



## سی و هشتمین دوره پیکارهای ورزشی جام جان باختگان

به یاری اهورامزدا

### آیین نامه شطرنج

در این دوره، پیکارهای شطرنج در سه رده سنی بزرگسالان و نوجوانان و نونهالان برگزار خواهد شد. همچنین رشته‌های بلیتس، دوبل و مطرنج ( بدون رده سنی) برگزار می‌گردد.

#### نام‌نویسی پیکارهای شطرنج بلیتس، دوبل، مطرنج :

نام‌نویسی این پیکارها تنها به صورت اینترنتی و در زمان مقرر شده برای ثبت‌نام می‌باشد. بدیهی است پس از تکمیل ظرفیت از شرکت‌کنندگان نام‌نویسی به عمل نخواهد آمد. در این مسابقات محدودیت سنی وجود ندارد.

#### قوانین عمومی:

**1) آن پاسان:** اگر یک پیاده حریف در یک حرکت دو مربع از مربع اولیه اش پیشروی کرده باشد، پیاده‌ای که به مربع عبور این پیاده حریف حمله کرده است می‌تواند 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 می‌توان انجام داد.

**2) پات:** وقتی بازیکنی که نوبت اوست هیچ حرکت قانونی نداشته باشد و شاهدش نیز در معرض کیش نباشد، بازی مساوی است. بازی بلافاصله به اتمام می‌رسد، به شرطی که حرکتی که موجب پوزیسیون پات شده است قانونی باشد.

**3) ترفیع:** وقتی پیاده‌ای به دورترین عرض نسبت به موقعیت اولیه‌اش برسد باید به عنوان بخشی از همان حرکت آن را با وزیر، رخ، فیل یا اسب هم‌رنگ آن پیاده عوض کند. حق انتخاب بازیکن منحصر به مهره‌هایی نیست که قبلاً گرفته شده باشند و اثر مهره جدید آنی است. چنانچه بازیکن پیاده‌ای را به دورترین عرض حرکت دهد، ساعت را بزند، اما آن پیاده را با سوار جدیدی جایگزین نکند، آن حرکت غیرقانونی است. آن پیاده باید با مهره جدیدی از همان رنگ پیاده تعویض شود.

**4) قلعه رفتن:** این حرکت شاه و یکی از دو رخ هم‌رنگ آن در یک عرض واحد است و یک حرکت شاه به حساب می‌آید و به صورت زیر انجام می‌شود: شاه از مربع اولیه‌اش دو مربع به طرف رخ جابه‌جا می‌شود، سپس آن رخ به مربعی منتقل می‌شود که شاه همان موقع از آن عبور کرده است. برای انجام این حرکت، بازیکن باید ابتدا شاه و سپس رخ خود را حرکت دهد، در غیر این صورت اگر بازیکنی عمداً رخ را لمس کند و سپس شاه خود را لمس کند، مجاز نیست در آن نوبت در آن جناح قلعه برود.



## سی و هشتمین دوره پیکارهای ورزشی جام جانباختگان

❖ در حالت های زیر قلعه رفتن غیر قانونی است:

• الف) شاه قبلا حرکت کرده است.

• ب) با رخی که قبلا حرکت کرده است.

❖ در حالت های زیر قلعه رفتن به صورت 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.

5) 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.

6) عمل حرکت دادن مهره ها:

• الف) هر حرکت باید فقط با یک دست بازی شود.

• ب) هر تماس فیزیکی دیگری با مهره، به جز تماس تصادفی آشکار، باید لمس مهره عمدی محسوب شود.

• ج) بازیکنی که نوبت حرکت اوست می تواند یک یا چند مهره را در مربع های آنها مرتب کند، مشروط به اینکه ابتدا قصد خود را بیان دارد.

7) لمس حرکات (دست به مهره) :

• اگر بازیکنی که نوبت اوست، عمداً در صفحه شطرنج یک یا چند مهره خود را لمس کند، باید اولین مهره لمس شده ای را که می توان حرکت داد حرکت دهد.

