

فرد رینفلد . شطرنج باز کامل

ترجمه : همایون رکنی



شطرنج باز کامل

فرد رین فلد

همایون رکنی

فروشگاه تخصصی شطرنج

WWW.ACHMAZSTORE.IR

تهران ۱۳۷۱

این کتاب ترجمه‌ای است از کتاب:

The COMPLETE CHESSPLAYER

by Fred Rein Feld



نشر موج

شطرنج باز کامل

نوشته: فرد رین فلد

ترجمه: همایون رکنی

ویراستار: علی اکبر جعفرزاده

ناشر: نشر موج

نوبت چاپ: اول، ۱۳۷۱

چاپ: گلشن تیراز: ۵۰۰۰

آدرس: مقابل دانشگاه تهران، خیابان فروردین، خیابان وحید نظری شرقی،

نبش کوچه فرزانه، پلاک ۲۲۲.

صندوق پستی: ۱۴۵۷-۱۳۱۴۵

تلفن: ۶۶۴۸۳۰

«حق چاپ محفوظ و مخصوص نشر موج است»

فهرست

۷	قوانین شطرنج
۲۷	۱ عناصر بازی
۵۹	۲ روش‌های ساده بردن
۷۷	۳ تاکتیک
۱۱۳	۴ بازیهای نهائی اصولی
۱۳۹	۵ ایده‌های بردن در پایان بازیها
۱۷۱	۶ استراتژی وسط بازی
۱۹۵	۷ اصول آغاز مناسب در بازی
۲۰۱	۸ آغازهای دوخانه‌ای پیاده شاه
۲۲۵	۹ آغاز یک‌خانه‌ای پیاده شاه
۲۴۱	۱۰ آغاز دوخانه‌ای پیاده وزیر
۲۵۹	۱۱ آغازهای یک‌خانه‌ای پیاده وزیر
۲۷۷	۱۲ آغازهای غیرعادی
۲۸۵	۱۳ چند نمونه از بازیهای جهانی

قوانین شطرنج

قرارداد رسمی

تنظیم شده توسط فدراسیون بین المللی شطرنج

۱- تعریف و هدف.

آ: شطرنج توسط دو بازیکن و بر روی مربعی بنام صفحه شطرنج، که به ۶۴ خانه سیاه و سفید بطور متناوب تقسیم شده است، بازی می شود. هر بازیکن با ۱۶ مهره بازی می کند، که یک طرف مهره های سفید و طرف دیگر مهره های سیاه (یا با دو رنگ مختلف دیگر) وجود دارند.

ب: هدف بازی کیش و مات کردن شاه حریف است، و هر بازیکنی که بتواند شاه حریف خود را کیش و مات کند بازی را برده است.

۲- صفحه شطرنج.

آ: صفحه شطرنج طوری بین دو بازیکن قرار می گیرد که مربع کناری سمت راست بازیکن رنگ سفید (یا هر رنگ روشن دیگری) داشته باشد.

ب: هر هشت خانه مجاور هم از طرف یک بازیکن به طرف بازیکن دیگر بنام ستون خوانده می شود؛ یعنی ردیف خانه های عمودی صفحه



شطرنج.

پ: هر هشت خانه عمود بر ستونها بنام ردیف نامیده می شوند؛ یعنی ردیف خانه های افقی. هر ردیف خانه ها از يك گوشه صفحه به گوشه دیگر بنام قطر خوانده می شوند.

۳- تعریف مهره ها.

مهره های هر گروه عبارتند از:

سفید	سیاه	اسامی
		يك شاه
		يك وزير
		دورخ
		دو فيل
		دو اسب
		هشت پياده

۴- محل اولیه مهره ها:

آ: قبل از شروع بازی، مهره ها را باید بر طبق تصویر زیر روی صفحه بچینیم.

تصویر مهره ها در ابتدای بازی



ب: بازیکنی که مهره‌های سفید را در اختیار دارد باید اول حرکت کند.
پ: بازیکنان بطور متناوب بازی می‌کنند: اول سفید، بعد سیاه، دوم سفید، بعد سیاه، و...

ت: شخصی که نوبت بازی اوست بنام بازیکن و دیگری بنام حریف خوانده می‌شوند.

۵- علائم ثبتی.

