به طور عادلانه توسط داور تنظیم شوند.

۹-۶. پرچم موقعی سقوط کرده [افتاده] محسوب می شود که داور این امر را مشاهده کرده باشد ، یا یکی از دو بازیکن به درستی مدعی چنین امری شده باشد.

۱۰-۶. غیر از موارد مشمول ۱-۵ ، یا یکی از مواد ۲-۵ (الف) ، (ب) و (ج) ، اگر بازیکنی تعداد حرکتهاى مقرر را در زمان مشخص شده انجام ندهد ، بازی را باخته است . اما اگر پوزیسیون طوری باشد که حریف نتواند بازیکن را هیچ گونه سلسله حرکتهاى قانونی ممکن ، حتی با ناشیانه ترین حرکتهاى بازیکن ، کیش مات کند ، بازی مساوی است .

۱۱-۶. در صورت عدم هرگونه نقض آشکار ، آنچه ساعت نمایش می دهد قطعی به حساب می آید ساعت شطرنجی که آشکارا معیوب باشد باید تعویض شود. داور به هنگام تعیین زمانهایی که باید در ساعت تعویض شده نمایش داده شود باید قضاوت عالیه اعمال کند .

۱۲-۶. اگر هر دو پرچم سقوط کرده باشند و نتوان مشخص کرد که ابتدا کدام پرچم سقوط کرده است ، بازی باید ادامه یابد.

۱۳-۶. (الف) اگر لازم شود که بازی قطع گردد، داور باید ساعتها را متوقف کند.

(ب) بازیکن فقط برای کمک خواستن از داور می تواند ساعتها را متوقف کند ، به عنوان مثال هنگامی که ترفیع پیاده صورت گرفته باشد و سوار مورد نیاز در دسترس نباشد.

(ج) در هر مورد داور تصمیم می‌گیرد که چه هنگامی بازی از سر گرفته شود.

(د) اگر بازیکنی ساعتها را متوقف کند تا از داور کمک بخواهد داور باید معین کند که آیا بازیکن برای این کار دلیل موجهی داشته است یا نه . اگر آشکار باشد که بازیکن برای متوقف کردن ساعتها هیچ دلیل موجهی نداشته است ، بازیکن باید مطابق ماده ۱۳-۴ جریمه شود.

۱۴-۶. اگر وضعیت غیر عادی پیش آید و یا لازم باشد که مهره ها به پوزیسیون قبلی برگردانده شوند، داور از قضاوت عالیه خود در تعیین زمانهایی که ساعتها باید نمایش دهند استفاده خواهد کرد. او در صورت لزوم ، باید حرکت شمار ساعت را نیز تنظیم کند.

۱۵-۶. استفاده از پرده های نمایش ، صفحه های نمایش ، یا تابلوهای نمایش که پوزیسیون موجود در صفحه شطرنج ، حرکتها و تعداد حرکتهاى انجام شده را نشان می دهند ، و ساعتهاىی که تعداد حرکتها را نیز نشان می دهند ، در سالن بازی مجاز است . لیکن بازیکن نمی تواند بر اساس اطلاعاتی که به این صورت نشان داده می شود ادعایی مطرح کند.

**ماده ۷: وضعیتهای غیر عادی**

۱-۷. (الف). اگر در حین بازی معلوم شود که پوزیسیون اولیه مهره ها ناصحیح بوده است ، باید بازی لق شود و بازی جدیدی انجام گیرد.

(ب). اگر در حین بازی معلوم شود که تنها خطا این است که صفحه شطرنج بر خلاف ماده ۲-۱ قرار گرفته است ، بازی ادامه می‌یابد اما پوزیسیون حاصل را باید به صفحه ای که درست قرار گرفته است انتقال داد .

۲-۷. اگر بازی با رنگهای معکوس آغاز شده باشد باید ادامه یابد ، مگر آنکه داور غیر از این حکم کند.

۳-۷. اگر بازیکنی يك یا چند مهره را نامرتب کند [یا ببندازد] ، باید در زمان خودش پوزیسیون صحیح را اعاده کند. در صورت لزوم ، بازیکن یا حریف او باید ساعتها را متوقف کند و از داور کمک بخواند . داور میتواند بازیکنی را که مهره ها را نامرتب کرده است جریمه کند.

۴-۷. (الف). اگر در حین بازی معلوم شود که حرکتی غیر قانونی انجام شده است ، باید پوزیسیون بلافصل قبل از خلاف اعاده شود . اگر پوزیسیون بلافصل قبل از خلاف را نتوان معین کرد ، بازی از آخرین پوزیسیون قابل تشخیص قبل از خلاف باید ادامه یابد . ساعتها باید طبق ماده ۶-۱۴ تنظیم شوند . در مورد حرکت جایگزین حرکت غیر قانونی ماده ۴-۳ اعمال می شود . سپس بازی باید از این پوزیسیون اعاده شده ادامه یابد .

(ب). پس از اجرای ماده ۷-۴ (الف) ، به جریمه اولین و دومین حرکت غیر قانونی بازیکن ، داور باید در هر مورد دو دقیقه زمان اضافی به حریف بدهد . به جریمه سومین حرکت غیر قانونی همان بازیکن ، داور باید او را بازنده اعلام کند.

۵-۷. اگر در حین بازی معلوم شود که مهره ها از مربعهای خود خارج شده اند ، باید پوزیسیون قبل از خلاف اعاده شود . اگر نتوان پوزیسیون بلافصل قبل از خلاف را تشخیص داد ، بازی باید از آخرین پوزیسیون قابل تشخیص قبل از خلاف ادامه یابد . ساعتها را باید طبق ماده ۶-۱۴ تنظیم شوند . سپس بازی باید از این پوزیسیون اعاده شده ادامه یابد.