• اگر بازیکنی که نوبت اوست عمداً در صفحه شطرنج یک یا چند مهره حریف را لمس کند، باید اولین مهره لمس شده ای را که می توان گرفت، بگیرد.

• اگر بازیکنی که نوبت اوست، عمداً در صفحه شطرنج یک مهره از هر رنگ (مهره خود یا حریف) را لمس کند، باید مهره حریف را با مهره خود بگیرد، یا اگر این عمل قانونی نبوده، 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 خود بازیکن را باید لمس شده قبل از مهره حریفش به حساب آورد.

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





## سی و هشتمین دوره پیکارهای ورزشی جام جان باختگان

- اگر بازیکنی عمداً رخی را لمس کند و سپس شاه خود را لمس کند، مجاز نیست در آن نوبت در آن جناح قلعه برود.
- در مورد قلعه رفتن، وقتی که دست بازیکن رخ را در مربعی که شاه از آن عبور کرده است رها کند. هنگامی که بازیکن شاه را از دستش رها کرده است، هنوز حرکت به طور کامل انجام نشده است، البته مشروط بر اینکه قانونی باشد؛ بازیکن دیگر حق ندارد حرکت دیگری بجز قلعه رفتن در آن جناح انجام دهد. اگر قلعه رفتن در آن جناح غیرقانونی باشد، بازیکن باید حرکت قانونی دیگری با شاه خود انجام دهد (که ممکن است شامل قلعه رفتن با رخ دیگر نیز باشد). اگر شاه حرکت قانونی نداشته باشد، بازیکن مختار است هر حرکتی که قانونی باشد انجام دهد.
- اگر هیچ کدام از مهره‌های لمس شده را نتوان حرکت داد یا گرفت، بازیکن می‌تواند هر حرکتی که قانونی باشد انجام دهد.

- اگر بازیکن پیاده‌ای را ترفیع دهد، انتخاب مهره هنگامی قطعی میشود که آن مهره مربع ترفیع را لمس کند.
- وقتی مهره‌ای، به عنوان حرکتی قانونی یا بخشی از حرکتی قانونی، در مربعی رها شود، دیگر نمی‌توان آن را به مربع دیگری حرکت داد.
- بازیکن به محض آن که مهره‌ای را به قصد حرکت یا گرفتن لمس کند، حق اعتراض به تخطی حریف خود در مورد موارد لمس حرکات را از دست می‌دهد.

### 8) اتمام بازی:

- بازیکنی که شاه حریف را کیش و مات کرده باشد، بازی را برده است. در صورت قانونی بودن حرکت بازی بلافاصله به اتمام می‌رسد.
- با توافق دو بازیکن در حین بازی، بازی مساوی می‌شود، مشروط بر اینکه هر دو بازیکن حداقل یک حرکت انجام داده باشند، بازی بلافاصله به اتمام می‌رسد.
- هرگاه بازی پات شود، بازی بلافاصله به اتمام می‌رسد.
- بازیکنی که حریفش اعلام کند تسلیم شده است بازی را برده است و بازی بلافاصله به اتمام می‌رسد.
- هرگاه وضعیت مرده پدیدار شود، بازی مساوی است و بازی بلافاصله به اتمام می‌رسد.

### 9) وضعیت مرده:

- الف) هرگاه وضعیتی پدیدار شود که در آن هیچ یک از دو بازیکن نتواند با سلسله حرکت‌های قانونی شاه حریف را کیش و مات کند، به شرطی که حرکتی که موجب این حالت شده است، قانونی باشد، این حالت را وضعیت مرده می‌گویند.





## سی و هشتمین دوره پیکارهای ورزشی جام جان باختگان

- بازی هنگامی مساوی است که با ادعای صحیح بازیکنی که نوبت حرکت با اوست، پوزیسیونی یکسان، حداقل سه بار (نه لزوماً با تکرار متوالی حرکتها) پدیدار شده باشد و علاوه بر آن نوبت حرکت با مدعی باشد، مشروط بر اینکه داور تأیید کند.
- وضعیتها در حالت الف و ب در صورتی یکسان محسوب می‌شود که نوبت حرکت با همان بازیکن باشد، همان مهره‌ها با همان رنگ همان مربع‌ها را اشغال کرده باشند، و حرکت‌های ممکن همه مهره‌های هر دو بازیکن همانند باشد.