آ: فقط دو نوع سیستم ثبت علائم، بنامهای توصیفی و جبری، وجود دارند که توسط F.I.D.E مجاز شناخته شده‌اند.

ب: هر بازیکن می‌تواند یکی از این دو سیستم را برای ثبت حرکات خود و حریفش انتخاب کند.

سیستم توصیفی بشرح زیر است:

سواران (بجز اسب) توسط اولین حرف اسم لاتین آنها شناخته می‌شوند و برای اسب از kt یا N استفاده می‌شود.

فیل، اسب و رخ طرف شاه صفحه شطرنج، در صورتیکه لازم باشد بیشتر توصیف شوند باید با حرف K که مشخص کننده شاه است باضافه حرف اختصاری آنها بکار برده شوند و بهمین ترتیب سواران طرف وزیر با حرف Q مشخص می‌شوند.

هشت ستون اشغال شده توسط سواران از طرف چپ به راست در طرف سواران سفید بترتیب: QR, QN(kt), QB, Q, K, KB, KN(kt), KR می‌باشند.

هشت ردیف صفحه شطرنج از پائین به بالا برای سفید، از شماره‌های یک تا هشت، شماره گذاری شده‌اند. و بهمین ترتیب برای سیاه. هر حرکت توسط اسم سوار حرکت داده شده مشخص می‌شود، که بعد



از آن یک خط تیره قرار می‌گیرد و بعد از خط تیره حرف و شماره ستون و ردیف خانه‌ای را که سوار حرکت داده شده و به آن می‌رود. مثلاً Q-KB4 یعنی وزیر، Q، به چهارمین خانه از ستون فیل طرف شاه، حرکت داده شده است. وقتی که دو مهره یک اسم را بتوانیم بصورت قانونی به خانه‌ای مشخص ببریم، حرف یا حروف و شماره مشخص‌کننده ستون و شماره مربع را که سوار حرکت داده شده به آن رفته است در پرانتز اضافه می‌کنیم، می‌توانیم بجای پرانتز از یک خط اریب مانند: / استفاده کنیم. مثلاً: R(KN2)-N4 یا R(KKt2)-Kt4 یا R/KN2-N4. یعنی رخی که در دومین خانه ستون اسب شاه است به خانه چهارم همان ستون می‌رود.

اگر حریف مهره‌ای، در خانه‌ای که می‌خواهیم مهره خود را به آن ببریم دارد، علامت اختصاری مهره حریف بجای اسم خانه قرار داده می‌شود و قبل از آن، علامت مخصوص که نشان‌دهنده زدن است قرار می‌گیرد.

ردیف

قلعه طرف شاه = O-O

قلعه طرف وزیر = O-O-O

زدن یا گرفتن = x

کیش دادن = ch.

کیش و مات = mate.

سیستم جبری: سواران (بجز پیاده‌ها) با همان حروف توصیفی نام‌گذاری می‌شوند.



هشت ردیف از پائین که توسط سواران سفید اشغال شده است از سمت چپ بر است بترتیب a, b, c, d, e, f, g, h نامگذاری شده‌اند. هشت ستون از پائین به بالا بترتیب از یک تا هشت شماره گذاری شده‌اند.

هر خانه توسط ترکیب ستون و شماره ردیف مشخص می‌شود. هر حرکت توسط اسم سوار حرکت داده شده (نه پیاده)، به همراه اسم خانه‌ای که سوار به آن می‌رود مشخص می‌شود. مثلاً، $Bc1-f4$ یعنی فیلی که در اولین خانه ستون C قرار دارد به چهارمین خانه ستون f می‌رود. ولی در ثبت علائم معمولاً اسم خانه‌ای را که سوار در آن قرار دارد حذف می‌کنند یعنی در مثال بالا بجای $Bc1-f4$ فقط می‌نویسند $Bf4$ ، مگر اینکه بخواهیم وجه تمایزی بوجود آوریم که مجبور هستیم اسم خانه‌ای را که سوار در آن بوده است نیز بنویسیم. حرکت پیاده‌ها توسط ترکیب اسم ستون و عدد ردیفی که پیاده به آن می‌رود تعیین می‌شود. مثلاً $e7-e5$ یعنی پیاده سیاه ردیف هفتم ستون e به خانه پنجم همان ستون می‌رود. اگر دو پیاده بتوانند به یک خانه بروند مجبور هستیم که اسم خانه اول را نیز اضافه کنیم.