### ماده ۸: ثبت حرکتها

۱-۸. هر بازیکن در جریان بازی موظف است حرکتهای خودش و حرکتهای حریفش را به طرز صحیح ، نوبت به نوبت ، حتی الامکان واضح و خوانا . با نمادگذاری جبری (پیوست ه) ، روی "برگه ثبتی " که برای مسابقه مقرر شده است ثبت کند . بازیکن میتواند ، در صورت تمایل قبل از ثبت حرکت حریف پاسخ دهد . بازیکن باید قبل از انجام حرکت ، حرکت قبلی خود را ثبت کرده باشد . هر دو بازیکن باید پیشنهاد تساوی را در برگه ثبت منعکس کنند (پیوست ه- ۱۲).

اگر بازیکنی نتواند حرکتها را ثبت کند ، مقداری زمان بنا به تصمیم داور باید از زمان مشخص شده او کسر شود .اگر بازیکنی قادر به استفاده از ساعت نیست ، يك دستيار كه مورد قبول داور

باشد ، می تواند توسط بازیکن برای انجام این عمل انتخاب شود . ساعتها باید به طور عادلانه توسط داور تنظیم شوند .

۲-۸. برگه ثبت باید در کل بازی در معرض دید داور باشد .

۳-۸. برگه های ثبت متعلق به برگزارکنندگان مسابقه هستند .

۴-۸. اگر بازیکنی کمتر از پنج دقیقه در ساعت خود زمان داشته باشد ، و از ۳۰ ثانیه زمان اضافی یا بیشتر که با هر حرکت اضافه می شود برخوردار نباشد ، در این صورت مجبور به اجرای مقرارت ماده ۱-۸ نیست . بلافاصله پس از سقوط یکی از پرچمها ، بازیکن باید پیش از

آنکه مهره ای را روی صفحه حرکت دهد ، برگه ثبت خود را تا آخرین حرکت کامل کند.

۸-۵. (الف). اگر هیچ يك از دو بازیکن طبق ماده ۴-۸ موظف به ثبت حرکتها نباشد ، داور یا يك دستيار باید سعی کند حضور داشته باشد و حرکتها را ثبت کند .در این حالت ، بلافاصله بعد از سقوط یکی از پرچمها ،داور باید ساعتها را متوقف کند . سپس هر دو بازیکن باید با استفاده از برگه ثبت داور یا حریف، برگه ثبت خود را تا آخرین حرکت کامل کنند.

(ب) اگر فقط يك بازیکن طبق ماده ۴-۸ موظف به ثبت حرکتها نباشد ، باید به محض سقوط یکی از پرچمها ، پیش از آنکه مهره ای را روی صفحه حرکت دهد، برگه ثبت خود را تا آخرین حرکت تکمیل کند.اگر نوبت حرکت با بازیکن باشد می تواند از برگه ثبت حریف خود استفاده کند، اما پیش از انجام حرکت آن را پس دهد.

(ج).اگر برگه ثبت کاملی موجود نباشد ، دو بازیکن باید زیر نظر داور یا دستيار ، بازی را در يك صفحه دیگر بازسازی کنند ؛ داور یا دستيار باید ابتدا ، قبل از انجام بازسازی ، پوزیسیون بازی اصلی ، زمان ساعتها و تعداد حرکتهای انجام شده را ، در صورت موجود بودن این اطلاعات، یادداشت کند.

۶-۸.اگر برگه های ثبت را نتوان تا آخرین حرکت کامل کرد تا معلوم شود که بازیکنی زمان مشخص شده را سپری کرده است ، نخستین حرکت بعدی که انجام شود اولین حرکت مدت زمان بعدی محسوب خواهد شد،مگر آنکه شواهدی در دست باشد که حرکتهای بیشتری انجام شده است.

۷-۸. در پایان بازی هر دو بازیکن باید هر دو برگه ثبت را با درج نتیجه بازی امضا کنند.این نتیجه حتی در صورتی که اشتباه باشد ،پابرجا می ماند، مگر آنکه داور طور دیگری تصمیم بگیرد.

## ماده ۹: بازی مساوی

۹-۱. الف) بازیکنی که می خواهد پیشنهاد تساوی بدهد، باید این کار را پس از انجام حرکت در صفحه شطرنج ، و قبل از متوقف کردن ساعت خود و به کار انداختن ساعت حریف، انجام بدهد. پیشنهاد تساوی در هر زمان دیگری در حین بازی نیز اعتبار دارد، لیکن ماده ۵-۱۲ باید مورد نظر قرار گیرد. نمی توان پیشنهاد تساوی را به هیچ شرطی مشروط کرد. در هر دو حالت ، پیشنهاد را نمی توان پس گرفت و تا زمانی که حریف بپذیرد یا شفاهاً رد کند یا با لمس يك مهره به

قصد حرکت دادن یا گرفتن آن رد کند، یا بازی به نحو دیگری خاتمه یابد، پیشنهاد تساوی به قوت خود باقی است.

ب) پیشنهاد تساوی را باید هر دو بازیکن با نشانه ای در برگه ثبت خود یادداشت کنند (پیوست ۱۲-ه).

ج) ادعای تساوی بر اساس ماده های ۲-۹، یا ۳-۹ یا ۲-۱۰ را باید پیشنهاد تساوی به حساب آورد.