### 10) ساعت شطرنج:

- بازیکن باید ساعت خود را با همان دستی متوقف کند که با آن حرکت را انجام داده است. نگه‌داشتن دست روی دکمه یا بالای آن توسط بازیکنان **ممنوع** است.
- در حین بازی، هر بازیکن پس از انجام دادن حرکت خود در صفحه‌ی شطرنج باید ساعت خود را متوقف کند و ساعت حریف را به کار اندازد. این عمل حرکت را کامل می‌کند.
  - چنانچه بازیکنی ساعت را متوقف کند تا از داور کمک بخواهد (از جمله ادعای تساوی)، داور باید تعیین کند که آیا بازیکن برای این کار دلیل موجهی داشته است یا خیر. چنانچه معلوم شود که بازیکن برای متوقف کردن ساعت دلیل موجهی نداشته است، با نظر داور به **زمان حریف افزوده** می‌شود.

### 11) وضعیت غیرعادی:

- چنانچه وضعیت غیرعادی پیش آید و لازم باشد که مهره‌ها به وضعیت قبلی برگردانده شوند، داور باید از قضاوت عالیه خود در تعیین زمان‌هایی که روی ساعت شطرنج نمایش داده می‌شوند استفاده کند. این قضاوت داور شامل حق تغییر ندادن زمان ساعت‌ها نیز می‌شود.
- چنانچه در حین بازی معلوم شود که وضعیت اولیه مهره‌ها ناصحیح بوده است، بازی باید لغو شود و بازی جدیدی انجام گیرد.
- اگر بازی با رنگ‌های معکوس آغاز شده باشد، در این صورت چنانچه هر دو بازیکن کمتر از ده حرکت انجام داده باشند، بازی باید متوقف شود و بازی جدیدی با رنگ‌های صحیح انجام گیرد. بعد از ده حرکت یا بیشتر، بازی باید ادامه یابد.





## سی و هشتمین دوره پیکارهای ورزشی جام جان باختگان

### 12) حرکت غیرقانونی:

❖ حرکت غیرقانونی زمانی کامل می‌شود که بازیکن دکمه‌ی ساعتش را زده باشد. چنانچه در حین بازی معلوم شود که حرکتی غیرقانونی به طور کامل انجام شده است، باید به وضعیت بلافصل قبل از خلاف برگردانده شود و اگر وضعیت بلافصل قبل از خلاف را نتوان معین کرد، بازی از ابتدا آغاز می‌شود.

- الف) چنانچه بازیکن پیاده‌ای را به دورترین عرض حرکت دهد، ساعت را بزند، اما آن پیاده را با سوار جدیدی جایگزین نکند، آن حرکت غیرقانونی است. آن پیاده باید با مهره جدیدی از همان رنگ پیاده تعویض شود.
- ب) چنانچه بازیکنی برای انجام حرکتی از دو دست استفاده کند (در مورد قلعه رفتن، گرفتن یا ترفیع)، این عمل باید به عنوان یک حرکت غیرقانونی محسوب شود.
- ج) چنانچه بازیکن بدون انجام حرکتی دکمه‌ی ساعت را بزند، این عمل باید به عنوان یک حرکت غیرقانونی محسوب شود.
- د) چنانچه بازیکن حرکتی کند که شاه خود را در معرض کیش قرار دهد و یا در وضعیت کیش باقی بگذارد.
- برای جریمه‌ی حرکت غیرقانونی کامل بازیکن، داور باید به فرد خاطی **اخطار** بدهد؛ برای جریمه دومین حرکت غیرقانونی کامل همان بازیکن، داور باید او را **بازنده اعلام** کند. اما اگر وضعیت طوری باشد که حریف نتواند شاه بازیکن را با هیچ گونه سلسله حرکت‌های قانونی ممکن کیش و مات کند، بازی مساوی است.