ردیف

قلعه طرف شاه = $O-O$

قلعه طرف وزیر = $O-O-O$

می‌گیرد یا می‌زند = $\times$ یا:

کیش = $+$

می‌گیرد و کیش و مات = $+:$

کیش و مات = X

می گیرد و کیش و مات = X :

علائم اختصاری دیگر.

حرکت خوب = !

حرکت عالی = !!

حرکت بد = ?

حرکت خیلی بد = ??

۶- حرکت مهره ها بطور کلی

آ و ب: حرکت یک مهره باید به خانه ای خالی یا اشغال نشده توسط مهره حریف باشد.

پ: حرکت سوار نباید از روی سواران دیگر باشد، بجز حرکت اسب.

ت: حرکت قانونی یک سوار به خانه ای که توسط حریف اشغال شده،

لازمه اش این است که مهره حریف را برداشته و کنار می گذارند سپس

مهره حرکت داده شده را بجای آن قرار می دهند.

۷- حرکات مهره ها بصورت انفرادی.

شاه برای هر حرکت فقط یک خانه می تواند برود، بجز در مورد قلعه

رفتن که ترکیبی از حرکت دادن شاه و حرکت دادن رخ است ولی

روبهم یک حرکت حساب می شود. برای قلعه رفتن اول شاه را در خانه

بطرف راست (طرف شاه) یا دو خانه بطرف چپ (طرف وزیر انتقال

می دهیم.) یعنی خانه ای که شاه به آن می رود باید رنگ خانه ای باشد که

شاه در ابتدا در آن قرار داشت. و سپس رخ را برداشته، و اگر شاه بطرف

راست رفته باشد، رخ را یک خانه در طرف چپ شاه قرار می دهیم و

اگر شاه بطرف قسمت وزیر رفته باشد. رخ را در سمت راست شاه قرار

می‌دهیم.

قلعه رفتن در موارد زیر ممنوع است. (آ) وقتی که شاه یا رخ قبل از قلعه رفتن حرکت کرده باشند. (ب) وقتی که یکی از خانه‌های بین شاه و رخ توسط یک سوار اشغال باشد. (پ) اگر شاه در کیش باشد. یا (ت) اگر در هنگام قلعه رفتن شاه از خانه‌ای که مورد کیش است بگذرد یعنی یکی از خانه‌های بین شاه و رخ مورد حمله سواران حریف باشد و یا خانه‌ای که به آن می‌رود مورد حمله باشد و شاه در آن کیش خواهد بود.

وزیر می‌تواند بصورت عمودی، افقی یا مورب حرکت کند.

رخ می‌تواند بصورت عمودی یا افقی حرکت کند.

فیل می‌تواند بصورت مورب و فقط در خانه‌های سیاه یا سفید حرکت کند. اسب می‌تواند یک خانه بصورت عمودی یا افقی حرکت کند و

سپس دو خانه بطرف راست یا چپ یا پائین یا بالا برود یعنی حرکت اسب مانند حرف L انگلیسی است. یعنی مثلاً یک خانه بطرف بالا و دو خانه بطرف چپ یا راست یا یک خانه بطرف پائین و دو خانه بطرف راست یا چپ یا یک خانه بطرف چپ و دو خانه بطرف بالا یا پائین یا یک خانه بطرف راست و دو خانه بطرف بالا یا پائین.

پیاده در حرکت اول می‌تواند یک یا دو خانه جلو برود و در حرکات بعدی فقط یک خانه مستقیم بجلو حرکت می‌کند. اگر پیاده بخواهد بزند، باید بصورت مورب یک خانه بطرف چپ یا راست را بزند.

آن پاسان: وقتی که پیاده‌ای دو خانه جلو برود و در یکی از خانه‌های سمت راست یا چپ او یک پیاده حریف قرار گرفته باشد، پیاده حریف می‌تواند این پیاده را برداشته و یک خانه در زیر پیاده اول

قرار بگیرد. یعنی درست مانند زمانی که پیاده فقط یک خانه حرکت کرده است و پیاده حریف آنرا زده است.
ارتقاء: پیاده‌ای که تا خانه هشتم رفته است می‌تواند بمحض رسیدن به خانه هشتم جای خود را به یک وزیر، رخ، فیل و یا اسب بدهد، بدون در نظر گرفتن اینکه از آن چند سوار روی صفحه شطرنج وجود دارد. از نظر تئوری علاوه بر وزیر می‌توان هشت وزیر دیگر نیز در صفحه بوجود آورد و همینطور رخ، فیل و اسب.