۹-۲. با ادعای صحیح بازیکنی که نوبت حرکت با اوست ، بازی هنگامی مساوی است که پوزیسیونی یکسان ، حداقل سه بار (نه لزوماً با تکرار متوالی حرکتها)

الف) بخواهد پدیدار شود، مشروط به اینکه بازیکن ابتدا حرکت خود را در برگه ثبت بنویسد و قصد خود را برای انجام آن حرکت به داور اعلام کند ، یا

ب) پدیدار شده باشد، و علاوه بر آن نوبت حرکت با مدعی باشد.

پوزیسیونها در حالت الف) و ب) در صورتی یکسان محسوب می شوند که نوبت حرکت با همان بازیکن باشد، مهره هایی همسان و همرنگ مربعهایی یکسان را اشغال کرده باشند، و حرکتهای ممکن همه مهره های هر دو بازیکن همانند باشند.

اگر پیاده ای را قبلاً می شد آن پاسان گرفت، دیگر نتوان گرفت، یا اگر حق قلعه رفتن به طور موقت یا دائم تغییر کرده باشد، پوزیسیونها یکسان به شمار نمی روند.

۹-۳. با ادعای صحیح بازیکنی که نوبت حرکت با اوست ، بازی هنگامی مساوی است که

(الف) بازیکن در برگه ثبت خود حرکتی را بنویسید و به داور اعلام کند که قصد انجام آن حرکت را دارد و در نتیجه آن طرفین ۵۰ حرکت اخیر رابی آنکه پیاده ای حرکت کرده و مهره ای گرفته شده باشد بازی کرده اند.

(ب) آخرین ۵۰ حرکت پیاپی توسط طرفین انجام شده باشد بی آنکه پیاده ای حرکت کرده و مهره ای گرفته شده باشد.

۴-۹. اگر بازیکنی حرکت کند بی آنکه ادعای تساوی کرده باشد، حق ادعای تساوی طبق ماده ۲-۹ یا ۳-۹ را در آن نوبت حرکت از دست می دهد.

۵-۹. اگر بازیکنی طبق ماده ۲-۹ یا ۳-۹ ادعای تساوی کند باید بلافاصله هر دو ساعت را متوقف کند؛ و مجاز نیست ادعای خود را پس بگیرد.

(الف) اگر ادعا صحیح تشخیص داده شود، بازی بلافاصله مساوی است.

(ب) اگر ادعا ناصحیح باشد، داور باید سه دقیقه به زمان باقیمانده حریف اضافه کند. علاوه بر آن، اگر مدعی بیش از دو دقیقه در ساعت خود زمان داشته باشد، داور نصف زمان باقیمانده او را حداکثر به میزان سه دقیقه کسر می کند. اگر مدعی بیش از یک دقیقه و کمتر از دو دقیقه زمان داشته باشد، زمان باقیمانده او باید معادل یک دقیقه شود. اگر مدعی کمتر از یک دقیقه زمان داشته باشد، داور زمان او را تعدیل نخواهد کرد.

سپس بازی ادامه خواهد یافت و حرکتی که بازیکن قصد انجامش را داشته است باید انجام شود.

۶-۹. هنگامی که پوزیسیونی پدید آید که در آن با هرگونه سلسله حرکتهای قانونی ممکن، حتی با ناشیانه ترین بازی، نتوان کیش و مات ایجاد کرد، بازی مساوی است؛ و بازی بلافاصله خاتمه می یابد.

## ماده ۱۰: اتمام سریع بازی

۱-۱۰. "اتمام سریع بازی" عبارت است از آخرین مرحله بازی که در آن کل بقیه حرکتها باید در زمانی محدود انجام شود.

۲-۱۰. اگر بازیکنی که نوبت حرکت با اوست، کمتر از دو دقیقه در ساعت خود زمان داشته باشد، میتواند قبل از آنکه پرچم ساعتش سقوط کند مدعی تساوی شود. او باید ساعتها را متوقف کند و داور را بطلبد.

(الف) اگر داور بپذیرد که حریف برای بردن بازی به طریقه های غیرمتعارف تلاش نمی کند، یا بردن بازی به طریقه های متعارف غیرممکن است، در این صورت بازی را مساوی اعلام می کند. در غیر این صورت، تصمیم گیری را به تعویق می اندازد یا ادعا را رد می کند.

(ب) اگر داور تصمیم‌گیری خود را به تعویق اندازد، می‌توان به حریف دو دقیقه اضافی زمان تفکر داد و بازی، در صورت امکان، در حضور داور ادامه خواهد یافت. داور باید نتیجه نهایی را پس از سقوط یکی از پرچمها اعلام کند.

(ج) اگر داور ادعا را رد کند، باید دو دقیقه زمان تفکر اضافی به حریف اعطا شود.

(د) تصمیم داور بر اساس ماده های ۱۰-۲ (الف)، (ب) و (ج)، قطعی خواهد بود.

۱۰-۳. اگر هر دو پرچم سقوط کرده باشد و نتوان مسجل کرد که کدام پرچم ابتدا سقوط کرده است، بازی مساوی محسوب می‌شود.

### ماده ۱۱: امتیازها

۱۱-۱. در صورتی که قبلاً به گونه دیگری اعلام نشده باشد، بازیکنی که بازی اش را می‌برد یا به علت غیبت [یا اخراج یا محرومیت] حریف می‌برد، یک (۱) امتیاز می‌گیرد، بازیکنی که بازی اش را می‌بازد یا سرمیز حاضر نمی‌شود [یا اخراج یا محروم می‌شود] صفر (۰) امتیاز می‌گیرد، و بازیکنی که بازی اش را مساوی می‌کند نیم امتیاز می‌گیرد.