### 13) قوانین انضباطی:

- در طول مسابقات هیچ یک از بازیکنان حق استفاده از موبایل را ندارند و قبل از ورود به سالن شطرنج خاموش کردن تلفن همراه الزامی است. در صورت مشاهده با فرد خاطی برخورد خواهد شد.
- در حین بازی همراه داشتن هرگونه وسیله الکترونیکی از قبیل موبایل و ساعت هوشمند که به طور مشخص مورد تایید داور نباشد در محل بازی برای بازیکن ممنوع است. با وجود این، آیین نامه مسابقه می‌تواند اجازه دهد چنین وسایلی در کیف بازیکن نگهداری شود، مشروط بر اینکه آن وسیله کاملاً خاموش باشد. این کیف باید با موافقت داور در جایی نگهداری شود. استفاده از این کیف برای هر دو بازیکن بدون اجازه داور ممنوع است.
- اگر معلوم شود که بازیکن در محل بازی به همراه خود چنین وسیله‌ای دارد، **بازیکن خاطی اخطار** خواهد گرفت.
- بازیکنان در حین بازی حق استفاده از هیچ گونه یادداشت، منبع اطلاعات یا توصیه، یا تجزیه و تحلیل هیچ بازی‌ای روی صفحه‌ی دیگر از جمله **مشاهده سایر بازی‌ها** را ندارند، در صورت **مشاهده بازیکن خاطی اخطار** خواهد گرفت.





## سی و هشتمین دوره پیکارهای ورزشی جام جان باختگان

- پرت کردن حواس حریف، ادعای غیرموجه مانند تساوی و ایجاد مزاحمت برای سایرین ممنوع و با افزایش زمان حریف همراه است، اعتراض مجدد موجب باخت بازیکن خاطی و برد حریف می شود.
- بازیکن ها (به علت ایجاد شرایط برابر برای سایر بازیکن ها) حق دیدن بازی دیگران را در حین، یا پس از اتمام بازی خود ندارند و پس از اتمام بازی خود باید سالن را ترک کنند.
- بازیکن تنها زمانی می تواند از جای خود بلند شده و سالن بازی را ترک کند که نوبت او باشد و داور اجازه دهد.
- شرکت کنندگان باید در زمان اعلام شده در سالن شطرنج حضور یابند. تاخیر بیش از 15 دقیقه برای بازیکن خاطی باخت محسوب می شود.
- چنانچه شخصی وضعیت غیرعادی مشاهده کند فقط می تواند به داور اطلاع دهد. بازیکنان بازی های دیگر نباید درباره ی بازیکنان دیگر گفت و گو کنند یا از جهات دیگر در بازی مداخله کنند. تماشاگران مجاز به مداخله در بازی نیستند. داور میتواند افراد خاطی را از محل بازی اخراج کند.

### 14) گزینه های قابل استفاده داور برای جریمه ها:

- اخطار
- افزایش زمان باقی مانده ی حریف
- کاهش زمان باقی مانده ی بازیکن خاطی
- باخته اعلام کردن بازی بازیکن خاطی (داور همچنین باید در مورد امتیاز حریف تصمیم بگیرد).
- محروم از یک یا چند دور
- اخراج از کل مسابقات

### 15) جریمه های بازی:

- چنانچه بازیکنی در دو بازی از کل مراحل بازی غیبت داشته باشد از بازی در دوره های باقی مانده و دوره بعدی پیکارها محروم خواهد شد.
- چنانچه بازیکنی ساعت را متوقف کند تا از داور کمک بخواهد (از جمله ادعای تساوی)، داور باید تعیین کند که آیا بازیکن برای این کار دلیل موجهی داشته است یا خیر. چنانچه معلوم شود که بازیکن برای متوقف کردن ساعت دلیل موجهی نداشته است، با نظر داور به زمان بازیکن حریف افزوده می شود.





