

ՖԻԴԵ-ի  
ՇԱԽՄԱՏԻ ԿԱՆՈՆՆԵՐԸ

առ 1-ը հուլիսի 2009թ.

**FIDE LAWS OF CHESS**

# ՖԻԴԵ-Ի ՇԱԽՄԱՏԻ ԿԱՆՈՆՆԵՐԸ

ՖԻԴԵ-ի շախմատի կանոնները կանոնակարգում են առերես, անմիջապես խաղատախտակի վրա ընթացող խաղը:

Սույն տեքստը 2008թ. նոյեմբերին Դրեզդենում (Գերմանիա) կայացած ՖԻԴԵ-ի 77-րդ Կոնգրեսում ընդունված անգլերեն բնագրի հայերեն թարգմանությունն է: Սույն կանոններն ուժի մեջ են մտել 2009թ. հուլիսի 1-ից:

## ՆԱԽԱԲԱՆ

Շախմատի կանոնները չեն կարող ընդգրկել խաղի ընթացքում առաջացող բոլոր հնարավոր դեպքերը, ինչպես նաև կանոնակարգել բոլոր կազմակերպչական հարցերը: Կանոնների դրույթներով չկանոնավորված դեպքերում, ճիշտ որոշման հիմք կարող են հանդիսանալ կանոնակարգված համանման իրադրություններ: Կանոնները ենթադրում են, որ մրցավարները բավականին իրազեկ են, օժտված են ողջամտությամբ և բացարձակ անկողմնակալ են: Չափազանց մանրամասնած կանոնը կարող է սահմանափակել մրցավարի անկախ եւ անաչառ դատելու հնարավորությունը և դրանով իսկ խանգարել նրան՝ կայացնելու արդարացի և տրամաբանական որոշում և հաշվի առնելու հատուկ գործոնները:

ՖԻԴԵ-ն կոչ է անում բոլոր շախմատիստներին և ֆեդերացիաներին ընդունել այս տեսակետը:

ՖԻԴԵ-ի անդամ ֆեդերացիան կարող է ներմուծել ավելի մանրամասն կանոններ, այն պայմանով, որ դրանք.

- a. որևէ կերպ չհակասեն պաշտոնական ՖԻԴԵ-ի շախմատի կանոններին,
- b. սահմանափակվեն տվյալ ֆեդերացիայի իրավասության տարածքով և
- c. ուժ չունենան ՖԻԴԵ-ի որևէ մրցամարտում, առաջնությունում, ընտրական մրցաշարում, ինչպես նաև ՖԻԴԵ-ի կոչման կամ վարկանիշի հաշվարկման համար անցկացվող մրցաշարում:

## ԽԱՂԻ ՀԻՄՆԱԿԱՆ ԿԱՆՈՆՆԵՐԸ

### Հոդված 1. Շախմատի էությունը և նպատակները

1.1 Շախմատային պարտիան խաղում են երկու հակառակորդներ՝ հաջորդաբար տեղափոխելով իրենց խաղաքարերը քառակուսի տախտակի վրա, որը կոչվում է «շախմատային տախտակ»: Սպիտակ խաղաքարեր ունեցող խաղացողը սկսում է պարտիան: Խաղացողին համարում են «քայլ կատարող», երբ արդեն «կատարված է» հակառակորդի քայլը:

1.2 Յուրաքանչյուր խաղացողի նպատակն է «հարվածի տակ վերցնել» հակառակորդի արքային այնպես, որ այն չունենա ոչ մի հնարավոր քայլ: Համարում են, որ այդ նպատակին հասած խաղացողը «մատ է արել» հակառակորդի արքային և շահել է պարտիան: Թողնել սեփական արքային հարվածի տակ, կատարել այնպիսի քայլ, որից հետո հարված կբացվի սեփական արքայի վրա, ինչպես նաև «վերցնել» հակառակորդի արքան՝ չի թույլատրվում: Խաղացողը, որի արքային մատ է հայտարարվել, պարտվում է պարտիան:

\* հետագայում՝ խաղատախտակ - *թարգմ.*:

1.3 Եթե դիրքն այնպիսին է, որ հակառակորդներից և ոչ մեկը մատ անել չի կարող, պարտիան ավարտվում է ոչ-ոքի:

## Հոդված 2. Խաղաքարերի սկզբնական դիրքը խաղատախտակի վրա

2.1 Խաղատախտակը բաղկացած է հաջորդաբար՝ բաց («սպիտակ դաշտեր») և մուգ («սև դաշտեր») գույների 64 (8x8 վանդակ) հավասարաչափ դաշտերից:

Խաղատախտակը տեղադրվում է խաղացողների միջև այնպես, որ յուրաքանչյուրի աջ կողմի անկյունադաշտը լինի սպիտակ:

2.2 Պարտիայի սկզբում խաղացողներից մեկն ունենում է 16 բաց գույնի («սպիտակ»), իսկ մյուսը՝ 16 մուգ գույնի («սև») խաղաքարեր:

Այդ խաղաքարերն են.

Սպիտակ արքա, որը սովորաբար նշվում է՝



Սպիտակ թագուհի, որը սովորաբար նշվում է՝



Երկու սպիտակ նավակ, որոնցից յուրաքանչյուրը սովորաբար նշվում է՝



Երկու սպիտակ փիղ, որոնցից յուրաքանչյուրը սովորաբար նշվում է՝



Երկու սպիտակ ձի, որոնցից յուրաքանչյուրը սովորաբար նշվում է՝



Ութ սպիտակ զինվոր, որոնցից յուրաքանչյուրը սովորաբար նշվում է՝



Սև արքա, որը սովորաբար նշվում է՝



Սև թագուհի, որը սովորաբար նշվում է՝



Երկու սև նավակ, որոնցից յուրաքանչյուրը սովորաբար նշվում է՝



Երկու սև փիղ, որոնցից յուրաքանչյուրը սովորաբար նշվում է՝



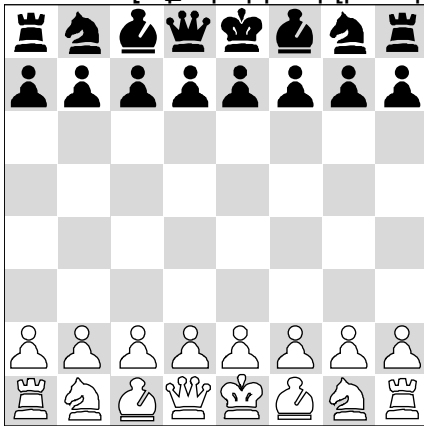
Երկու սև ձի, որոնցից յուրաքանչյուրը սովորաբար նշվում է՝



Ութ սև զինվոր, որոնցից յուրաքանչյուրը սովորաբար նշվում է՝



**2.3** Խաղաքարերի սկզբնական դիրքը խաղատախտակի վրա հետևյալն է.



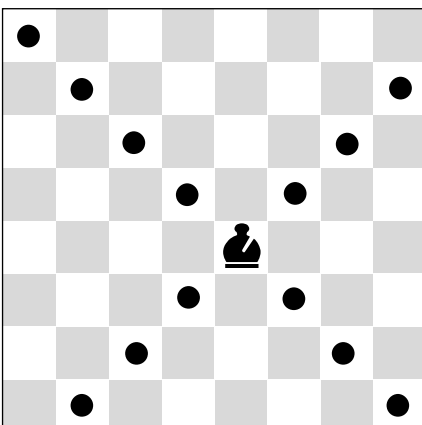
**2.4** Դաշտերի ութ ուղղահայաց շարքերը կոչվում են «ուղղաձիգներ»: Դաշտերի ութ հորիզոնական շարքերը կոչվում են «հորիզոնականներ»: Խաղատախտակի հարակից կողմերի՝ անկյուններով շոշափվող նույն գույնի դաշտերն իրար միացնող ուղիները կոչվում են «անկյունագծեր»:

**Չորված 3. Խաղաքարերի քայլերը**

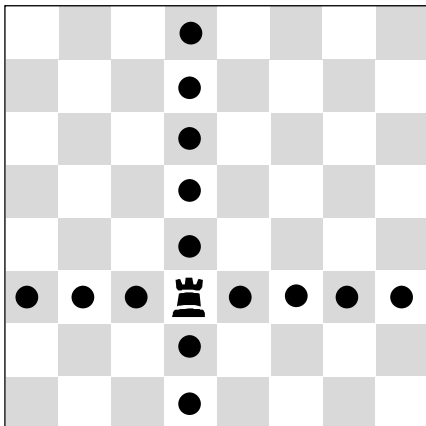
**3.1** Խաղաքարը տեղաշարժել նույն գույնի խաղաքարով զբաղեցրած դաշտ՝ չի թույլատրվում: Երբ խաղաքարը տեղաշարժվում է հակառակորդի խաղաքարով զբաղեցրած դաշտ, վերջինս վերցվում և հեռացվում է խաղատախտակից՝ որպես նույն քայլի մաս: Չամարվում է, որ խաղաքարը հարվածում է հակառակորդի խաղաքարին, երբ այն կարող է վերցնել այդ խաղաքարը տվյալ դաշտում՝ հոդվածներ **3.2 - 3.8**-ի համաձայն:

Չամարվում է, որ խաղաքարը հարվածում է որևէ դաշտին, եթե նույնիսկ այն չի կարող տեղաշարժվել այդ դաշտ՝ նույն գույնի արքան հարվածի տակ թողնելու կամ դրա վրա հարված բացելու պատճառով:

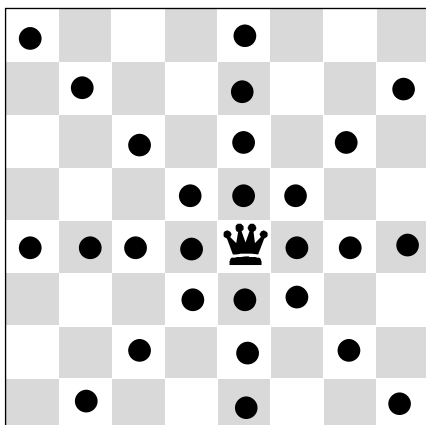
**3.2** Փիղը կարող է տեղաշարժվել իր զբաղեցրած անկյունագծերի վրա գտնվող ցանկացած դաշտ:



**3.3** Նավակը կարող է տեղաշարժվել իր զբաղեցրած ուղղաձիգի կամ հորիզոնականի վրա գտնվող ցանկացած դաշտ:

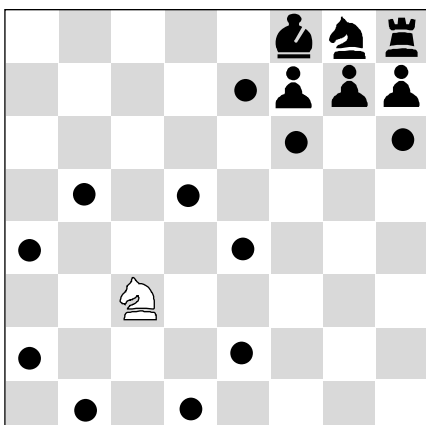


3.4 Թագուհին կարող է տեղաշարժվել իր զբաղեցրած ուղղաձիգի, հորիզոնականի կամ անկյունագծի վրա գտնվող ցանկացած դաշտ:



3.5 Տեղաշարժվելիս, փիղը, նավակը կամ թագուհին չեն կարող հատել որևէ խաղաքարով զբաղեցված դաշտ:

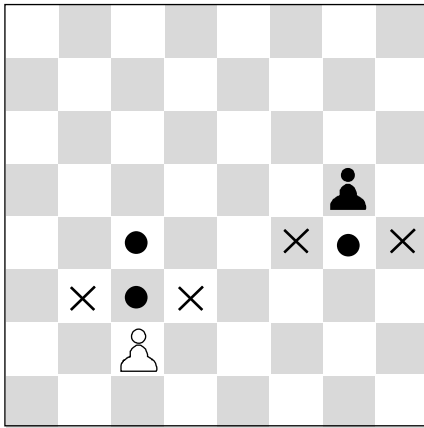
3.6 Ձին կարող է տեղաշարժվել մոտակա այն դաշտ, որը չի գտնվում իր զբաղեցրած ուղղաձիգի, հորիզոնականի կամ անկյունագծի վրա:



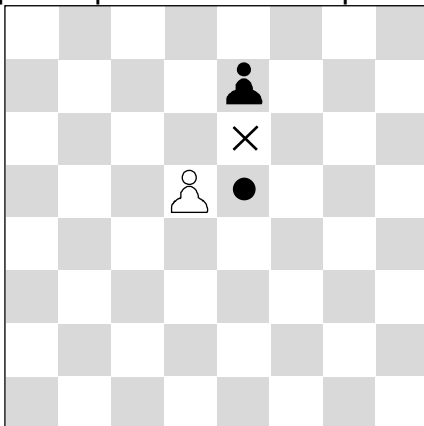
3.7 a. Ձինվորը կարող է տեղաշարժվել նույն ուղղաձիգով առաջ՝ անմիջապես առջևի ազատ դաշտ, կամ՝

b. բացի այդ, իր առաջին քայլով զինվորը կարող է տեղաշարժվել նույն ուղղաձիգով երկու դաշտ առաջ՝ պայմանով, որ այդ դաշտերը զբաղեցրած չեն, կամ՝

c. զինվորը կարող է տեղաշարժվել հակառակորդի խաղաքարով զբաղեցրած դաշտ, որը գտնվում է անկյունագծով դրա առջև, հարևան ուղղաձիգի վրա՝ վերցնելով այդ խաղաքարը,



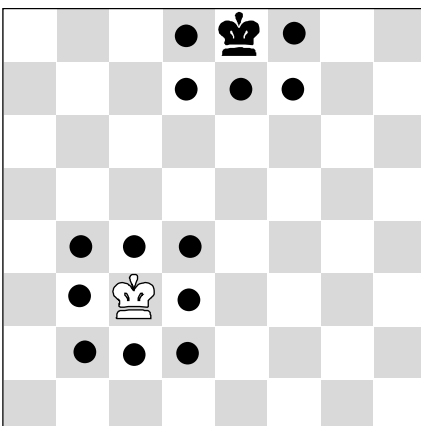
d. զինվորը, որը գրոհում է իր սկզբնական տեղից մեկ քայլով երկու դաշտ տեղաշարժված հակառակորդի զինվորի հատած դաշտը, կարող է վերցնել այդ զինվորը՝ ինչպես միայն մեկ դաշտ տեղաշարժված զինվոր: Այդպիսի վերցնելն օրինական է միայն զինվորի առաջխաղացմանն անմիջապես հաջորդող քայլով և կոչվում է «կողանցիկ» (ֆր. «en passant» - «ան պասան»),



e. երբ զինվորը հասնում է իր սկզբնական դիրքից ամենափոքր հորիզոնականին, այն պետք է փոխարինվի այդ զինվորի գույնի նոր թագուհիով, նավակով, փղով կամ ձիով՝ որպես նույն քայլի մաս: Խաղացողի ընտրությունը մինչ այդ վերցված ֆիգուրներով չի սահմանափակվում: Ջինվորի նման փոխարինումը կոչվում է «փոխարկում», նոր խաղաքարը խաղի մեջ է մտնում անմիջապես:

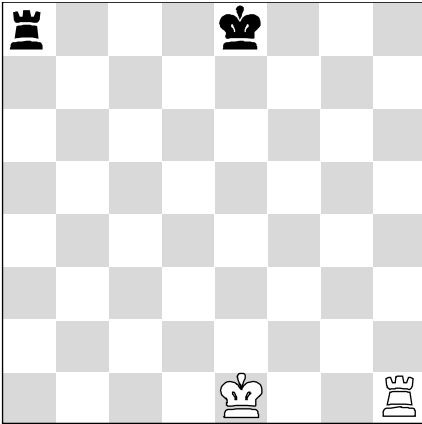
**3.8 a. Արքան տեղաշարժվում է երկու տարբեր ձևերով.**

տեղափոխվելով ցանկացած հարևան դաշտ, որին չեն հարվածում հակառակորդի մեկ կամ մի քանի խաղաքարերը,

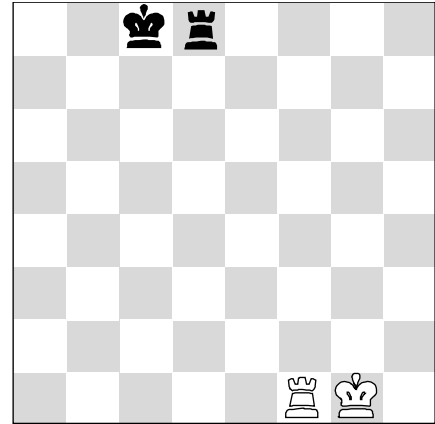


կամ՝ կատարելով «փոխատեղում»: Փոխատեղումը՝ արքայի և նույն գույնի նավակներից մեկի քայլն է՝ խաղացողի կողմից առաջին հորիզոնականով:

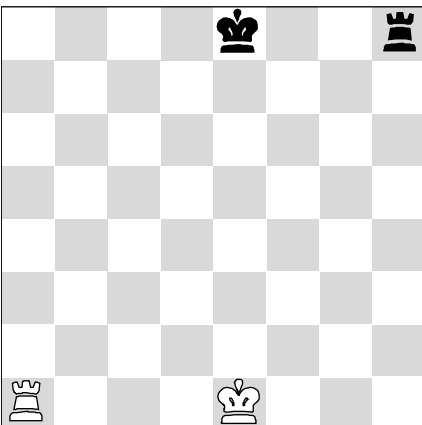
Դա համարվում է արքայի մեկ քայլ և իրականացվում է հետևյալ կերպ. իր սկզբնական դիրքից արքան տեղաշարժվում է երկու դաշտ սկզբնական դիրքում գտնվող նավակի ուղղությամբ, այնուհետև այդ նավակը տեղաշարժվում է արքայի հենց նոր հատած դաշտ:



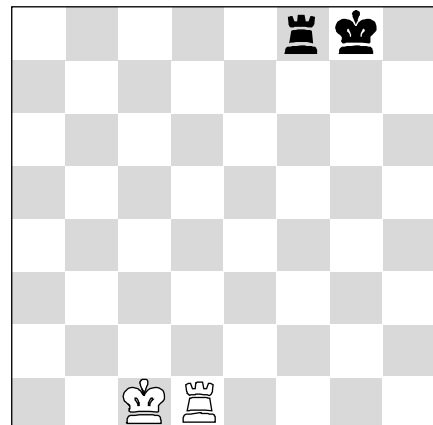
արքայի թևում՝ մինչև սպիտակների փոխատեղումը, թագուհու թևում՝ մինչև սևերի փոխատեղումը



արքայի թևում՝ սպիտակների փոխատեղումից հետո, թագուհու թևում՝ սևերի փոխատեղումից հետո



արքայի թևում՝ մինչև սևերի փոխատեղումը, թագուհու թևում՝ մինչև սպիտակների փոխատեղումը



արքայի թևում՝ սևերի փոխատեղումից հետո, թագուհու թևում՝ սպիտակների փոխատեղումից հետո

b. (1) Խաղացողը կորցնում է փոխատեղում կատարելու իրավունքը.

a. եթե արքան արդեն տեղաշարժվել է, կամ՝

b. այն նավակով, որն արդեն տեղաշարժվել է:

(2) Փոխատեղումը ժամանակավորապես հնարավոր չէ.

a. եթե արքայով զբաղեցրած դաշտը կամ այն դաշտը, որն արքան պետք է հատի կամ զբաղեցնի, հակառակորդի մեկ կամ մի քանի խաղաքարերի հարվածի տակ է, կամ

b. երբ արքայի և փոխատեղվող նավակի միջև, գտնվում է որևէ այլ խաղաքար:

**3.9** Համարում են, որ արքան «շախի տակ է», երբ այն գտնվում է հակառակորդի մեկ կամ մի քանի խաղաքարերի հարվածի տակ, նույնիսկ, եթե այդ խաղաքարերը չեն կարող տեղաշարժվել՝ նույն գույնի արքան հարվածի տակ թողնելու կամ դրա վրա հարված բացելու պատճառով: Որևէ խաղաքար չի կարող տեղաշարժվել, եթե այդ քայլով նույն գույնի արքան հարվածի տակ է մնում, կամ դրա վրա հարված է բացվում:

## Հոդված 4. Քայլերի կատարումը

4.1 Յուրաքանչյուր քայլ պետք է կատարվի միայն մեկ ձեռքով:

4.2 Քայլ կատարողը կարող է շտկել մեկ կամ մի քանի խաղաքարերի դասավորությունը, այն պայմանով, որ նախապես հայտարարի նման ցանկության մասին (օրինակ, ասելով «ուղղում եմ»՝ ֆր. «j'adoube» - «ժաղուք», անգլ. «I adjust» - «Այ ըղջասք»):

4.3 Բացառությամբ հոդված 4.2-ում հիշատակված դեպքի, երբ քայլ կատարողը խաղատախտակի վրա միտումնավոր ձեռք է տալիս.