### ماده ۱۲: رفتار بازیکنان

۱۲-۱. بازیکنان نباید هیچ گونه عملی در پیش گیرند که موجب بی‌اعتباری بازی شطرنج شود.

۱۲-۲. بازیکنان در حین بازی حق ندارند از هیچ گونه یادداشت، منبع اطلاعات، توصیه یا تجزیه و تحلیل روی صفحه ای دیگر استفاده کنند.

از برگه ثبت فقط برای ثبت حرکتها، زمان ساعتها، پیشنهاد تساوی و موضوعات مربوط به ادعا باید استفاده کرد.

۳-۱۲. بازیکنانی که بازیهایشان را به اتمام رسانده اند ، تماشاگر محسوب خواهند شد.

۴-۱۲. بازیکنان بدون کسب اجازه از داور حق ندارند "محل بازی" را ترك کنند. منظور از محل بازی عبارت است از، سالن بازی، اتاقهای استراحت ، قسمت تفریح و فراغت ، قسمت اختصاص داده شد برای استعمال دخانیات و جاهای دیگری که داور مشخص می کند.

بازیکنی که نوبت حرکت با اوست بدون اجازه داور حق ندارد سالن بازی را ترك کند.

۵-۱۲. انحراف توجه حریف یا آزاردن او به هرگونه ای ممنوع است؛ این حکم شامل ادعاهای غیر موجه و پیشنهاد های تساوی هم می شود.

۶-۱۲. نقض هر قسمتی از ماده های ۱-۱۲ تا ۵-۱۲ موجب جریمه هایی مطابق ماده ۴-۱۳ خواهد شد.

۷-۱۲. جریمه امتناع مکرر بازیکن از تبعیت قوانین شطرنج ، باخت بازی خواهد بود. در مورد امتیاز حریف داور تصمیم خواهد گرفت.

۸-۱۲. اگر هر دو بازیکن طبق ماده ۷-۱۲ مقصر شناخته شوند، بازی هر دو بازیکن باخته محسوب خواهد شد.

### ماده ۱۳: نقش داور (نگاه کنید به مقدمه )

۱-۱۳. داور باید مراقبت کند که قوانین شطرنج دقیقاً مراعات شود.

۲-۱۳. داور باید در جهت مصالح عالییه مسابقات عمل کند. باید مطمئن باشد که محیط مسابقات مطلوب است و بازیکنان آشفته نمی شوند . باید بر جریان مسابقه نظارت کند.

۳-۱۳. داور باید بر بازیها نظارت کند، بخصوص هنگامی بازیکنان در کمبود زمان قرار می گیرند؛ تصمیمی را گرفته است به اجرا در آورد؛ و در موارد مقتضی جریمه هایی برای بازیکنان منظور کند.

۴-۱۳. داور می تواند يك یا چند مورد از جریمه های زیر را اعمال کند:

(الف) اخطار،

(ب) افزایش زمان باقیمانده حریف،

(ج) کاهش زمان باقیمانده بازیکن خاطی،

(د) باخته اعلام کردن بازی،

(ه) کاهش امتیاز کسب شده بازیکن خاطی در بازی،

(و) افزایش امتیاز کسب شده حریف در بازی تا حداکثر امتیاز ممکن در آن بازی،

(ز) اخراج از کل مسابقه.

۵-۱۳. در صورت بروز اخلال خارجی در بازی، داور می تواند به هر يك يا هر دو بازیکن زمان اضافی بدهد.

۶-۱۳. داور نباید در بازی مداخله کند، مگر در مواردی که در قوانین شطرنج مشخص شده است. او نباید تعداد حرکت‌های انجام شده را نشان دهد، مگر در اجرای ماده ۸-۵ که حداقل يك بازیکن از کل زمان خود استفاده کرده است. داور باید از آگاه کردن بازیکن به این که حریفش حرکتی را کامل انجام کرده است خوداری کند.

۷-۱۳. تماشاگران و بازیکنان بازیهای دیگر نباید درباره بازی گفتگو یا به نحوی از انحنای بازی مداخله کنند. در صورت لزوم، داور می تواند خاطیان را از محل بازی اخراج کند.

### ماده ۱۴: فیده (FIDE)

۱-۱۴. فدراسیونهای عضو می توانند از فیده تقاضا کنند که درباره مسائل مربوط به قوانین شطرنج تصمیم رسمی خود را اعلام کند.

### پیوستها

### الف. بازیهای ناتمام



**الف. ۱.** (الف) اگر بازی در پایان زمان مقرر به اتمام نرسد ، داور باید از بازیکنی که نوبت حرکت اوست بخواهد که آن حرکت ثبت کند. بازیکن باید حرکت خود را با نمادهای واضح در برگه ثبت خود بنویسد، برگه ثبت خودش و برگه ثبت حریفش را در پاکتی بگذارد ، پاکت را ببندد و سپس ساعت خود را متوقف کند بیآنکه ساعت حریف را به کار اندازد . بازیکن تا وقتی که ساعتها را متوقف نکرده است حق دارد حرکت ثبتی خود را عوض کند. اگر پس از اعلام داور در مورد ثبت حرکت ، بازیکن در صفحه شطرنج حرکتی انجام دهد باید همان حرکت را به عنوان حرکت ثبتی در برگه ثبت خود بنویسد.

(ب) در مورد بازیکنی که نوبت اوست و قبل از اتمام جلسه ، بازی را ثبت می‌کند ، فرض بر این

است که او در زمان رسمی پایان جلسه بازی حرکت خود را ثبت کرده است و زمان باقیمانده او باید ثبت شود.