۸- کیش:

آ و ب: اگر مهره حریف طوری قرار بگیرد که با حرکت بعدی خود بتواند شاه را بزند، می‌گوئیم که شاه در کیش است.
توجه کنید: مرسوم است، اما الزامی نیست، که در مواردی مانند بالا که شاه در خطر است می‌گویند «کیش».

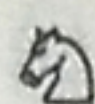
پ و ت: شاه نباید به خانه‌ای یا در خانه‌ای مجاور خانه شاه حریف برده شود که در آن خانه مورد کیش باشد.

ث: شاهی که کیش شده است باید از کیش خارج شود، یا مهره کیش دهنده را بزند، یا با قرار دادن مهره‌ای بین شاه و مهره کیش دهنده، کیش را از بین ببرند.

ج: بازیکنی که حرکتی انجام دهد که مغایر با بند (ث) باشد باید حرکت خود را عوض کند و حرکت دیگری انجام دهد که شاه را از کیش خارج کند، و اگر ممکن است با مهره‌ای که لمس شده است دوباره شاه را از کیش خارج کند.

۹- کیش و مات:

آ: کیش و مات عبارت است از کیشی که شاه نتواند از آن فرار کند مانند



حرکات قسمت پنجم.

ب: اگر بازیکنی به اشتباه کیش و مات را اعلان کند تأثیری در بازی نخواهد داشت، و بازی بعد از گوشزد در مورد اشتباه ادامه می‌یابد.

۱۰- حرکت:

حق بازی با مهره‌های سفید در اولین بازی با قرعه کشی تعیین می‌شود، البته می‌شود با توافق نیز آنرا تعیین کرد. و بعد از آن هر بازیکنی بطور متناوب با سیاه و سفید بازی خواهند کرد.

۱۱- لغو بازی:

آ: اگر در طی بازی یا بلافاصله بعد از خاتمه بازی ثابت شود که قرار گرفتن مهره‌ها در ابتدای بازی اشتباه بوده است، یا اینکه صفحه شطرنج بطور غلط قرار گرفته باشد، بازی لغو می‌شود.

ب: اگر طی یک بازی موقعیت مهره‌ها بطور غیرقانونی تغییر یابد، باید بازی را متوقف کرده و بحالت قبل از تغییرات غیرقانونی برگشته و سپس بازی ادامه می‌یابد.

پ: اگر این موقعیت را نتوان تعیین کرد بازی لغو می‌شود.

۱۲- تکمیل حرکت:

یک حرکت کامل یعنی:

آ: در حرکت دادن مهره‌ای از یک خانه به خانه دیگر؛ زمانی حرکت تکمیل می‌شود که بازیکن دست خود را از روی مهره بردارد.

ب: در زدن؛ وقتی که مهره زده شده را از روی صفحه برداشته و بعد بازیکن دست خود را از روی مهره خود بردارد.

پ: در قلعه رفتن؛ وقتی که بازیکن دست خود را از روی رخ برمی‌دارد.

ت: در ارتقاء دادن پیاده؛ وقتی که بازیکن بجای پیاده سوار دلخواه را



قرار دهد و دست خود را از روی مهره بردارد.

۱۳- تنظیم مهره‌ها:

آ: بازیکن می‌تواند یک یا چند مهره خود را در محلّ خود تنظیم و جای آنها را دقیقاً درست کند، و این با اعلام قبلی به بازیکن دیگر باید باشد.

توجه کنید: مرسوم است که برای تنظیم و درست کردن می‌گویند «من تنظیم می‌کنم»

ب: بازیکن حق ندارد مهره‌های حریف را تنظیم کند و برعکس.
پ: اگر مهره‌ها بطور اتفاقی بهم بخورند، ساعت‌های مخصوص زمان‌گیری را باید بلافاصله از کار انداخت، و دوباره مهره‌ها را سر جای اوّل خود قبل از بهم خوردن قرار داد. اگر در حین بازی یا بلافاصله بعد از آن داوران متوجه شوند که موقعیت به شیوه‌ای غلط تنظیم شده است، بعد از تنظیم صفحه بصورت صحیح، بازی دوباره از سر گرفته می‌شود.