a. իր մեկ կամ ավելի խաղաքարին, ապա նա պետք է քայլ կատարի քայլի հնարավորություն ունեցող առաջին ձեռք տված խաղաքարով, կամ՝

b. հակառակորդի մեկ կամ մի քանի խաղաքարին, ապա նա պետք է վերցնի ձեռք տված այն առաջին խաղաքարը, որը կարելի է վերցնել, կամ՝

c. յուրաքանչյուր գույնի մեկական խաղաքարին, ապա նա պետք է վերցնի հակառակորդի խաղաքարն իր խաղաքարով կամ, եթե դա հնարավոր չէ, տեղաշարժի կամ վերցնի ձեռք տված առաջին խաղաքարը, որը կարելի է տեղաշարժել կամ վերցնել: Եթե պարզ չէ, թե ում խաղաքարին է առաջինը ձեռք դիպել՝ քայլ կատարողի, թե՞ հակառակորդի, ապա համարվում է, որ առաջինը ձեռք է տված քայլ կատարողի խաղաքարը:

4.4 Եթե քայլ կատարողը

a. միտումնավոր կերպով ձեռք է տվել իր արքային և նավակին, ապա նա պետք է փոխատեղում կատարի այդ ուղղությամբ, եթե դա հնարավոր է, կամ

b. միտումնավոր կերպով ձեռք է տվել նավակին, իսկ հետո՝ իր արքային, ապա տվյալ քայլով նա կորցնում է այդ ուղղությամբ փոխատեղում կատարելու իրավունքը, և իրավիճակը պետք է կարգավորվի հոդված 4.3-ի a կետի համաձայն, կամ

c. ցանկանալով փոխատեղում կատարել, քայլ կատարողը ձեռք տա իր արքային կամ արքային և նավակին միաժամանակ, բայց փոխատեղումն այդ ուղղությամբ անհնար է, ապա նա պետք է իր արքայով կատարի մեկ այլ հնարավոր քայլ (որը կարող է լինել նաև մյուս ուղղությամբ փոխատեղումը): Եթե արքային տեղաշարժել հնարավոր չէ, ապա թույլատրվում է կատարել ցանկացած հնարավոր քայլ, կամ

d. փոխարկում է զինվորը, խաղաքարի ընտրությունն ավարտված է համարվում այն պահին, երբ այդ խաղաքարը դիպչում է փոխարկման դաշտին:

4.5 Եթե ձեռք տված խաղաքարերից և ոչ մեկը չի կարող տեղաշարժվել կամ վերցվել, ապա թույլատրվում է կատարել ցանկացած հնարավոր քայլ:

4.6 Եթե որպես հնարավոր քայլ կամ դրա մի մաս, խաղաքարը թողնվում է որևէ դաշտում, ապա այն չի կարող տեղաշարժվել ուրիշ դաշտ: Քայլը համարվում է կատարված: Քայլը համարվում է հնարավոր, երբ կատարված են հոդված 3-ի բոլոր համապատասխան պահանջները, ներառյալ.

a. վերցնելու դեպքում՝ քայլ կատարողը, իր խաղաքարը տեղաշարժելով նոր դաշտ, իր ձեռքից բաց է թողել այդ վերցնող խաղաքարը,

b. փոխատեղում կատարելու դեպքում՝ երբ քայլ կատարողն իր ձեռքից բաց է թողել նավակն այն դաշտում, որն արքան հենց նոր հատեց,

c. զինվորի փոխարկման դեպքում՝ երբ զինվորը հեռացված է խաղատախտակից, և քայլ կատարողն իր ձեռքից բաց է թողել նոր խաղաքարը փոխարկման դաշտում: Եթե քայլ կատարողն իր ձեռքից բաց է թողել փոխարկման դաշտ հասած զինվորին, քայլը դեռ կատարված չէ, սակայն այդ զինվորն այլևս չի կարող տեղաշարժվել այլ դաշտ:

Եթե քայլն անհնարին է, ապա փոխարենը՝ ինչպես նաև հոդված 4.5-ում, պետք է կատարվի ցանկացած հնարավոր քայլ:



4.7 Իր խաղաքարին միտումնավոր կերպով դիպչելուն պես՝ քայլ կատարողը կորցնում է հակառակորդի կողմից հողված 4-ի դրույթները խախտելու վերաբերյալ հայտարարություն անելու իրավունքը:

## Հոդված 5. Պարտիայի ավարտը

5.1 a. Պարտիան համարվում է հաղթած այն խաղացողի կողմից, որը հայտարարում է մատ հակառակորդի արքային: Դա անմիջապես ավարտում է պարտիան՝ պայմանով, որ մատի դիրքն առաջացել է հնարավոր քայլով:

b. Պարտիան համարվում է հաղթած այն խաղացողի կողմից, որի հակառակորդը հայտարարում է հանձնվելու մասին: Դա անմիջապես ավարտում է պարտիան:

5.2 a. Պարտիան ավարտվում է ոչ-ոքի, երբ քայլ կատարողը չունի ոչ մի հնարավոր քայլ, և նրա արքան շախի տակ չէ: Համարվում է, որ պարտիան ավարտվել է «պատ»-ով: Դա անմիջապես ավարտում է պարտիան՝ պայմանով, որ պատի դիրքն առաջացել է հնարավոր քայլով:

b. Պարտիան ավարտվում է ոչ-ոքի, երբ առաջանում է այնպիսի դիրք, որում խաղացողներից և ոչ մեկը՝ հնարավոր քայլերի ցանկացած շարքով հակառակորդի արքային մատ անել չի կարող: Համարվում է, որ պարտիան ավարտվել է «մեռյալ դիրքում»: Դա անմիջապես ավարտում է պարտիան, պայմանով, որ այդպիսի դիրքն առաջացել է հնարավոր քայլով (տե՛ս հոդված 9.6):

c. Պարտիան ավարտվում է ոչ-ոքի՝ խաղի ընթացքում երկու խաղացողների համաձայնությամբ: Դա անմիջապես ավարտում է պարտիան (տե՛ս հոդված 9.1):

d. Պարտիան կարող է ավարտվել ոչ-ոքի, եթե նույն դիրքը կրկնվի անմիջապես հաջորդ քայլից հետո կամ եթե այն արդեն կրկնվել է խաղատախտակի վրա առնվազն երեք անգամ (տե՛ս հոդված 9.2):

e. Պարտիան կարող է ավարտվել ոչ-ոքի, եթե յուրաքանչյուր խաղացող առնվազն վերջին 50 անընդմեջ քայլերը կատարել է առանց որևէ զինվոր տեղաշարժելու և առանց որևէ խաղաքար վերցնելու (տե՛ս հոդված 9.2):

## ՄՐՑԱՇԱՐԻ ԿԱՆՈՆՆԵՐԸ

### Հոդված 6. Շախմատային ժամացույցը

6.1 «Շախմատային ժամացույցն» այնպիսի ժամացույց է, որի ժամանակի երկու թվացույցները միմյանց կապակցված են այնպես, որ միաժամանակ աշխատել չեն կարող:

Շախմատի կանոններում «ժամացույցը» նշանակում է երկու թվացույցներից մեկը:

Յուրաքանչյուր թվացույց ունի «դրոշակ»:

«Դրոշակի ընկնելը» նշանակում է խաղացողին հատկացված ժամանակի սպառում:

6.2 a. Շախմատային ժամացույց օգտագործելիս՝ յուրաքանչյուր խաղացող պետք է կատարի քայլերի նվազագույն քանակը կամ բոլոր քայլերը հատկացված ժամանակի ընթացքում, և (կամ) յուրաքանչյուր քայլի համար կարող է տրվել լրացուցիչ ժամանակ: Այս ամենը պետք է նախապես հստակ սահմանված լինի:

b. Ստուգումներից որևէ մեկի ընթացքում խաղացողի տնտեսած ժամանակը ավելացվում է հաջորդ ստուգման համար հատկացված ժամանակին, բացառությամբ «ժամանակի երկարաձգում» ստուգման ձևի՝ կիրառման դեպքերի: Ժամանակի երկարաձգում ստուգման ձևում հակառակորդներին հատկացվում է «մտածելու հիմնական ժամանակ»: Յուրաքանչյուրին հատկացվում է նաև ամեն քայլի համար «սահմանված լրացու-

\* Այդ ձևը (անգլ.՝ «time delay») անվանում են նաև «Բրոնշտեյնի ստուգում» - *թարգմ.*:

ցիչ ժամանակ»։ Հիմնական ժամանակը սկսում է նվազել միայն այն պահից, երբ սպառվում է սահմանված լրացուցիչ ժամանակը։ Եթե խաղացողը կանգնեցնում է իր ժամացույցը մինչև լրացուցիչ ժամանակի սպառվելը, մտածելու հիմնական ժամանակը չի նվազում՝ անկախ լրացուցիչ ժամանակի օգտագործման չափից։

**6.3** Դրոշակի ընկնելուց անմիջապես հետո պետք է ստուգվեն հոդված **6.2**-ի **a** կետի պահանջները։

**6.4** Մինչև պարտիայի սկիզբը մրցավարը որոշում է, թե որտեղ պետք է տեղադրվի շախմատային ժամացույցը։

**6.5** Խաղասկզբի համար սահմանված ժամին գործի է դրվում սպիտակներով խաղացողի ժամացույցը։

**6.6 a.** Յուրաքանչյուր խաղացող, որը խաղի է ներկայացել խաղը սկսելուց հետո, համարվում է պարտված այդ պարտիայում, այսինքն ուշացման համար սահմանված ժամանակը 0 րոպե է։ Այսուհանդերձ, յուրաքանչյուր մրցաշարի կանոնակարգում կարող է նախատեսված լինել ուշացման համար որոշակի ժամանակ։

**b.** Մրցաշարի կանոնակարգում ուշացման համար որոշակի ժամանակ սահմանված լինելու դեպքում, եթե խաղասկզբին ներկա չէ խաղացողներից և ոչ մեկը, ապա սպիտակներով խաղացողը կորցնում է մինչ իր ներկայանալն անցած ամբողջ ժամանակը, եթե տվյալ մրցաշարի կանոնակարգն այլ բան չի սահմանում, կամ մրցավարն այլ որոշում չի կայացնում։