**الف ۲.** موارد زیر باید روی پاکت ثبتی مشخص شود:

(الف) اسامی بازیکنان ،

(ب) پوزیسیون بلافصل قبل از حرکت ثبتی ،

(ج) زمان مصرف شده هر بازیکن ،

(د) نام بازیکنی که حرکت را ثبت کرده است ،

(ه) شماره حرکت ثبتی،

(و) پیشنهاد تساوی ، اگر پیشنهاد جاری و برقرار باشد ،

(ز) تاریخ ، زمان و محل از سرگیری بازی .

**الف ۳.** داور باید صحت و سقم اطلاعات روی پاکت را معلوم کند و مسئول نگهداری امن آن محسوب می شود .

**الف ۴.** اگر بازیکنی بعد از آنکه حریفش حرکت خود را ثبت کرد پیشنهاد تساوی بدهد ، این پیشنهاد تا وقتی که حریف طبق ماده ۹-۱ بپذیرد یا رد کند اعتبار دارد .

**الف ۵.** قبل از اینکه بازی سرگرفته شود ، پوزیسیون بلافصل قبل از حرکت ثبتی باید بر صفحه چیده شود، و زمان مصرف شده هر بازیکن در هنگام ناتمام ماندن بازی نیز باید در ساعت شطرنج مشخص شود .

**الف ۶.** اگر قبل از آغاز مجدد بازی به تساوی توافق شود ، یا اگر یکی از بازیکنان به داور اطلاع دهد که و اگذار می کند ، بازی خاتمه یافته تلقی می شود .

**الف ۷.** پاکت فقط موقعی باید گشوده شود که بازیکنی که باید به حرکت ثبتی جواب دهد حضور یافته باشد.

**الف ۸.** غیر از موارد مذکور در ماده ۶-۹ و ۹-۶ ، بازی را بازیکنی باخته است که نوشتن حرکت ثبتی اش

(الف) غیر واضح باشد ، یا

(ب) به گونه ای ثبت شده باشد که معنای حقیقی آن را نتوان تعیین کرد ، یا

(ج) غیر قانونی باشد.

**الف ۹.** اگر در زمان توافق شده برای سرگیری

(الف) بازیکنی که باید به حرکت ثبتی اش جواب دهد حضور یافته باشد، در این صورت پاکت گشوده می شود ، حرکت ثبتی در صفحه انجام می گیرد و ساعت بازیکن به کار انداخته می شود.

(ب) بازیکنی که باید به حرکت ثبتی اش جواب دهد حضور نیافته باشد ، در این صورت باید ساعتش را به کار انداخت. او به محض ورود خود می تواند ساعت خود را متوقف کند و داور را فرا بخواند سپس پاکت گشوده می شود و حرکت ثبتی در صفحه انجام می گیرد. آنگاه ، ساعت بازیکن دوباره به کار انداخته می شود.

(ج) بازیکن که حرکت را ثبت کرده است حضور نیافته باشد، حریفش حق دارد به جای اینکه به صورت متعارف جواب دهد پاسخ خود را در برگه ثبت بنویسد ، برگه ثبت خود را در پاکت جدیدی بگذارد و در پاکت را ببندد، ساعت خود را متوقف کند و ساعت بازیکن غایب را به کار اندازد. در این صورت ، پاکت را باید برای نگهداری امن به داور داد و در هنگام ورود بازیکن غایب باز کرد.

**الف ۱۰.** بازیکن اگر برای از سرگیری بازی ناتمام ، با بیش از يك ساعت تاخیر سرمیز حاضر شود، بازی را باخته است ( مگر آنکه مقررات مسابقه یا داور طور دیگری حکم کند) اما اگر بازیکنی که حرکت ثبتی اش را نوشته است تاخیر داشته باشد، نتیجه بازی غیر از این است ، اگر

(الف) حرکت ثبتی کیش و مات باشد و بازیکن غایب بازی را به این دلیل برده باشد، یا

(ب) حرکت ثبتی پات باشد، یا پوزیسیون مطابق توضیحات ماده ۶-۹ در صفحه ایجاد شده باشد ، و بازیکن غایب به این دلیل بازی را مساوی کرده باشد ، یا

(ج) بازیکن حاضر بازی را طبق ماده ۶-۱۰ باخته باشد.

**الف ۱۱.** (الف) اگر پاکت حاوی حرکت ثبتی مفقود شود ، بازی باید از پوزیسیون هنگام تعویق بازی و با زمانهای ثبت شده در آن هنگام ادامه یابد. اگر زمان مصرف شده هر يك از

دو بازیکن را نتوان بازشناسی کرد، داور باید ساعتها را تنظیم کند. بازیکنی که حرکت را ثبت کرده است، حرکتی را که خودش می گوید ثبت کرده است در صفحه بازی می کند.

(ب) اگر نتوان پوزیسیون را بازشناسی کرد، بازی لغو می شود و بازی جدیدی باید انجام گیرد.

**الف ۱۲.** اگر موقع از سرگیری بازی، یکی از دو بازیکن قبل از انجام اولین حرکت خود اعلام کند که زمان مصرف شده ساعت هر يك از طرفین ناصحیح نمایش داده شده است، اشتباه را باید رفع کرد. اگر اشتباه در این موقع مشخص نشود، بازی بدون اعمال تصحیح ادامه می یابد، مگر آنکه داور احساس کند که عواقب امر وخیم خواهد بود.