۱۴- دست زدن به مهره‌ها.

اگر بازیکنی دست به مهره‌ها بزند:

آ: او باید مهره‌ای را که دست خورده است حرکت بدهد.

ب: اگر یکی از مهره‌های حریف را دست بزند باید آنرا بگیرد.

پ: اگر به یکی از مهره‌های خود و مهره‌های حریف دست بزند باید با مهره خود مهره حریف را بگیرد. اگر این عمل را بطور قانونی نشود انجام داد، حریف می‌تواند درخواست کند که مهره دست خورده را بازیکن حرکت دهد، یا با یک مهره دیگر که حریف تعیین می‌کند مهره لمس شده حریف را بگیرد.

اگر هیچ یک از موارد بالا صدق نکنند جریمه‌ای در بین نخواهد بود.
 ت: اگر بازیکنی چند تا از مهره‌های خود را لمس کند، حریف حق دارد درخواست کند که یک مهره بر طبق میل او حرکت داده شود.
 اگر هیچ مهره‌ای را نشود بطور قانونی حرکت داد جریمه‌ای وجود نخواهد داشت.

ث: اگر بازیکنی تعدادی از مهره‌های حریف را لمس کند. حریف حق دارد که مهره‌ای را برای زدن توسط بازیکن نام ببرد. اگر چنین کاری را قانوناً نشود انجام داد جریمه‌ای نخواهد داشت.
 ۱۵- بازیهای مساوی.

بازی مساوی است اگر:
 آ: وقتی که بازیکنی نتواند حرکتی قانونی را انجام دهد و شاه او نیز در کیش نیست. گفته می‌شود که شاه پات شده است.
 ب: هنگامی که بازیکنی بتواند ثابت کند که می‌تواند شاه حریف را در کیش دائم قرار دهد.
 پ: وقتی که موقعیتی سه بار تکرار شود و قبل از اینکه موقعیت تغییر کند بازیکن ادعای مساوی داشته باشد. در غیر این صورت ادعائی در کار نیست.

ت: با توافق طرفین، و بعد از اینکه سی حرکت انجام شده باشد ده در سی امین حرکت سیاه، می‌توان بازی را مساوی اعلان کرد.

ث: یک بازی را مساوی اعلان می‌کنند اگر بازیکنی ثابت کند که پنجاه حرکت بدون کیش و مات انجام شده باشد، البته بشرط موارد ذکر شده در بند (ت). اگر در پنجاه حرکت کیش و مات داده نشود بازی مساوی است. البته پنجاه حرکت بعد از زدن یک مهره یا حرکت یک پیاده

انجام می‌گیرد. البته استثناء وجود دارد یعنی وقتی که بعد از پنجاه حرکت، بازیکنی بتواند مات کند. در این مورد تعداد حرکات دو برابر می‌شود.

۱۶- حرکات غیرقانون.

اگر بازیکنی حرکتی غیرقانونی انجام دهد و حریف آنرا تذکر دهد، حرکت غیرقانونی را باید لغو کرده و بازی برطبق موارد زیر ادامه می‌یابد:

آ: وقتی که مهره‌ای زده نشده است، بازیکن باید حرکتی قانونی با مهره‌ای که حرکت غیرقانونی را انجام داده بود، انجام بدهد. ولی اگر حرکتی قانونی وجود نداشته باشد جریمه‌ای نیز در کار نخواهد بود.

ب: اگر مهره‌ای زده شده باشد. بازیکن باید آن مهره را دوباره با حرکتی قانونی بگیرد یا حرکتی قانونی با مهره‌ای که حرکت غیرقانونی انجام داده است، انجام بدهد. اگر نشود چنین کاری را انجام داد جریمه‌ای وجود نخواهد داشت.

پ: وقتی که حرکت غیرقانونی یک حرکت مهر شده است این اشتباه توسط داوران تصحیح خواهد شد.

ت: اگر طی بازی ثابت شود که حرکتی غیرقانونی انجام شده است و آنرا تصحیح نکرده‌اند باید بازی را به قبل از حرکت غیرقانونی برده و بازی از آنجا دوباره انجام شود. و اگر نشود موقعیت را تصحیح کرد، بازی لغو می‌گردد.