**6.7 a.** Խաղի ընթացքում յուրաքանչյուր խաղացող՝ խաղատախտակի վրա քայլ կատարելուց հետո, պետք է կանգնեցնի իր ժամացույցը՝ գործի դնելով հակառակորդին։ Խաղացողը պետք է միշտ հնարավորություն ունենա կանգնեցնել իր ժամացույցը։ Քանի դեռ խաղացողի ժամացույցն աշխատում է, նրա քայլն ավարտված չի համարվում, բացառությամբ այն դեպքերի, երբ այդ քայլով ավարտվում է պարտիան (տե՛ս հոդվածներ **5.1 a**, **5.2 a**, **5.2 b**, **5.2 c**. և **9.6**)։ Խաղատախտակի վրա քայլ կատարելու և հակառակորդի ժամացույցը գործի դնելու միջև ընկած ժամանակահատվածը՝ տվյալ խաղացողին հատկացված ժամանակի մասն է կազմում։

**b.** Խաղացողն այն ձեռքով, որով կատարել է քայլը, պետք է կանգնեցնի իր ժամացույցը՝ գործի դնելով հակառակորդին։ Խաղացողին արգելվում է սեղմած պահել ժամացույցի կոճակը, կամ իր մատը պահել կոճակի վրա։

**c.** Խաղացողները պետք է պատշաճ կերպով վարվեն ժամացույցի հետ։ Արգելվում է ուժ գործադրել ժամացույցը կանգնեցնելու համար, այն բարձրացնել կամ շրջել։ Ժամացույցի նկատմամբ ոչ պատշաճ վերաբերմունքը պետք է պատժվի հոդված **13.4**-ի համաձայն։

**d.** Եթե խաղացողն ի վիճակի չէ օգտագործել ժամացույցը, համապատասխան գործողություններ կատարելու համար նրան, մրցավարի համաձայնությամբ, կարող է տրամադրվել օգնական։ Խաղացողի ժամացույցի ցուցմունքը մրցավարը պետք է ուղղի արդարացիորեն։

**6.8** Դրոշակը համարվում է ընկած, երբ մրցավարն արձանագրում է այդ փաստը, կամ խաղացողներից մեկն այդ մասին անում է համապատասխան հայտարարություն։

**6.9** Բացառությամբ այն դեպքերի, երբ կիրառվում է **5.1 a**, **5.1 b**, **5.2 a**, **5.2 b** կամ **5.2 c** հոդվածներից մեկը, խաղացողը պարտվում է, եթե հատկացված ժամանակի ընթացքում սահմանված քայլերի քանակը չի կատարում։ Սակայն պարտիան ավարտվում է ոչ-որքի,

Եթե դիրքն այնպիսին է, որ հակառակորդը հնարավոր քայլերի ցանկացած շարքով չի կարող մատ անել խաղացողի արքային:

**6.10 a.** Ակնհայտ անսարքության բացակայության դեպքում՝ ժամացույցի ցանկացած ցուցմունք համարվում է փաստական: Ակնհայտ անսարք ժամացույցը պետք է փոխարինվի: Ժամացույցը պետք է փոխարինի մրցավարը, որն անսարք ժամացույցից փոխարինող ժամացույցի վրա ցուցմունքները տեղադրելիս պետք է դրսևորի արդարամտություն և անկողմնակալություն:

b. Եթե պարտիայի ընթացքում հայտնաբերվում է, որ հակառակորդներից մեկի կամ երկուսի ժամացույցների ցուցմունքները ճիշտ չէին տեղադրվել խաղի սկզբից, նրանցից յուրաքանչյուրը կամ մրցավարը պետք է անմիջապես կանգնեցնեն ժամացույցը: Մրցավարը պետք է ուղղի ցուցմունքները և քայլերի հաշվիչը՝ դրսևորելով արդարամտություն և անկողմնակալություն:

**6.11** Եթե երկու դրոշակն էլ ընկել են և հնարավոր չէ պարզել, թե որ դրոշակն է ընկել առաջինը, ապա.

a. պարտիան պետք է շարունակվի, եթե դա կատարվել է ցանկացած, բայց ոչ ամենավերջին, ժամանակի ստուգման ընթացքում,

b. պարտիան ավարտվում է ոչ-ոքի, եթե դա կատարվել է այն ստուգման ընթացքում, որը հատկացվել է բոլոր մնացած քայլերը կատարելու համար:

**6.12 a.** Եթե ծագում է պարտիան ընդհատելու անհրաժեշտություն, ժամացույցը պետք է կանգնեցնի մրցավարը:

b. Խաղացողը կարող է ժամացույցը կանգնեցնել միայն այն դեպքում, երբ առաջանում է մրցավարի միջամտության կարիքը. օրինակ, եթե փոխարկման ժամանակ նրա ձեռքի տակ չկա պահանջվող խաղաքարը:

c. Ցանկացած դեպքում մրցավարն է որոշում, թե երբ պետք է վերսկսվի պարտիան:

d. Երբ խաղացողը կանգնեցնում է ժամացույցը մրցավարի միջամտության ակնկալիքով, մրցավարը պետք է որոշի, թե խաղացողն ուներ որևէ հիմնավոր պատճառ՝ այդ բանն անելու համար: Եթե ակնհայտ է, որ խաղացողը ժամացույցը կանգնեցնելու համար հիմնավոր պատճառ չուներ, ապա նա պետք է պատժվի՝ համաձայն **13.4** հոդվածի:

**6.13** Եթե տեղի է ունեցել որևէ խախտում, և (կամ) պետք է վերականգնվի խաղաքարերի նախորդող դիրքը, մրցավարը ժամացույցն ուղղելիս պետք է դրսևորի արդարամտություն և անկողմնակալություն: Անհրաժեշտության դեպքում, նա պետք է շտկի նաև ժամացույցի քայլերի հաշվիչը:

**6.14** Խաղասրահում թույլատրվում է տեղադրել լուսապաստառներ, մոնիտորներ կամ ցուցատախտակներ, որոնք ցույց են տալիս ընթացիկ դիրքը խաղատախտակի վրա, քայլերը և կատարված քայլերի քանակը, և ժամացույցներ, որոնք ցույց են տալիս նաև քայլերի քանակը: Սակայն, հիմնվելով միայն վերոնշյալ տեղեկատվության վրա, խաղացողը չի կարող որևէ պահանջ ներկայացնել:

## **Չորված 7. Խախտումներ**

**7.1 a.** Եթե խաղի ընթացքում հայտնաբերվի, որ խաղաքարերի սկզբնական դիրքը սխալ է եղել, պարտիան պետք է համարվի չեղյալ և խաղացվի նորը:

b. Եթե խաղի ընթացքում հայտնաբերվի, որ խաղատախտակը դրված է հողված 2.1-ի պահանջի հակառակ, ապա պարտիան պետք է շարունակվի՝ ստեղծված դիրքը տեղափոխելով ճիշտ տեղադրված խաղատախտակի վրա:

**7.2** Եթե պարտիան սկսվել է խաղաքարերի հակառակ գույնով, այն պետք է շարունակվի, եթե մրցավարն այլ որոշում չի կայացնում:

**7.3** Եթե խաղացողը խախտել է մեկ կամ ավելի խաղաքարերի դասավորությունը, նա պետք է ճիշտ դիրքը վերականգնի իր ժամանակի հաշվին: Անհրաժեշտության դեպքում, խաղացողը կամ նրա հակառակորդը պետք է կանգնեցնեն ժամացույցը և դիմեն մրցավարի միջամտությանը: Մրցավարը կարող է պատժամիջոցներ կիրառել խաղաքարերի դասավորությունը խախտած խաղացողի նկատմամբ:

**7.4 a.** Եթե խաղի ընթացքում հայտնաբերվի, որ կատարվել է անհնարին քայլ, այդ թվում՝ վերցված է հակառակորդի արքան կամ չեն կատարվել զինվորի փոխարկման հետ կապված պահանջները, ապա պետք է վերականգնվի այն դիրքը, որը ստեղծվել էր անմիջապես մինչև խախտում կատարելը: Եթե խախտմանն անմիջապես նախորդող դիրքը որոշել հնարավոր չէ, ապա պարտիան պետք է շարունակվի անհնարին քայլին նախորդող՝ վերականգնման ենթակա վերջին հնարավոր դիրքից: Ժամացույցի ցուցմունքները պետք է ուղղվեն՝ համաձայն հողված 6.13-ի: Անհնարին քայլի փոխարեն կատարվող քայլը պետք է համապատասխանի հողվածներ 4.3-ի և 4.6-ի պահանջներին: Այնուհետև պարտիան պետք է շարունակվի վերականգնված դիրքից:

b. Հողված 7.4-ի a կետի համաձայն կատարված գործողություններից հետո, խաղացողի կողմից առաջին երկու անհնարին քայլ կատարելու համար մրցավարը պետք է հակառակորդին ավելացնի 2-ական թուղթ, սակայն նույն խաղացողի կողմից երրորդ անհնարին քայլի դեպքում պարտիան համարվում է այդ խաղացողի կողմից պարտված: Այդուհանդերձ, այն դեպքում, երբ հակառակորդը հնարավոր քայլերի ցանկացած շարքով չի կարող մատ անել խաղացողի արքային, պարտիան ավարտվում է ոչ-ոքի:

**7.5** Եթե խաղի ընթացքում հայտնաբերվի, որ խաղաքարերը տեղաշարժվել են իրենց դաշտերից, ապա պետք է վերականգնվի այն դիրքը, որը ստեղծվել էր մինչև խախտումը: Եթե խախտմանն անմիջապես նախորդող դիրքը որոշել հնարավոր չէ, ապա պարտիան պետք է շարունակվի խախտմանը նախորդող՝ վերականգնման ենթակա վերջին հնարավոր դիրքից: Ժամացույցի ցուցմունքները պետք է ուղղվեն՝ համաձայն հողված 6.13-ի: Այնուհետև պարտիան պետք է շարունակվի վերականգնված դիրքից:

## **Հողված 8. Քայլերի գրառումը**

**8.1** Խաղի ընթացքում յուրաքանչյուր խաղացող պարտավոր է գրի առնել իր և մրցակցի քայլերը ճիշտ, քայլ առ քայլ, հնարավորինս հասկանալի և ընթեռնելի, հանրահաշվական նշագրությամբ (հավելված C), մրցաշարի համար նախատեսված «բլանկում»: Արգելվում է քայլերը գրի առնել նախապես, բացառությամբ այն դեպքերի, երբ խաղացողը պահանջում է ոչ-ոքի՝ հողվածներ 9.2 և 9.3-ի համաձայն, կամ պարտիան պետք է հետաձգվի «Պարտիաների հետաձգման ուղեցույց»-ի 1.a կետի համաձայն՝:

Եթե խաղացողը ցանկանում է, նա կարող է պատասխանել հակառակորդի քայլին մինչև այն գրի առնելը, սակայն, մինչև հաջորդ քայլ կատարելը, նա պարտավոր է գրի առնել իր նախորդ քայլը: Երկու խաղացողն էլ պարտավոր են բլանկում նշել ոչ-ոքիի առաջարկը (տե՛ս հավելվածներ, C.13 կետը):