**الف ۱۳.** مدت هر جلسه از سرگیری باید با زمان سنج داور کنترل شود. زمان آغاز و زمان پایان باید پیشاپیش اعلام شود.

## ب. بازی سریع

**ب ۱.** "بازی سریع" بازی شطرنجی است که در آن کلیه حرکتها باید در زمان مشخص شده ای بین ۱۵ تا ۶۰ دقیقه برای هر بازیکن انجام شود.

**ب ۲.** بازی باید تابع قوانین شطرنج فیده باشد، مگر در موارد مشمول قوانین بازی سریع زیر.

**ب ۳.** بازیکنان موظف به ثبت حرکتها نیستند.

**ب ۴.** به محض اینکه هر يك از دو بازیکن سه حرکت را کامل کرده باشد، هیچ ادعایی درباره چیدن ناصحیح مهره ها، جهت غلط صفحه یا تنظیم ساعت نمی توان مطرح کرد. در صورت جابه جا چیدن شاه و وزیر، قلعه رفتن با این شاه مجاز نیست.

**ب ۵.** (الف) داور فقط در صورتی که يك یا هر دو بازیکن تقاضا کنند، طبق ماده ۴ (لمس مهره) حکم خواهد داد.

(ب) بازیکن به محض لمس يك مهره طبق ماده ۴-۳ حق ادعا بر اساس مواد ۲-۷، ۳-۷، و ۵-۷ (وضعیت های غیر عادی و حرکتهای غیر قانونی) را از دست می دهد.

**ب ۶.** پرچم موقعی سقوط کرده به شمار می آید که بازیکنی به درستی اعلام کرده باشد. داور باید از هر گونه اشاره ای در مورد سقوط پرچم خوداری کند.

**ب ۷.** برای ادعای برد بر اساس اتمام زمان حریف، مدعی باید هر دو ساعت را متوقف کند و به داور اطلاع دهد. برای آنکه ادعای مدعی صحیح باشد، بعد از توقف ساعتها باید پرچم مدعی سقوط نکرده باشد و پرچم حریفش سقوط کرده باشد.

**ب ۸.** اگر هر دو پرچم سقوط کرده باشند، بازی مساوی است.

### ج . ( ج ) . بلیتس

**ج ۱** " بازی بلیتس " بازی شطرنجی است که در آن کلیه حرکتها باید در زمان مشخص شده ای کمتر از ۱۵ دقیقه برای هر بازیکن انجام شود.

**ج ۲** . بازی باید تابع قوانین بازی سریع ، مذکور در پیوست ب، باشد . مگر در موارد مشمول قوانین بلیتس زیر .

**ج ۳** . حرکت غیر قانونی موقعی کامل می شود که ساعت حریف به کار افتاده باشد . اما حریف حق دارد که قبل از انجام حرکت خودش ادعای برد کند . اگر حریف نتواند با هر گونه سلسله حرکتهای قانونی و با ناشیانه ترین حرکتهای بازیکن او را مات کند ، در این صورت حق دارد پیش از انجام حرکت خودش ، ادعای تساوی کند . به محض آنکه حریف حرکت خودش را انجام دهد، حرکت غیر قانونی را نمی توان تصحیح کرد .

**ج ۴** . ماده ۱۰-۲ . حاکم نیست .

### د . اتمام سریع بازی در غیاب داور در محل مسابقه

**د ۱** . در مواردی که بازی طبق ماده ۱۰ انجام می شود، بازیکن می تواند هنگامی که کمتر از دو دقیقه زمان دارد ، و قبل از سقوط پرچم ساعت خود ، ادعای تساوی کند؛ و بازی خاتمه می یابد . ادعای او می تواند بر این مبنا باشد که

(الف) حریفش نمی تواند به طریقه های متعارف بازی را ببرد ، یا

(ب) حریفش تلاش نمی کند به طریقه های متعارف بازی را ببرد.

در (الف) بازیکن باید پوزیسیون نهایی را بنویسد و حریفش آن را تایید کند.

در (ب) بازیکن باید پوزیسیون نهایی را بنویسد و برگه ثبتی تا آخرین حرکت که باید قبل از توقف بازی تکمیل شود ، تسلیم کند. حریف باید هم برگه ثبت خود و هم پوزیسیون نهایی را تایید کند.

ادعا را باید به داور ارجاع داد که تصمیمش تصمیم نهایی خواهد بود.

### ه.نماد گذاری جبری

فیده (FIDE) برای مسابقات و روپارویهای خود فقط يك سیستم نمادگذاری موسوم به نماد گذاری جبری را به رسمیت می شناسد و استفاده از این نمادگذاری یکنواخت شطرنجی را برای کتابها ، نشریه ها و کلیه نوشته های شطرنجی نیز توصیه می کند. از برگه های ثبتی که در آنها نمادگذاری غیر جبری به کار رفته است ، نمی توان به عنوان مدرک در مواردی که عرفاً برگه ثبت بازیکن به این منظور به کار می رود استفاده کرد. داور اگر مشاهده کند که بازیکنی از يك سیستم نمادگذاری غیر جبری استفاده می کند، باید به بازیکن در مورد این الزام اخطار دهد.

### شرح سیستم جبری

۱۵. هر مهره با حرف اول و بزرگ نام آن نمایانده می شود. مثال :

K=شاه [king]، Q=وزیر [queen]، R=رخ [rook]، B=فیل [bishop]، N=اسب [knight]،  
در مورد اسب ، برای سهولت ، N به کار می رود .

۲۵. برای حرف اول نام آن مهره ، هر بازیکن مجاز است حرف اول نامی را که در سرزمینش رواج دارد به کار ببرد. مثال : F=فو (در فرانسوی به جای فیل)، L=لوپیر (در هلندی به جای فیل) در مطبوعات ، استفاده از تصویر مهره ها توصیه می شود.