۱۷- جرایم.

آ: اگر قوانین بالا صادق باشد حریف می‌تواند بازیکن را جریمه کند در صورتیکه مهره خود را لمس نکرده باشد.

- ب: قلعه رفتن جزو جرایم نیست.
- پ: اگر حریف جریمه‌ای را اعمال کند و آن جریمه حرکتی غیرقانونی باشد، حقّ او برای جریمه کردن لغو می‌شود.
- ت: قبل از اعمال جریمه اگر حالت قبل از حرکت غیرقانونی اتفاق بیفتد بازی را تصحیح کرده و ادامه می‌یابد.
- ۱۸- بازیهای واگذار شده

- یک بازی را می‌توان توسط بازیکن یا حریف او واگذار شده اعلام کرد در صورتیکه:
- آ: بازیکنی صفحه شطرنج یا مهره‌ها را بهم بریزد.
- ب: بازیکنی که بعد از بتعویق افتادن بازی، به آن ادامه بدهد.
- پ: بازیکنی که با قوانین و مقررات فوق مخالفت کند.
- ت: بازیکنی که طی بازی قوانین و مقررات را نادیده بگیرد.
- ث: بازیکنی که حاضر یا غایب باشد و از حدّ زمان مجاز خود بگذرد.
- ۱۹- استفاده از ساعت:

- ۱- اگر بازی با محدودیت زمان باشد. قوانین زیر باید رعایت شوند.
- آ: هر بازیکن در دو ساعت اول بازی باید سی حرکت انجام دهد. و در پایان سه ساعت باید چهل و پنج حرکت انجام داده و در پایان هر ساعت اضافی باید پانزده حرکت انجام داده باشد.
- ب: این محدودیت زمانی را می‌توان تعدیل کرد و تغییر داد.
- پ: اگر ثابت شود که اشتباهی رخ داده است و این اشتباه بر اثر سهل‌انگاری نبوده است زمان ساعت را می‌توان تصحیح کرد.
- ت: بازیکنان حقّ ندارند قبل از تکمیل حرکت، ساعت را متوقف کنند.
- مگر مواردی که در قانون ذکر شده است.

ث: اگر دلایلی وجود داشته باشد ساعتها را متوقف کرده و پس از رسیدگی به ادعا می توان دوباره ساعتها را بکار انداخت.

۲- اگر بازیکنی از حد مجاز زمانی خود بگذرد، مأمورین مسئول و

داوران او را بازنده اعلان می کنند.

۳- اگر ساعت حریف بکار ادامه دهد، شخصی که متوجه این امر می شود نباید به بازیکنان اطلاع بدهد، بلکه داوران را باید در جریان بگذارد.

۴- اگر بازیکنی در زمان شروع مسابقه غایب باشد، بمحض ورود برای بازی ساعت او بکار خواهد افتاد. و زمانی که طول کشیده است تا او حرکت اول را انجام دهد برای او بحساب خواهد آمد.

۵- بازیکنی که بدون هیچ عذر موجه بیشتر از یکساعت غیبت داشته باشند هر دو بازنده محسوب می گردند.

۶- اگر هر دو بازیکن بدون هیچ عذر موجهی بیشتر از یکساعت غیبت داشته باشند هر دو بازنده محسوب می گردند.

۲۰- بازیهای به تعویق افتاده

آ: وقتی که یک بازی بدون زمان یا با زمان به تعویق بیافتد بازیکنی که حرکت بعدی با او است می تواند حرکت خود را بصورت کتبی بنویسد.

ب: بازیکن باید حرکت بعدی خود را نوشته و آنرا در پاکتی قرار داده و آنرا مهر کند. و بعد از امضاء کردن آنرا به داور مسابقه تسلیم می کند. ساعت او تا وقتی که حرکت کتبی مهر و امضاء نشده است کار خواهد کرد.

پ: تا وقتی که بازی شروع نشده است هیچ یک از بازیکنان حق ندارند دسترسی به پاکت مهر شده را داشته باشند.

ت: در زمان به تعویق انداختن بازی هر دو بازیکن وظیفه دارند که از

ثبت بازیها، موقعیت مهره‌ها، و زمانی که صرف شده است، دقیقاً مطلع شده و این موارد باید در پاکت ذکر شود.

