



## به یاری اهورامزدا آیین نامه شطرنج

در این دوره، پیکارهای شطرنج در سه رده سنی بزرگسالان، نوجوانان و نونهالان برگزار خواهد شد. همچنین رشته‌های شطرنج بلیتس، دوبل، 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:

(۱) 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.

(۲) پات: وقتی بازیکنی که نوبت اوست هیچ حرکت قانونی نداشته باشد و شاهش 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.

(۳) 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.

(۴) 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.

❖ در حالت‌های زیر قلعه رفتن غیر قانونی است:

• الف) شاه قبلاً حرکت کرده است.

• ب) با رخی که قبلاً حرکت کرده است.

❖ در حالت‌های 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 مهره‌ای وجود داشته باشد.

۵) هیچ مهره‌ای نمی‌تواند حرکتی انجام دهد که شاه او را در معرض کیش قرار دهد یا آن را در معرض کیش باقی بگذارد.

۶) عمل حرکت دادن مهره‌ها:

• 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 می‌تواند یک یا چند مهره را در مربع‌های آنها مرتب کند، مشروط به اینکه ابتدا قصد خود را بیان دارد.

۷) 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 شده‌ای را که می‌توان 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 شده‌ای را که می‌توان 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 نبود، اولین مهره لمس شده‌ای را که می‌توان 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.

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

• 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.

#### ۸) 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.

#### ۹) 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.

• ب) 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.

#### ۱۰) ساعت شطرنج:

بازیکن باید ساعت خود را با همان دستی متوقف کند که با آن حرکت را انجام داده است. نگه‌داشتن انگشت 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.

- زمان مجاز برای غیبت پس از آغاز به کار ساعت هر میز، ۱۵ دقیقه است. هر بازیکنی که پس از غیبت در پشت صفحه شطرنج حاضر شود غایب محسوب خواهد شد.

- ساعت هر بازی تا پیش از حضور یکی از دو بازیکن فعال نخواهد شد.

### (۱۱) 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.

### (۱۲) 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 وزیری از همان رنگ پیاده عوض 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.

- اگر بازیکنی در معرض کیش باقی بماند و یا قرار گیرد ولی آن را دفع نکند و بجای دفع کیش حرکت دیگری را انجام دهد به عنوان یک حرکت غیرقانونی محسوب می‌شود و باید وضعیت به حالت بلافصل قبل از خلاف برگردانده شود.

برگردانده شود.





- 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.

### (۱۳) 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 می تواند 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.
- 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** می‌شود.
- بازیکن‌ها (به علت ایجاد شرایط برابر برای سایر بازیکن‌ها) **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 می‌تواند از جای خود بلند شده و سالن بازی را ترک کند که نوبت او باشد و داور اجازه دهد.
- شرکت‌کنندگان باید در زمان اعلام شده در سالن شطرنج حضور یابند. تاخیر بیش از ۱۵ دقیقه برای بازیکن خاطی باخت محسوب می‌شود.
- چنانچه شخصی وضعیتی غیرعادی مشاهده کند فقط می‌تواند به داور اطلاع دهد. بازیکنان بازی‌های دیگر نباید درباره‌ی بازیهای دیگر گفت‌وگو 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.

### (۱۴) گزینه‌های قابل استفاده داور برای جریمه‌ها:

- اخطار
- افزایش زمان باقی مانده‌ی حریف
- کاهش زمان باقی مانده‌ی 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

### ۱۵) جریمه‌های بازی:

- چنانچه بازیکنی در دو مرحله از کل مراحل بازی غیبت داشته باشد از بازی در دوره‌های باقی‌مانده 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** می‌شود.
- 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 هیچ‌گونه 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 داشته باشد و در حین بازی استفاده کند، **بازیکن خاطی اخطار** خواهد گرفت.
- بازیکنان در حین بازی حق استفاده از هیچ‌گونه 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.**

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

### یادآوری:

- بایسته است بازیکنان ۵ دقیقه پیش از شروع بازی‌ها در محل برگزاری بازی‌ها حضور یابند.
- بازیکنان می‌توانند برای ایجاد آمادگی ذهنی ۱۵ دقیقه قبل از زمان مشخص شده برای بازی در سالن حضور یابند.
- کمیته شطرنج هیچ‌گونه مسئولیتی در قبال وسایل شرکت‌کنندگان ندارد.





- تصمیم‌گیری نهایی در تمامی موارد در چهارچوب قوانین فدراسیون شطرنج جمهوری اسلامی ایران با کمیته برگزاری خواهد بود.

### پیوست ۱: بلیتس

❖ قوانین این بازی همانند شطرنج عادی می‌باشد تنها:

- زمان مسابقه برای هر بازیکن ۵ دقیقه است.

### پیوست ۲: 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 بازیکن ۵ دقیقه است و هر بازیکن به ازای هر حرکت ۳ ثانیه پاداش دریافت می‌کند.
- اگر پیاده از مکان ذخیره در عرض ۲ قرار داده شود ، می‌تواند در بازی اول ۲ خانه به جلو برود.
- مهره‌ی سرباز در عرض ۸ 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.
- پیاده‌ی ذخیره در عرض ۱ و ۸ نمی‌تواند قرار بگیرد.
- 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.
- اگر بازیکن به مهره‌ی دست بزند و حتی آن را در نقطه‌ای دیگر در صفحه‌ی شطرنج بگذارد، می‌تواند مهره را برگردانده و با مهره‌ی دیگر بازی کند ولی پس از زدن ساعت، حق تغییر بازی خود را ندارد.
- با همان دستی که بازی می‌شود باید ساعت زده شود.
- هم کیش (که ممکن است سبب مات نیز شود) و هم دفاع از کیش را می‌توان با مهره‌ی ذخیره (خارج از بازی) انجام داد.
- 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.







- شکست تنها یکی از اعضای تیم سبب باخت آن تیم می‌شود.
- 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 سبب تیم می‌شود، ولی بازیکنان 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 نمی‌توان پنهان کرد و باید در مکان مشخص شده قرار داده شوند.
- 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 یک از اعضای تیم جداگانه اخطار دریافت می‌کنند و اگر تنها یکی از بازیکنان دو اخطار دریافت کند موجب باخت تیم و برد حریف خواهد شد.

### پیوست ۳: مطرنج

- ❖ این بازی همانند شطرنج معمولی است، به غیر از موارد زیر:
- زمان مسابقه برای هر بازیکن ۵ دقیقه است.
- 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 مهره‌ی خود 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 بازیکنی حرکت قانونی نداشته باشد 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