## سی و هشتمین دوره پیکارهای ورزشی جام جانباختگان

- برای جریمه‌ی حرکت غیرقانونی کامل بازیکن، داور باید به **فرد خاطی** **اخطار** بدهد؛ برای جریمه دومین حرکت غیرقانونی کامل همان بازیکن، **داور باید او را بازنده اعلام کند**. اما اگر وضعیت طوری باشد که حریف نتواند شاه بازیکن را با هیچ گونه سلسله حرکت‌های قانونی ممکن کیش و مات کند، بازی مساوی است.
- اگر معلوم شود که بازیکن در محل بازی از هرگونه وسیله‌ی الکترونیکی از قبیل موبایل و ساعت هوشمند و... در حین بازی استفاده کرده است، **بازیکن خاطی** **اخطار** خواهد گرفت.
- بازیکنان در حین بازی حق استفاده از هیچ گونه یادداشت، منبع اطلاعات یا توصیه، یا تجزیه و تحلیل هیچ بازی‌ای روی صفحه‌ی دیگر از جمله **مشاهده سایر بازی‌ها** را ندارند، در صورت **مشاهده بازیکن خاطی** **اخطار** خواهد گرفت.
- پرت کردن حواس حریف، ادعای غیرموجه مانند تساوی و ایجاد مزاحمت برای سایرین ممنوع و با **کاهش زمان** همراه است، **اعتراض مجدد موجب باخت بازیکن خاطی و برد حریف می‌شود**.
- **اگر بازیکنی دو اخطار دریافت کند، موجب باخت او و برد حریف می‌شود**.

**16) بازیهای ناتمام:** در صورت توافق طرفین و موافقت کمیته برگزاری، مسابقه در زمان دیگری برگزار خواهد شد. زمان برگزاری مجدد پیکارها توسط کمیته برگزاری مشخص می‌شود و طرفین حق هیچ گونه اعتراضی نسبت به آن را ندارند.

### یادآوری:

- بایسته است بازیکنان 5 دقیقه پیش از شروع بازی‌ها در محل برگزاری بازی‌ها حضور یابند.
- بازیکنان می‌توانند برای ایجاد آمادگی ذهنی 15 دقیقه قبل از زمان مشخص شده برای بازی در سالن حضور یابند.
- کمیته شطرنج هیچ گونه مسئولیتی در قبال وسایل شرکت کنندگان ندارد.
- تصمیم‌گیری نهایی در تمامی موارد در چهارچوب قوانین فدراسیون شطرنج جمهوری اسلامی ایران با کمیته برگزاری خواهد بود.





## سی و هشتمین دوره پیکارهای ورزشی جام جان باختگان

### پیوست 1: بلیتس

- ❖ قوانین این بازی همانند شطرنج عادی می‌باشد و بازیکن باید ساعت خود را با همان دستی متوقف کند که با آن حرکت را انجام داده است. نگه‌داشتن دست روی دکمه یا بالای آن توسط بازیکنان ممنوع است. تنها:
- زمان مسابقه برای هر نفر 5 دقیقه می‌باشد.
- در این بازی لمس حرکات (دست به مهره) وجود ندارد.