ث: در شروع بازی حریف موظف است که موقعیتهای صحیح را تعیین و ساعتها را بکار بیندازد و پاکت را باز کرده و حرکت ثبت شده را روی صفحه انجام داده و ساعت بازیکن را بکار بیندازد.

ج: پاکت مذکور باید در حضور بازیکن باز شود، اما داور ساعت بازیکن را بکار می‌اندازد.

چ: اگر موقعیت یا زمان را نتوان بدقت تعیین کرد بازی لغو می‌شود.

ح: اگر موقعیت بدرستی تعیین نشود تمام حرکات بعدی لغو گشته و بازی از موقعیت صحیح شروع می‌شود اگر موقعیت صحیح را بدرستی نتوان تعیین کرد بازی لغو می‌شود.

۲۱- بازی‌های احتمالی.

۱- در یک بازی، می‌توان حق حرکت در تمام بازیها را به شخص دیگر داد.

۲- شخصی که این حق به او داده می‌شود باید تمام حرکاتی را که لازم است انجام دهد در اولین فرصت بازی کند.

۳- اگر این حق شامل چند حرکت باشد در تعیین زمان، محاسبه می‌شود. بهمین ترتیب اولین حرکت شخصی که این حق را داده است نیز معادل آن تعداد حرکت به حساب می‌آید.

۴- شخصی که این حق با او داده شده حق ندارد بیشتر از ردیف چهارم حرکت کند تا وقتی که شخص دیگر حرکت اول خود را انجام بدهد.

۵- شخصی که این حق را می‌دهد اجازه دارد اول حرکت کند. مگر اینکه آن را هم به دیگری داده باشد.

۶- اگر حق بازی با یک پیاده کمتر داده شده باشد معمولاً شخصی که این حق را داده است پیاده فیل شاه را از صفحه برمی دارد.

۷- وقتی که بازیکن یک رخ، فیل و یا اسب را آوانس داده باشد این سوار از طرف وزیر برداشته می شود.

۸- شخصی که این حق را می دهد اگر رخ خود را آوانس داده باشد می تواند بصورت عادی قلعه برود.

۲۲- ثبت بازیها.

آ: هر بازیکن باید تمام حرکات انجام شده را ثبت کند.

ب: در صورت اختلاف در تعداد حرکات باید ساعتها را از کار انداخته و اشتباه را تصحیح کرد. و هر بازیکن باید حرکت آخر خود را ثبت کند.

پ: برنده بازی باید بازیهای ثبت شده را بصورت خوانا به داور تسلیم کند. و در صورت مساوی کردن هر دو بازیکن باید بازیهای ثبت شده را بداور تسلیم کنند.

۲۳- حل و فصل اختلافات

آ: اختلاف در مورد مسئله ای، باید با توافق طرفین به یک تماشاچی بیطرف داده شود و نظر او هر چه باشد غیرقابل برگشت است.

ب: هر سؤال خاصی در مورد بازی که در این قوانین نباشد، یا در مورد تفسیر و کاربرد هر قانون باید به:

۱- داور ارجاع شود که بلافاصله تصمیم می گیرد.

۲- در صورت مسابقه، اختلاف به هیئت داوران ارجاع می گردد.

در هر دو مورد بازی تا زمان تصمیم، به تعویق می افتد.



۲۴- تصمیم F.I.D.E

دفتر F.I.D.E این حق را دارد که به هر داوری که مایل باشد حق داوری برای حل و فصل اختلافات را بدهد.



ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج

WWW.ACHMAZSTORE.IR



نشر موج

ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج

آنچه که شما در یک بازی خوب شطرنج احتیاج دارید:

- قوانین شطرنج
- اصول اولیه بازی
- شیوه های ساده پیروزی
- تاکتیک اصول آخر بازی
- ایده های بردن در آخر بازی
- اصول مناسب گشایش بازی
- استراتژی (راهبرد) وسط بازی
- گشایش دو خانه ای پیاده شاه
- گشایش یک خانه ای پیاده شاه
- گشایش دو خانه ای پیاده وزیر
- گشایش یک خانه ای پیاده وزیر
- گشایش غیر معمول
- بازیهای همراه با تصویر
- رموز و شگردهای بازیکنان معروف و برجسته