۳۵. پیاده ها با حرف اولشان نمایانده نمی شوند، بلکه با عدم وجود چنین حرفی مشخص می شوند. مثال : a5، d4، e4

۴۵. هشت ستون ( از چپ به راست برای سفید و از راست به چپ برای سیاه ) با حروف کوچک و به ترتیب با a b c d e f g h نمایانده می شوند.

۵۵. هشت عرض ( از پایین به بالا برای سفید و از بالا به پایین برای سیاه ) به ترتیب با اعداد

۱، ۲، ۳، ۴، ۵، شماره گذاری می شوند . در نتیجه ، در پوزیسیون اولیه ، سواره و پیاده های سفید در عرضهای اول و دوم ، و سوارها و پیاده های سیاه در عرضهای هشتم و هفتم قرار دارند.

۶۵. در نتیجه قواعد قبلی ، هرکدام از شصت و چهار مربع همواره فقط با مجموع يك حرف و يك عدد نمایانده می شود.

۷۵. هر حرکت مهره ها با (الف) حرف اول نام مهره مورد نظر و (ب) مربع ورود نمایانده می شود. هیچ خط پیوند (خط تیره) بین (الف) و (ب) وجود ندارد. مثال : Rd1، Nf3، Be5.  
در مورد پیاده ها فقط مربع ورود نمایانده می شود . مثال : d4.e5

۸۵. وقتی مهره ای عمل گرفتن را انجام می دهد ، يك × بین (الف) حرف اول نام مهره مورد نظر و (ب) مربع ورود گنجانده می شود. مثال N×f3، B×e5

وقتی پیاده ای عمل گرفتن را انجام می دهد ، ستون خروج ، سپس يك × و بعد يك مربع ورود باید نمایانده شود. مثال : a×b5 ، g×f3، d×e5. در مورد گرفتن آن پاسان ، مربع ورود آن مربعی است که پیاده گیرنده نهایتاً در آن مستقر می شود و e.p. به ثبت این حرکت اضافه می شود.

مثال : e.p. : d6×e.

۹۵. وقتی دو مهره همسان بتوانند به مربع واحدی حرکت کنند ، مهره ای که حرکت کرده است به صورت زیر نمایانده می شود :

(۱) اگر هر دو مهره در يك عرض باشند: با (الف) حرف اول نام مهره ، (ب) ستون مربع خروج ، و (ج) مربع ورود.

(۲) اگر هر دو مهره در يك ستون باشند : با (الف) حرف اول نام مهره ، (ب) عرض مربع خروج ، و (ج) مربع ورود.

(۳) اگر مهره ها در عرض ها و ستون های متفاوتی باشند، روش (۱) ارجح است. در مورد گرفتن ، يك × باید بین (ب) و (ج) گنجانده شود.

مثالها

:

(۱) دو اسب ، در مربعهای g1 و e1 وجود دارد ، یکی از آنها به مربع f3 حرکت می کند : بسته به مورد ، Ngf3 یا Nef3.

(۲) دو اسب در مربعهای g1 و g5 وجود دارد و یکی از آنها به مربع f3 حرکت می کند : بسته به مورد ، N1f3 یا N5F3 .

(۳) دو اسب در مربعهای h2 و d4 وجود دارد و یکی از آنها به مربع f3 حرکت می کند : بسته به مورد ، Nhf3 یا Ndf3 .

اگر در خانه f3 گرفتن اتفاق افتد ، مثالهای قبلی تغییر می کنند و يك × گنجانده می شود : (۱) یا Ng×f3 یا Ne×f3 ، (۲) یا N5×f3 یا N1×f3 ، (۳) یا Nh×f3 یا Nd×f3 ، بسته به مورد .

**۱۰۵.** اگر دو پیاده بتوانند يك سوار یا پیاده حریف را بگیرند ، پیاده ای که حرکت کرده است با (الف) حرف ستون خروج ، (ب) يك × ، (ج) مربع ورود نمایانده می شود . مثال : اگر پیاده ای سفید در مربعهای c4 و e4 باشند و يك پیاده یا سوار سیاه در مربع d5 باشند ، نماد گذاری حرکت سفید ، بسته به مورد ، c×d5 یا e×d5 خواهد بود .

**۱۱۵.** در مورد ترفیع پیاده ، حرکت انجام شده پیاده نمایانده می شود و سپس بلافاصله حرف اول مهره جدید می آید. مثال : g1R, b1B, f8N, d8Q

**۱۲۵.** پیشنهاد تساوی باید با علامت (=) مشخص شود.

اختصارات ضروری

0-0 قلعه رفتن با رخ h1 یا رخ h8 (قلعه رفتن در جناح شاه)

0-0-0 قلعه رفتن با رخ a1 یا رخ a8 (قلعه رفتن در جناح وزیر)

× می گیرد

+] کیش

# مات

e.p " آن پاسان " می گیرد

### و. مقررات بازی نا بینایان و معلولان بینایی

**و ۱.** مدیران مسابقات باید اختیار داشته باشند که مقررات زیر را با شرایط محل تطبیق دهند. در مسابقات شطرنج میان بازیکنان بینا و بازیکنان معلول بینایی (قانوناً نابینا) هر یک از طرفین می توانند استفاده از دو صفحه را تقاضا کند ، به این صورت که بازیکن بینا از صفحه متعارف و بازیکن معلول از صفحه مخصوص استفاده کند. صفحه مخصوص باید شرایط زیر را داشته باشد:

**الف .** حداقل ۲۰×۲۰ سانتی متر

**ب.** خانه های سیاه اندکی برآمده

**ج.** یک سوراخ حایل در هر خانه

**د.** هر مهره دارای میخی در قسمت زیرین که در سوراخ حایل فرو می رود

**ه.** مهره ها از نوع استتتن ، و مهره های سیاه با علامت مخصوص



و ۲. قواعد زیر بر بازی حاکم است:

۱. حرکتهای باید به طور واضح اعلام و توسط حریف تکرار و در صفحه او اجرا شوند. برای وضوح هر چه بیشتر در اعلام حرکت، استفاده از نامهای زیر به جای حروف متناظر آنها پیشنهاد می شود که نمادگذاری جبری آنها عبارت است از:

A-آنا      B-بلا      C-سزار      D-داوید      E-اوا      F-فلیکس  
G-گوستاو      H-هکتور

عرضها از طرف سفید به طرف سیاه با عددهای آلمانی:

۱-آینس      ۲-تسوی      ۳-درای      ۴-فیر      ۵-فونف      ۶-زکس  
۷-زبین      ۸-آخت

قلعه رفتن با (( لانگه رودشاده )) ( لفظ آلمانی برای قلعه بزرگ ) و (( کورتسه رودشاده )) ( لفظ آلمانی برای قلعه کوچک ) اعلام می شود.

نام مهره ها عبارت است از کونیگ (شاه)، دامه (وزیر)، تورم (رخ)، لویفر (فیل)، اشپرینگر (اسب)، باوئر (پیاده).

۲. در صفحه بازیکن معلول بینایی، مهره هنگامی ((لمس شده)) تلقی می شود که از سوراخ حایل بیرون آورده شده باشد.

۳. حرکت را هنگامی باید ((انجام شده)) تلقی کرد که

(الف) در صورت گرفتن، مهره گرفته شده، از صفحه بازیکنی که نوبت اوست برداشته شده باشد؛

(ب) مهرهای در يك سوراخ حایل دیگر قرار گرفته باشد؛

(ج) حرکت اعلام شده باشد.

فقط در این هنگام ساعت حریف را باید به کار انداخت .

در بندهای ۲ و ۳ ، در مورد بازیکن بینا مقررات متعارف اعتبار دارد .

۴. استفاده از ساعت شطرنج مخصوص معلولان بینایی مجاز است . این ساعت باید ویژگیهای زیر را داشته باشد:

**(الف)** صفحه ای با عقربه های محکم ، که در آن هر پنج دقیقه با يك نقطه و هر پانزده دقیقه با دو نقطه بر آمده مشخص شده باشد.

**(ب)** پرچمی که بتوان به سادگی آن را لمس کرد . باید مراقب بود که پرچم طوری قرار گیرد که بازیکن بتواند عقربه دقیقه شمار را در پنج دقیقه آخر يك ساعت کامل لمس کند.

۵. بازیکن معلول بینایی باید حرکتها را به صورت بریل ، یا به خط معمولی ، ثبت کند یا آنها را روی نوار ضبط کند.

۶. هر گونه لغزش کلامی در اعلام حرکت را باید بلافاصله و قبل از به کار افتادن ساعت حریف ، تصحیح کرد.

۷. اگر در حین بازی ، پوزیسیونهای متفاوتی در دو صفحه پدید آید ، باید به کمک شخص کنترل کننده و با مراجعه به ثبت حرکات هر دو بازیکن ، پوزیسیونها را تصحیح کرد . اگر ثبت هر دو بازیکن مطابقت داشته باشد ، بازیکنی که حرکت را درست ثبت کرده اما غلط انجام داده است باید پوزیسیون خود را تصحیح کند تا با حرکت مشخص شده در برگه ثبت حرکات مطابقت یابد.

۸. اگر پوزیسیونهای متفاوتی در دو صفحه پدید آید و برگه های ثبت نیز فرق داشته باشند، بازی را باید حرکت به حرکت عقب کشید تا به جایی رسید که دو برگه ثبت مطابقت دارند، و شخص کنترل کننده باید ساعتها را نیز مطابق آن مجدداً تنظیم کند.

۹. بازیکن معلول بینایی حق دارد از دستگیری استفاده کند که هر يك یا همه وظایف زیر به عهده او باشد:

**(الف)** اجرای حرکت هر يك از دو بازیکن بر صفحه حریف

**(ب)** اعلام حرکتهای هر دو بازیکن

**(ج)** ثبت حرکتهای بازیکن معلول بینایی و به کار انداختن ساعت حریف او ( با توجه به بند ۳ (ج) )

**(د)** آگاه کردن بازیکن معلول بینایی از تعداد حرکات کامل شده و زمان مصرف شده هر دو بازیکن ، فقط در صورتی که خود بازیکن تقاضا کند.

(ه). طرح ادعا در مورد نتیجه بازی در مواقعی که حد زمان سپری شده باشد و مطلع کردن شخص کنترل کننده به هنگامی که بازیکن بینا یکی از مهره های خود را لمس کرده باشد.

(و) اجرای تشریفات ضروری در صورتی که بازی ناتمام بماند.

اگر بازیکن معلول بینایی از دستیار استفاده نکند، بازیکن بینا در صورت تمایل می تواند از دستیاری استفاده کند که وظایف مذکور در بندهای ۹ (الف) و ۹ (ب) را انجام دهد.

<http://ketabkhoone.blogspot.com>



در کانال تلگرام کارنیل هر روز انگیزه خود را شارژ کنید 😊

<https://telegram.me/karnil>