\* Տե՛ս սույն կանոնների «Հավելվածներ» բաժինը:

Եթե խաղացողն ի վիճակի չէ գրառել քայլերը, համապատասխան գործողություններ կատարելու նպատակով նրան կարող է տրամադրվել օգնական՝ մրցավարի համաձայնությամբ: Նրա ժամացույցի ցուցմունքը մրցավարը պետք է ուղղի արդարացիորեն:

**8.2** Մրցավարի համար բլանկը պետք է տեսանելի լինի ամբողջ պարտիայի ընթացքում:

**8.3** Բլանկները մրցաշարի կազմակերպչի սեփականությունն են:

**8.4** Եթե որևէ ստուգման որևէ փուլում խաղացողի ժամացույցին մնացել է հինգ րոպեից պակաս, և նրան հատկացված չէ յուրաքանչյուր քայլի համար 30 վայրկյան կամ ավելի լրացուցիչ ժամանակ, ապա նա պարտավոր չէ կատարել հոդված **8.1**-ի պահանջները: Դրոշակներից մեկի ընկնելուց անմիջապես հետո, մինչև խաղատախտակի վրա խաղաքար տեղաշարժելը, խաղացողը պետք է կատարված բոլոր քայլերը գրառի իր բլանկում:

**8.5 a.** Եթե խաղացողներից ոչ մեկը պարտավոր չէ գրի առնել քայլերը հոդված **8.4**-ի համաձայն, ապա մրցավարը կամ նրա օգնականը պետք է աշխատեն ներկա լինել և գրի առնել քայլերը: Այդ դեպքում, դրոշակներից մեկի ընկնելուց հետո, մրցավարը պետք է կանգնեցնի ժամացույցը: Այնուհետև երկու խաղացողն էլ պետք է գրառեն իրենց բլանկները՝ օգտվելով մրցավարի կամ հակառակորդի բլանկից:

**b.** Եթե խաղացողներից միայն մեկը պարտավոր չէ գրի առնել քայլերը՝ հոդված **8.4**-ի համաձայն, նա պետք է կատարված բոլոր քայլերը գրառի իր բլանկում՝ դրոշակներից մեկի ընկնելուց անմիջապես հետո, մինչև խաղատախտակի վրա խաղաքար տեղաշարժելը: Իր քայլի ժամանակ խաղացողը կարող է օգտվել հակառակորդի բլանկից, բայց պետք է վերադարձնի այն՝ մինչև քայլ կատարելը:

**c.** Ամբողջական գրառման բացակայության պարագայում խաղացողները պետք է վերականգնեն պարտիան ուրիշ խաղատախտակի վրա՝ մրցավարի կամ նրա օգնականի հսկողության ներքո: Մինչև վերականգնումն սկսելը, մրցավարը նախ պետք է գրանցի պարտիայում ստեղծված դիրքը, ժամացույցի ցուցմունքները և կատարված քայլերի քանակը, եթե այդպիսի տվյալներն առկա են:

**8.6** Երբ վերականգնման ընթացքում կատարված քայլերը հնարավոր չէ ամբողջությամբ գրառել և դրա միջոցով համոզվել, որ խաղացողներից մեկը սպառել է ժամանակը, և եթե չկան հիմքեր, որ ավելի քանակով քայլեր են կատարվել, ապա հաջորդ քայլը պետք է համարվի առաջինը՝ հաջորդող ստուգման ընթացքում:

**8.7** Պարտիայի ելքը որոշելուց հետո երկու խաղացողն էլ պետք է ստորագրեն երկու բլանկները՝ նշելով պարտիայի արդյունքը: Նույնիսկ սխալ նշված լինելով՝ արդյունքը պետք է մնա ուժի մեջ, եթե մրցավարն այլ որոշում չի կայացնում:

## **Հոդված 9. Ոչ-ոքի**

**9.1 a.** Մրցաշարի կանոնակարգը կարող է նախատեսել, որ խաղացողները չեն կարող համաձայնվել ոչ-ոքիի՝ չկատարելով քայլերի սահմանված քանակը կամ ընդհանրապես, առանց մրցավարի համաձայնության:

**b.** Եթե մրցաշարի կանոնակարգը թույլատրում է ոչ-ոքիի համաձայնվելը, ապա սահմանվում է հետևյալը.

(1) Ոչ-ոքի առաջարկել ցանկացողը պետք է դա անի խաղատախտակի վրա իր քայլը կատարելուց հետո՝ մինչև հակառակորդի ժամացույցը գործի դնելը: Խաղի ընթացքում

ցանկացած այլ ժամանակ արված առաջարկը մնում է ուժի մեջ, սակայն պետք է հաշվի առնել հոդված 12.6-ը: Առաջարկի ժամանակ ոչ մի պայման չի կարող դրվել: Երկու դեպքում էլ առաջարկը հետ վերցվել չի կարող և մնում է ուժի մեջ՝ մինչև հակառակորդն ընդունի այն, մերժի բանավոր կամ ձեռք տալով խաղաքարին՝ այն տեղաշարժելու կամ վերցնելու մտադրությամբ, կամ մինչև պարտիայի ելքը որոշվի որևէ այլ կերպ:

(2) Ոչ-ոքիի առաջարկը յուրաքանչյուր խաղացողի կողմից պետք է նշվի բլանկում՝ պայմանանշանով (տե՛ս հավելվածներ, **C.13** կետը):

(3) **9.2, 9.3** կամ **10.2**-ի հոդվածների վրա հիմնված ոչ-ոքիի պահանջը պետք է համարվի ոչ-ոքիի առաջարկ:

**9.2** Քայլ կատարողի ճիշտ հայտարարության հիման վրա պարտիան ավարտվում է ոչ-ոքի, երբ նույն դիրքը (պարտադիր չէ քայլերի կրկնությամբ) առնվազն երրորդ անգամ.

a. կարող է կրկնվել անմիջապես իր քայլից հետո, եթե նա նախ գրանցում է այդ քայլն իր բլանկում և մրցավարին հայտնում է այդ քայլը կատարելու մտադրության մասին, կամ՝

b. կրկնվել է անմիջապես հակառակորդի քայլից հետո, և քայլը հայտարարություն անողինն է:

a և b կետերում նշված դիրքերը համարվում են կրկնված, եթե քայլի հերթը նույն խաղացողինն է, նույն գույնի նույնանուն խաղաքարերը զբաղեցնում են նույն դաշտերը, և երկու խաղացողների բոլոր խաղաքարերի հնարավոր քայլերը նույնն են:

Դիրքերը նույնը չեն, եթե զինվորը, որը կարող էր կողանցիկ վերցվել, այլևս այդ կերպ վերցվել չի կարող: Եթե արքան կամ նավակը տեղաշարժվել են, ապա նրանք կորցնում են փոխատեղում կատարելու իրավունքը:

**9.3** Քայլ կատարողի ճիշտ հայտարարության հիման վրա պարտիան ավարտվում է ոչ-ոքի, եթե.

a. նա նախ քայլը գրանցում է իր բլանկում և մրցավարին հայտնում է այդ քայլը կատարելու մտադրության մասին, որի արդյունքում յուրաքանչյուր խաղացողի կողմից հաջորդաբար կատարված վերջին 50 քայլերը կատարվել են առանց որևէ զինվոր տեղաշարժելու և առանց որևէ խաղաքար վերցնելու, կամ՝

b. յուրաքանչյուր խաղացողի կողմից հաջորդաբար կատարված վերջին 50 քայլերն արդեն իսկ կատարվել են առանց որևէ զինվոր տեղաշարժելու և առանց որևէ խաղաքար վերցնելու:

**9.4** Խաղացողը զրկվում է հոդվածներ **9.2** կամ **9.3**-ի հիման վրա հայտարարություն անելու իրավունքից, եթե ձեռք է տալիս խաղաքարին, ինչպես սահմանված է **4.3** հոդվածում՝ առանց ոչ-ոքի պահանջելու:

**9.5** Եթե խաղացողը պահանջում է ոչ-ոքի՝ հոդվածներ **9.2** կամ **9.3**-ի հիման վրա, ապա նա կարող է կանգնեցնել ժամացույցը (տե՛ս հոդված **6.12 b**): Նրան չի թույլատրվում հետ վերցնել պահանջը:

a. Եթե հայտնաբերվում է, որ պահանջը ճիշտ է, խաղն անմիջապես ավարտվում է ոչ-ոքի:

b. Եթե հայտնաբերվում է, որ պահանջը ճիշտ չէ, ապա մրցավարը պետք է հակառակորդին ավելացնի երեք րոպե: Այնուհետև պարտիան պետք է շարունակվի: Եթե պահանջի հիմքը մտադրված քայլն էր, ապա այն պետք է կատարվի՝ ինչպես սահմանված է հոդված **4**-ում:

9.6 Պարտիան ավարտվում է ոչ-ոքի, եթե ստեղծված դիրքում հնարավոր քայլերի ցանկացած շարքով մատ անել հնարավոր չէ: Դա անմիջապես ավարտում է պարտիան, եթե այդ դիրքն ստեղծվել է հնարավոր քայլից հետո:

## Յոթված 10. Արագ ավարտ

10.1 «Արագ ավարտը» խաղի այն փուլն է, որի ընթացքում բոլոր (մնացած) քայլերը պետք է կատարվեն սահմանափակ ժամանակի ընթացքում\*:

10.2 Քայլ կատարողը կարող է ոչ-ոքի պահանջել՝ մինչև իր դրոշակի ընկնելը, եթե նրան մնացել է երկու թուղի պակաս: Նա պետք է դիմի մրցավարին և կարող է կանգնեցնել ժամացույցը (տե՛ս հոդված 6.12 b):

a. Եթե մրցավարը համաձայնի, որ հակառակորդն ընդունված միջոցներով հաղթելու համար ջանքեր չի գործադրում կամ ընդունված միջոցներով հաղթել հնարավոր չէ, ապա նա պետք է հայտարարի պարտիան ոչ-ոքի: Հակառակ դեպքում, նա պետք է հետաձգի որոշում կայացնելը կամ մերժի պահանջը:

b. Եթե մրցավարը հետաձգում է որոշում կայացնելը, ապա հակառակորդին կարող է ավելացվել երկու թուղի, և պարտիան պետք է շարունակվի մրցավարի ներկայությամբ, եթե դա հնարավոր է: Մրցավարը վերջնական արդյունքը պետք է հայտարարի խաղի հետագա ընթացքում կամ դրոշակի ընկնելուց հետո՝ որքան հնարավոր է արագ: Եթե մրցավարը համաձայնում է, որ վերջնական դիրքում ընդունված միջոցներով հաղթել հնարավոր չէ, կամ՝ որ ընդունված միջոցներով հաղթելու համար հակառակորդը պատշաճ ջանքեր չի գործադրում, նա պետք է պարտիան հայտարարի ոչ-ոքի:

c. Եթե մրցավարը մերժում է պահանջը, ապա հակառակորդին պետք է ավելացվի երկու թուղի:

d. a, b և c կետերի հիման վրա մրցավարի կայացրած որոշումը պետք է լինի վերջնական:

## Յոթված 11. Միավորների հաշվարկը

11.1 Եթե նախապես այլ բան չի որոշվել, այն խաղացողը, որը հաղթել է պարտիան կամ որին հաղթանակ է շնորհվել, վաստակում է մեկ (1) միավոր, այն խաղացողը, որը պարտվել է կամ նրան պարտություն է գրանցվել՝ միավոր չի ստանում (0), և որը ոչ-ոքի է խաղացել՝ վաստակում է կես միավոր (1/2):

## Յոթված 12. Խաղացողների վարքը

12.1 Խաղացողներն իրենց վարքով չպետք է հեղինակազրկեն խաղը:

12.2 Խաղացողներին արգելվում է լքել «խաղավայրը»՝ առանց մրցավարի թույլտվության: Խաղավայր են համարվում խաղատեղը, հանգստի սենյակները, հյուրասիրության սրահները, ծխելու համար հատկացված և մրցավարի կողմից որոշված այլ տարածքները:

Քայլ կատարողին արգելվում է լքել խաղատեղն՝ առանց մրցավարի թույլտվության:

\* Այլ կերպ ասած, 10.1 և 10.2 հոդվածները գործում են այն պարագայում, երբ բոլոր (կամ մնացած) քայլերը պետք է կատարվեն մեկ (կամ ամենավերջին) ստուգման ընթացքում և յուրաքանչյուր քայլի համար լրացուցիչ ժամանակ հատկացված չէ - *թարգմ.*:

**12.3 a.** Խաղի ընթացքում խաղացողներին արգելվում է օգտվել այլ գրառումներից, տեղեկատվության աղբյուրներից, խորհուրդներից կամ պարտիան վերլուծել այլ խաղատախտակի վրա:

**b.** Առանց մրցավարի թույլտվության՝ խաղացողներին արգելվում է խաղավայրում ունենալ բջջային հեռախոս կամ հեռահաղորդակցության այլ էլեկտրոնային միջոց, բացառությամբ այն դեպքերի, երբ դրանք ամբողջովին անջատված վիճակում են: Եթե խաղացողներից որևէ մեկի մոտ վերը նշված իրերից ինչ-որ ձայն է լսվում, տվյալ խաղացողին գրանցվում է պարտություն: Նրա հակառակորդին շնորհվում է հաղթանակ: Սակայն եթե հակառակորդը ստեղծված դիրքում հնարավոր քայլերի ցանկացած շարքով մատ անել չի կարող, նրան պետք է գրանցվի ոչ-ոքի:

**c.** Ծխելը թույլատրվում է խաղավայրի այն մասում միայն, որը սահմանվել է մրցավարի կողմից:

**12.4** Բլանկները պետք է օգտագործվեն միայն քայլերի, ժամացույցի ցուցմունքների, ոչ-ոքիի առաջարկների և պահանջների հետ կապված այլ տվյալների գրանցման համար:

**12.5** Պարտիաներն ավարտած խաղացողները պետք է համարվեն հանդիսատեսներ:

**12.6** Արգելվում է որևէ կերպ շեղել կամ անհանգստացնել հակառակորդին, ներառյալ՝ անհիմն պահանջներով և ոչ-ոքիի առաջարկներով կամ խաղավայր բերելով աղմուկի որևէ աղբյուր:

**12.7** Հոդվածներ **12.1-12.6**-ի որևէ մասի խախտումը պետք է հանգեցնի պատժամիջոցների կիրառման՝ հոդված **13.4**-ի համաձայն:

**12.8** Խաղացողի կողմից սույն շախմատի կանոնների պահանջները համառորեն չկատարելը պետք է պատժվի տվյալ պարտիայի պարտությամբ: Նրա հակառակորդի արդյունքը պետք է որոշի մրցավարը:

**12.9** Եթե երկու խաղացողն էլ ճանաչվում են մեղավոր՝ հոդված **12.8**-ի պահանջը խախտելու համար, ապա երկուսին էլ գրանցվում է պարտություն:

**12.10** Խաղացողը չի կարող բողոքարկել մրցավարի այն որոշումները, որոնք կայացվել են հոդված **10.2** կամ հավելված **D**-ի համաձայն: Մնացած դեպքերում, կարող է բողոքարկվել մրցավարի ցանկացած որոշում, եթե մրցաշարի կանոնակարգն այլ բան չի սահմանում:

### **Հոդված 13. Մրցավարի դերը (տե՛ս նաև «Նախաբանը»)**

**13.1** Մրցավարը պետք է հետևի, որ խստորեն կատարվեն սույն շախմատի կանոնները:

**13.2** Մրցավարը պետք է գործի՝ ելնելով մրցաշարի բարձրագույն շահերից: Նա պետք է ապահովի խաղային լավ միջավայրի պահպանումը և հետևի, որպեսզի խաղացողներին չխանգարեն: Նա պետք է հսկի մրցաշարի ընթացքը:

**13.3** Մրցավարը պետք է հետևի պարտիաների ընթացքին, հատկապես, երբ խաղացողներին քիչ ժամանակ է մնում, իրագործի իր որոշումները և, անհրաժեշտության դեպքում, պատժամիջոցներ կիրառի խաղացողների նկատմամբ:



**13.4** Մրցավարը կարող է կիրառել հետևյալ պատժամիջոցներից մեկը կամ մի քանիսը.

- a. զգուշացում,
- b. հակառակորդի ժամանակի ավելացում,
- c. խախտում կատարած խաղացողի ժամանակի նվազեցում,
- d. պարտիան հայտարարել պարտված,
- e. խախտում կատարողի պարտիայում վաստակած միավորների նվազեցում,
- f. հակառակորդի՝ պարտիայում վաստակած միավորների ավելացում մինչև առավելագույն հնարավորն այդ պարտիայում,
- g. մրցաշարից հեռացում:

**13.5** Մրցավարը մեկ խաղացողին կամ երկուսին էլ՝ կողմնակի պատճառներով պարտիայի ընթացքը խանգարվելու դեպքում, կարող է հատկացնել լրացուցիչ ժամանակ:

**13.6** Մրցավարը չպետք է միջամտի խաղի ընթացքին, բացառությամբ սույն շախմատի կանոններով նախատեսված դեպքերի: Նա չպետք է նշի կատարված քայլերի քանակը, բացառությամբ հոդված **8.5**-ի կիրառման այն դեպքերի, երբ առնվազն մեկ դրոշակ արդեն ընկած է: Մրցավարը պետք է զերծ մնա խաղացողին տեղեկացնելուց այն մասին, որ նրա հակառակորդը կատարել է քայլ, կամ նա չի կանգնեցնել իր ժամացույցը՝ գործի դնելով հակառակորդին:

**13.7 a.** Հանդիսատեսները և մյուս խաղացողները չպետք է խոսեն պարտիայի մասին կամ այլ կերպ միջամտեն խաղին: Անհրաժեշտության դեպքում, մրցավարը կարող է խախտողներին հեռացնել խաղավայրից: Եթե որևէ մեկը նկատում է խախտում, նա կարող է այդ մասին տեղյակ պահել միայն մրցավարին:

b. Առանց մրցավարի թույլտվության, խաղավայրում և մրցավարի կողմից սահմանված ցանկացած այլ մերձավոր տարածքներում բոլորին արգելվում է օգտվել բջջային հեռախոսներից կամ հեռահաղորդակցության այլ էլեկտրոնային միջոցներից:

## **Հոդված 14. ՖԻՂԵ-Ն**

**14.1** Անդամ ֆեդերացիաները կարող են դիմել ՖԻՂԵ՝ սույն շախմատի կանոններին առնչվող հարցերին պաշտոնական եզրակացություններ տալու խնդրանքով:

## Հ Ա Վ Ե Լ Վ Ա Ճ Ն Ե Ր

### A . Արագ շախմատ

**A1.** «Արագ շախմատ» կոչվում է այն խաղը, որում բոլոր քայլերը պետք է կատարվեն յուրաքանչյուր խաղացողի համար սահմանված ժամանակի ընթացքում, որը 15 րոպեից ավելի, բայց 60 րոպեից պակաս է, կամ հատկացված ժամանակի և 60-ով բազմապատկած ամեն քայլի համար տրվող լրացուցիչ ժամանակի գումարը՝ 15 րոպեից ավելի, բայց 60 րոպեից պակաս է:

**A2.** Խաղացողները պարտավոր չեն գրի առնել քայլերը:

**A3.** Եթե խաղի ընթացքի նկատմամբ վերահսկողությունը համարժեք է /օրինակ, մեկ մրցավար՝ առավելագույնը երեք պարտիային/, կիրառվում է սույն կանոնների «Մրցաշարի կանոնները» բաժինը:

**A4.** Եթե մրցավարական վերահսկողությունը համարժեք չէ, խաղը կանոնակարգվում է ՖԻԴԵ-ի շախմատի կանոններով, բացառությամբ այն դեպքերի, երբ դրանք փոխարինվում են արագ շախմատի տվյալ կանոններով.

a. Երկու խաղացողների կողմից երեքական քայլ կատարելուց հետո, խաղաքարերի սխալ դասավորության, խաղատախտակի սխալ դիրքի և ժամացույցի ցուցմունքների առնչությամբ ոչ մի պահանջ ներկայացվել չի կարող:

Այն դեպքում, երբ պարտիան ընթացել է արքայի և թագուհու փոխարինված սկզբնական դիրքով, այդ արքան փոխատեղում կատարել չի կարող:

b. Մրցավարը պետք է կիրառի հոդված 4-ը («Քայլերի կատարումը») միայն այն պարագայում, երբ նրան դիմում է խաղացողներից մեկը կամ՝ երկուսն էլ:

c. Անհնարին քայլը համարվում է կատարված, երբ զործի է դրվել հակառակորդի ժամացույցը: Այդ բանից հետո, մինչև պատասխան քայլ կատարելը, հակառակորդը կարող է պահանջ ներկայացնել անհնարին քայլի առնչությամբ: Մրցավարը պետք է որոշում կայացնի միայն նման պահանջին ի պատասխան: Սակայն, եթե երկու արքաներն էլ շախի տակ են, կամ զինվորի փոխարկումը կանոններին համապատասխան չի կատարվել, մրցավարը պետք է միջամտի, եթե դա հնարավոր է:

d. 1. Դրոշակը համարվում է ընկած, եթե այդ մասին խաղացողի կողմից ճիշտ հայտարարություն է արվել: Մրցավարը պետք է զերծ մնա դրոշակի ընկնելն արձանագրելուց, բայց կարող է դա անել, եթե երկու դրոշակն էլ ընկած են:

2. Ժամանակը սպառելու պատճառով հաղթանակ պահանջելու համար խաղացողը պետք է կանգնեցնի ժամացույցը և տեղեկացնի մրցավարին: Պահանջը բավարարելու համար անհրաժեշտ է, որ ժամացույցը կանգնեցնելուց հետո պահանջողի դրոշակը՝ ի տարբերություն հակառակորդի դրոշակի, ընկած չլինի:

3. Եթե երկու դրոշակն էլ ընկել են, ինչպես սահմանված է /1/ և /2/ ենթակետերում, պարտիան ավարտվում է ոչ-ոքի:

### B. Կայծակնային խաղ

**B1.** «Կայծակնային» կոչվում է այն խաղը, որում բոլոր քայլերը պետք է կատարվեն յուրաքանչյուր խաղացողի համար սահմանված ժամանակի ընթացքում, որը պակաս է 15 րոպեից կամ՝ հատկացված ժամանակի և 60-ով բազմապատկած ամեն քայլի համար տրվող լրացուցիչ ժամանակի գումարը 15 րոպեից քիչ է:

**B2.** Եթե խաղի ընթացքի նկատմամբ վերահսկողությունը համարժեք է /օրինակ, մեկ մրցավար՝ մեկ պարտիային/, կիրառվում է սույն կանոնների «Մրցաշարի կանոնները» բաժինը և հոդված **A2**-ը:

**B3.** Եթե մրցավարական վերահսկողությունը համարժեք չէ, կիրառվում է հետևյալը.

a. Խաղը կանոնակարգվում է հավելված A-ում շարադրված արագ շախմատի կանոններով, բացառությամբ այն դեպքերի, երբ դրանք փոխարինվում են կայծակնային խաղի սվյալ կանոններով:

b. Հոդվածներ **10.2** և **A4.c**-ն չեն կիրառվում:

c. Անհնարին քայլը համարվում է կատարված, երբ գործի է դրվել հակառակորդի ժամացույցը: Հակառակորդը կարող է պահանջել հաղթանակ՝ մինչև իր քայլը կատարելը: Սակայն եթե հակառակորդը խաղացողի արքային հնարավոր քայլերի ցանկացած շարքով մատ անել չի կարող, ապա խաղացողը կարող է ոչ-ոքի պահանջել՝ մինչև իր քայլը կատարելը: Հենց հակառակորդը կատարում է իր քայլը, անհնարին քայլն ուղղվել չի կարող, բացառությամբ այն դեպքերի, երբ այդ մասին առկա է երկկողմանի համաձայնություն՝ առանց մրցավարի միջամտության:

## **C. Հանրահաշվական նշագրություն**

Իր մրցաշարերում և մրցամարտերում ՖԻԴԵ-ն ընդունում է միայն մեկ նշագրության ձև՝ հանրահաշվական համակարգ, և երաշխավորում է օգտագործել այդ համապարփակ շախմատային նշագրությունը նաև շախմատային գրականությունում և պարբերականներում: Այն բլանկները, որոնցում գրառումներ են արվել այլ՝ ոչ հանրահաշվական նշագրությամբ, կարող են չընդունվել որպես ապացույց այն դեպքերում, երբ սովորաբար որպես այդպիսին պահանջվում է խաղացողի բլանկը: Տեսնելով, որ խաղացողը կիրառում է այլ՝ ոչ հանրահաշվական նշագրություն, մրցավարը պետք է նախազգուշացնի խաղացողին կանոնների այդպիսի պահանջի մասին:

### **Հանրահաշվական նշագրության նկարագրությունը**

**C1.** Սույն նկարագրությունում «ֆիգուր» բառը նշանակում է ցանկացած խաղաքար՝ բացառությամբ զինվորի:

**C2.** Յուրաքանչյուր ֆիգուր նշագրվում է իր անվանման առաջին տառով՝ մեծատառով: Օրինակ՝ Ա - արքա, Թ - թագուհի, Ն - նավակ, Փ - փիղ, Ձ - ձի :

**C3.** Ֆիգուրների նշագրության համար խաղացողը կարող է կիրառել իր ազգային լեզվի այբուբենը: Օրինակ՝ F - fou (ֆր. փիղ), L - loper (հոլանդ. փիղ): Տպագիր պարբերականներում խորհուրդ է տրվում օգտագործել խաղաքարերի խորհրդանիշները:

**C4.** Զինվորն իր անվանման առաջին տառով չի նշվում, սակայն ճանաչվում է՝ այդպիսի տառի բացակայությամբ: Օրինակ՝ e5, d4, a5:

**C5.** Ութ ուղղաձիգները (ձախից աջ՝ սպիտակների, և աջից ձախ՝ սևերի համար) նշագրվում են փոքրատառերով, համապատասխանաբար՝ a, b, c, d, e, f, g և h:

\* Որոշ օտար լեզուներում, կրկնությունից խուսափելու նպատակով, ֆիգուրը կարող է նշագրվել նաև առաջին արտասանվող հնչյունի տառով՝ նույնպես մեծատառով: Օրինակ, անգլերենում ֆիգուրները նշագրվում են հետևյալ կերպ. K - արքա («King»), Q - թագուհի («Queen»), R - նավակ («Rook»), B - փիղ («Bishop»), բայց N - ձի («Knight») - **թարգմ.**

**C6.** Ութ հորիզոնականները (ներքևից վերև՝ սպիտակների, և վերևից ներքև՝ սևերի համար) համարակալվում են համապատասխանաբար՝ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 և 8: Հետևաբար, սկզբնական դիրքում սպիտակ խաղաքարերը տեղակայվում են առաջին և երկրորդ, իսկ սևերինը՝ յոթերորդ և ութերորդ հորիզոնականներում:

**C7.** Վերը նշված կանոնների համաձայն, 64 դաշտերից յուրաքանչյուրը նշագրվում է տառերի և թվերի եզակի զուգակցությամբ:

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

**C8.** Ֆիգուրի յուրաքանչյուր քայլ նշագրվում է. (a) տվյալ ֆիգուրի անվանման առաջին տառով և (b) այն դաշտով, ուր նա տեղաշարժվում է: (a)-ի և (b)-ի միջև զծիկ չի դրվում, օրինակ՝ Փe5, Չf3, Նd1:

Զինվորի քայլը նշագրվում է միայն այն դաշտով, ուր նա տեղաշարժվում է: Օրինակ՝ e5, d4, a5:

**C9.** Երբ ֆիգուրը վերցնում է որևէ խաղաքար, ֆիգուրի անվանման առաջին տառի և դրա տեղաշարժման դաշտի միջև դրվում է «x» նշանը: Օրինակ՝ Փxe5, Չxf3, Նxd1:

Երբ զինվորն է վերցնում որևէ խաղաքար, պետք է նշվի ուղղաձիգը, որն այն լքում է, ապա «x» նշանը և տեղաշարժման դաշտը: Օրինակ՝ dxe5, gxf3, axb5: Կողանցիկ վերցնելու դեպքում, տեղաշարժման դաշտը համարվում է այն, ուր զինվորը հայտնվում է վերջնականապես, և նշագրմանն ավելացվում է «e.p.» («en passant») հապավումը: Օրինակ՝ exd6 e.p.:

**C10.** Եթե երկու նույնանուն ֆիգուր կարող են տեղաշարժվել նույն դաշտ, ապա քայլը նշագրվում է հետևյալ կերպ.

1. Եթե երկու ֆիգուրն էլ գտնվում են նույն հորիզոնականի վրա՝ (a) ֆիգուրի անվանման առաջին տառը, (b) լքվող ուղղաձիգը և (c) տեղաշարժման դաշտը: Օրինակ, երկու ձիերը գտնվում են g1 և e1 դաշտերում, և դրանցից մեկը տեղաշարժվում է f3 դաշտ, դա նշագրվում է Չgf3 կամ Չef3,

2. Եթե երկու ֆիգուրն էլ գտնվում են նույն ուղղաձիգի վրա՝ (a) ֆիգուրի անվանման առաջին տառը, (b) լքվող հորիզոնականը և (c) տեղաշարժման դաշտը: Օրինակ, երկու ձիերը գտնվում են g5 և g1 դաշտերում և դրանցից մեկը տեղաշարժվում է f3 դաշտ, դա նշագրվում է Չ5f3 կամ Չ1f3,

3. Եթե ֆիգուրները գտնվում են տարբեր հորիզոնականների և ուղղաձիգների վրա, նշագրման համար գերադասելի է (1) մեթոդը: Օրինակ, երկու ձիերը գտնվում են h2 և d4 դաշտերում, և դրանցից մեկը տեղաշարժվում է f3 դաշտ, դա նշագրվում է Չhf3 կամ Չdf3:

Թվարկված դեպքերում, եթե վերցվում է որևէ խաղաքար, ապա (b) և (c)-ի միջև դրվում է «x» նշանը: Օրինակ, եթե որևէ խաղաքար վերցվում է f3 դաշտում, ապա վերը

նշված դեպքերում գրառումը համապատասխանաբար պետք է լինի. (1) 2gxf3 կամ 2exf3, (2) 25xf3 կամ 21xf3, (3) 2hxf3 կամ 2dxf3:

**C11.** Եթե երկու զինվոր կարող են վերցնել հակառակորդի նույն խաղաքարը, ապա քայլը նշագրվում է. (a) լքվող ուղղաձիգի տառով, (b) «x» նշանով, (c) տեղաշարժման դաշտով: Օրինակ, եթե երկու սպիտակ զինվոր գտնվում են c4 և e4 դաշտերում, իսկ սևերի խաղաքարը՝ d5 դաշտում, վերցնելը նշագրվում է cxd5 կամ exd5:

**C12.** Ջինվորի փոխարկման դեպքում, նշագրվում է զինվորի փաստացի քայլը, որից հետո՝ նոր խաղաքարի անվանման առաջին տառը: Օրինակ, d8Թ, f8Ձ, b1Փ, g1Ն:

**C13.** Ոչ-ոքիի առաջարկը պետք է նշվի (=) նշանով:

Այլ պայմանական նշանները.