### پیوست 2: شطرنج دوبل

- ❖ قوانین مربوط به این شطرنج بسیار شبیه به شطرنج عادی است. از مهمترین اختلافات موجود میان شطرنج دوبل و عادی می‌توان به موارد زیر اشاره نمود:
- زمان مسابقه برای هر نفر 10 دقیقه می‌باشد.
- اگر بازیکن به مهره‌ای دست بزند و حتی آن را در نقطه‌ای دیگر در صفحه‌ی شطرنج بگذارد، می‌تواند مهره را برگردانده و با مهره‌ای دیگر بازی کند ولی پس از زدن ساعت، حق تغییر بازی خود را ندارد.
- مهره‌ی سرباز در عرض 8 به هر مهره‌ی دلخواه همچون وزیر تبدیل می‌شود (به جای مهره‌ی سرباز، مهره‌ی دیگری قرار داده نمی‌شود و فقط به حریف گفته می‌شود که مهره‌ی تبدیل یافته چیست و سرباز به صورت خوابیده در صفحه قرار می‌گیرد تا با دیگر سربازها اشتباه نشود). این در حالی است که مهره‌ی تبدیل شده پس از گرفته شدن دوباره همان سرباز است نه مهره‌ی دیگری.
- با همان دستی که بازی می‌شود باید ساعت زده شود.
- شکست تنها یکی از اعضای تیم سبب باخت آن تیم می‌شود.
- هم کیش (که ممکن است سبب مات نیز شود) و هم دفاع از کیش را می‌توان با مهره‌ی ذخیره (خارج از بازی) انجام داد.
- یارهای یک تیم حق یاری رساندن به یارشان در چگونگی انجام بازی و یا اظهار نظر راجع به چگونگی حرکت دادن مهره‌ها را ندارند. در غیر اینصورت خطای اول اخطار و خطای دوم باخت تیم محسوب می‌شود ولی می‌توانند به یارشان بگویند که چه مهره‌ای را نیاز دارند، این رابطه‌ی کلامی باید آرام باشد تا سبب از بین رفتن تمرکز تیم مقابل نشود.
- مهره‌های ذخیره را تنها در نقاط خالی صفحه‌ی شطرنج می‌توان قرار داد و نمی‌توان مهره حریف را برداشت و به جای آن مهره‌ی خود را قرار داد.

هر پیاده از مکان ذخیره در عرض 2 قرار داده شود، می‌تواند در بازی اول 2 خانه به جلو برود.







## سی و هشتمین دوره پیکارهای ورزشی جام جان باختگان

- با رخی که از مکان ذخیره استفاده می‌شود همانند رخ حرکت نکرده رفتار می‌شود و در صورتی که رخ در مکان مناسب قلعه رفتن قرار گیرد و شاه کیش نباشد و حرکت هم نکرده باشد و دیگر شرایط قلعه رفتن محیا باشد می‌توان با این رخ هم قلعه رفت.
- پیاده‌ی ذخیره در عرض 1 و 8 نمی‌تواند قرار بگیرد.
- اگر شاه یکی از طرفین به گونه‌ای کیش شود که نتواند حرکت کند و مهره مناسب ذخیره در لحظه کیش شدن در دسترس نباشد، این فرد مات شده و حق ندارد در حالی که وقت او در حال سپری شدن است منتظر بدست آوردن مهره‌ی مناسب ذخیره باشد و بعد از بدست آوردن آن از مات جلوگیری کند، این درحالی است که اگر یک حرکت زودتر به این موضوع پی ببرد، می‌تواند با تلف کردن وقت خود مهره‌ی ذخیره مناسب را با کمک یار خود بدست آورد و از مات بگریزد.

### پیوست 3: مطرح

- ❖ این بازی همانند شطرنج معمولی است به غیر از موارد زیر:
- زمان برای هر نفر 10 دقیقه می‌باشد.
- بازیکنی که نوبت اوست، اگر در شرایطی باشد که می‌تواند مهره‌ی حریف را بزند، باید این کار را انجام بدهد. یعنی زدن مهره‌های حریف در صورت امکان اجباری است.
- در صورتی که بازیکن امکان زدن مهره‌ای از حریف را داشته باشد، اما حرکتی غیر از آن انجام دهد باید حرکت خود را اصلاح کرده و بازی را ادامه دهد. در صورت سه بار تکرار بازیکن خاطی، بازی را می‌بازد.
- شاه هم می‌تواند همچون مهره‌های دیگر زده شود.
- شاه نمی‌تواند قلعه برود.
- در این بازی کیش و کیش‌ومات معنی ندارد.
- اگر پیاده به انتها برسد، می‌تواند به شاه هم ترفیع پیدا کند.
- اگر کسی پات شود بازی را می‌برد.
- در مواقعی که امکان زدن مهره‌های بازیکنان وجود ندارد (مانند حالتی که تنها دو فیل غیر هم‌رنگ برای بازیکنان باقی بماند) بازی مساوی می‌شود.

کانون دانشجویان زرتشتی