0-0 - փոխատեղում h1-ի կամ h8-ի նավակով (փոխատեղում արքայի թևում)

0-0-0 - փոխատեղում a1-ի կամ a8-ի նավակով (փոխատեղում թագուհու թևում)

+ - շախ

++ կամ # - մատ

Պարտիայի գրառման օրինակ. 1. e4 e5 2. 2f3 2f6 3. d4 exd4 4. e5 2e4 5. Թxd4 d5 6. exd6 e.p. 2xd6 7. Փg5 2c6 8. Թe3+ Փe7 9. 2bd2 0-0 10. 0-0-0 Նe8 11. Աb1(=), և այլն:

## D. Արագ ավարտը՝ մրցավարի բացակայությամբ

**D1.** Եթե խաղն ընթանում է հողված **10**-ի կիրառմամբ, խաղացողը կարող է ոչ-ոքի պահանջել՝ մինչև իր դրոշակի ընկնելը, եթե նրան մնացել է երկու ռոպեից պակաս: Դա ավարտում է պարտիան:

Նա կարող է հիմնավորել պահանջն այն բանով, որ.

a. հակառակորդն ընդունված միջոցներով հաղթել չի կարող, կամ (և)՝

b. հակառակորդն ընդունված միջոցներով հաղթելու համար ջանքեր չի գործադրում:

**a** դեպքում՝ խաղացողը պետք է գրանցի վերջնական դիրքը և հակառակորդը պետք է հաստատի այն:

**b** դեպքում՝ խաղացողը պետք է գրանցի վերջնական դիրքը և ներկայացնի գրառած բլանկը: Հակառակորդը պետք է հաստատի և գրառման ճշտությունը, և վերջնական դիրքը:

Պահանջը պետք է ներկայացվի մրցավարի քննարկմանը, որի որոշումը պետք է լինի վերջնական:

## E. Կույրերի և թույլ տեսողություն ունեցողների հետ խաղալու կանոնները

**E1.** Մրցաշարի տնօրենները (կազմակերպիչները) պետք է կարողանան կիրառել ստորև զետեղված կանոնները՝ տեղական պայմաններին համապատասխան: Տեսողունակ և թույլ տեսողություն ունեցողների (իրավաբանորեն՝ կույր) մրցությունում յուրաքանչյուր խաղացող կարող է պահանջել, որ պարտիան ընթանա երկու խաղատախտակի վրա: Ընդ որում, տեսողունակն օգտագործում է սովորական, իսկ թույլ տեսողը՝ հատուկ կառուցվածքով խաղատախտակ: Հատուկ խաղատախտակը պետք է համապատասխանի հետևյալ պահանջներին.

a. առնվազն 20x20 սմ չափեր,

b. սև դաշտերը փոքր-ինչ ուռուցիկություն ունենան,

c. յուրաքանչյուր դաշտում՝ ապահովագրող անցք,

d. յուրաքանչյուր խաղաքար պետք է ունենա ապահովագրող անցքին հարմարվող ոտնակ,

e. ստաունտոնյան ձևավորման խաղաքարեր, սև խաղաքարերը՝ հատուկ շոշափվող նշանով:

**E2.** Խաղը պետք է ընթանա հետևյալ կանոններին համապատասխան.

1. Քայլերը պետք է հայտարարվեն հստակ, կրկնվեն հակառակորդի կողմից և կատարվեն վերջինիս խաղատախտակի վրա: Ջինվոր փոխարկելիս, խաղացողները պետք է հայտարարեն նոր ֆիգուրի անվանումը: Հայտարարությունը հնարավորինս հստակ դարձնելու համար, ուղղաձիգները առաջարկվում է անվանել.

A - Աննա (Anna)

B - Բելա (Bella)

C - Սեզար (Cesar)

D - Դավիթ (David)

E - Եվա (Eva)

F - Ֆելիքս (Felix)

G - Գուստավ (Gustav)

H - Հեկտոր (Hector)

Հորիզոնականները՝ սպիտակների կողմից դեպի սևերն անվանվում են գերմաներեն՝ թվական անուններով.

1 - այնս (eins)

2 - ցվայ (zwei)

3 - դրայ (drei)

4 - ֆիր (vier)

5 - ֆյունֆ (fuenf)

6 - զեքս (sechs)

7 - զիբն (sieben)

8 - ախտ (acht)

Փոխատեղումը հայտարարվում է գերմաներեն՝ «Lange Rochade» («լանգե ռոխադե» - երկար փոխատեղում, ախսինքն՝ փոխատեղում թագուհու թևում) կամ «Kurze Rochade» («կուրցե ռոխադե» - կարճ փոխատեղում, այսինքն՝ փոխատեղում արքայի թևում): Խաղաքարերն անվանում են. արքա - «քյունիգ» (König), թագուհի - «դամե» (Dame), նավակ - «տուրմ» (Turm), փիղ - «լաուֆեր» (Läufer), ձի - «շպրինգեր» (Springer), զինվոր - «բաուլեր» (Bauer):

2. Համարվում է, որ թույլ տեսողություն ունեցողը «ձեռք է տվել» խաղաքարին իր խաղատախտակի վրա, երբ այն հանված է ապահովագրող անցքից:

3. Քայլը համարվում է «կատարված», երբ.

a. խաղաքարը վերցնելու ժամանակ՝ վերցված խաղաքարը հեռացվել է հակառակորդի խաղատախտակից,

b. խաղաքարը տեղաշարժվել է ուրիշ ապահովագրող անցքի մեջ,

c. քայլը հայտարարվել է:

Միայն դրանից հետո պետք է գործի դրվի հակառակորդի ժամացույցը:

Տեսողունակ խաղացողի համար 2 և 3 կետերի փոխարեն ուժի մեջ են սովորական կանոնները:

4. Թույլ տեսողություն ունեցողի համար պետք է մատչելի լինի հատուկ կառուցվածքով ժամացույցը: Այն պետք է ունենա հետևյալ հարմարանքները.

a. ամրացված սլաքներով թվացույց, որի վրա յուրաքանչյուր 5 րոպեն նշված է մեկ կետով, իսկ յուրաքանչյուր 15 րոպեն՝ երկու ուռուցիկ կետերով:

b. հեշտությամբ շոշափելի դրոշակ: Կառուցվածքը պետք է լինի այնպիսին, որ խաղացողը կարողանա շոշափել րոպեի սլաքը ամբողջ ժամվա վերջին 5 րոպեի ընթացքում:

5. Թույլ տեսողություն ունեցողը պետք է գրանցի պարտիան Բրեյլի համակարգով, ընդունված ձևով կամ թելադրելով ձայնագրող սարքի վրա:

6. Քայլը հայտարարելիս, լեզվական վրիպումը պետք է ուղղել անմիջապես՝ մինչև հակառակորդի ժամացույցը գործի դնելը:

7. Եթե պարտիայի ընթացքում հայտնաբերվի, որ երկու խաղատախտակների վրա առաջացել են տարբեր դիրքեր, ապա դրանք պետք է համապատասխանեցվեն միմյանց՝ դիտորդի օգնությամբ և խաղացողների գրառումների համեմատությամբ: Եթե երկու գրառումները համապատասխանում են միմյանց, ապա այն խաղացողը, որը գրի է առել ճիշտ քայլ, բայց այն սխալ է կատարվել, պետք է դիրքն իր խաղատախտակի վրա համապատասխանեցնի իր գրառմանը:

8. Երբ առկա է տարբերությունը և գրառումների միջև հայտնաբերվում են անհամապատասխանություններ, քայլերը պետք է հետ դրվեն՝ մինչև վերջին համընկնող դիրքը, և հսկողը պետք է համապատասխանաբար շտկի ժամացույցի ցուցմունքները:

9. Թույլ տեսողություն ունեցողը պետք է իրավունք ունենա օգտվել օգնականի ծառայությունից, որի մասնակի կամ ամբողջական պարտականություններն են.

- a. կատարել խաղացողի քայլը հակառակորդի խաղատախտակի վրա,
- b. հայտարարել երկու խաղացողների քայլերը,
- c. գրի առնել թույլ տեսողություն ունեցողի պարտիան և գործի դնել նրա հակառակորդի ժամացույցը (նկատի ունենալով 3.Ը կանոնը),
- d. հայտնել, բայց միայն նրա խնդրանքով, թույլ տեսողություն ունեցողի կատարած քայլերի քանակը և ժամացույցի ցուցմունքները,
- e. պահանջել հաղթանակ, երբ սպառվել է հատկացված ժամանակը, և հայտնել հսկողին, եթե տեսողունակ խաղացողը ձեռք է տվել իր խաղաքարերից մեկին,
- f. պարտիան հետաձգելու դեպքում, կատարել անհրաժեշտ ձևական պարտականությունները: Եթե թույլ տեսողություն ունեցողը օգնականի ծառայություններից չի օգտվում, /a/ և /b/ ենթակետերում սահմանված պարտականությունները կատարելու համար տեսողունակ խաղացողը կարող է օգտագործել որևէ անձի:

## F. «Շախմատ 960»\*-ի կանոնները

**F1.** Նախքան խաղը սկսելը կամայական ընտրությամբ՝ որոշակի պայմաններին համապատասխան, որոշվում է սկզբնական դիրքը: Դրանից հետո պարտիան խաղացվում է սովորական շախմատի պես: Մասնավորապես, ֆիգուրներն ու զինվորները տեղաշարժվում են նույնությամբ, և խաղացողներից յուրաքանչյուրի նպատակը հակառակորդին մատ անելն է:

### **F2.** Սկզբնական դիրքի պայմանները

«Շախմատ 960»-ի սկզբնական դիրքը պետք է համապատասխանի որոշակի պայմաններին: Սպիտակ խաղաքարեր ունեցող խաղացողի զինվորները, սովորականի պես, զբաղեցնում են երկրորդ հորիզոնականը: Մնացած սպիտակ ֆիգուրները կամայական կերպով շարվում են առաջին հորիզոնականում՝ հետևյալ սահմանափակումներով.

- a. Արքան զբաղեցնում է երկու նավակների միջև գտնվող որևէ դաշտ:
- b. Փղերը պետք է զբաղեցնեն տարագույն դաշտեր:

\* «Շախմատ 960» անվանումն արտացոլում է սկզբնական դիրքերի հնարավոր քանակը՝ ըստ F2 կետում նշված պայմանների: «Շախմատ 960»-ը հաճախ անվանում են «Ֆիշերի շախմատ»: - *թարգմ.*

c. Սև գույնի ֆիգուրները տեղադրվում են նույնությամբ՝ սպիտակ ֆիգուրների նկատմամբ սիմետրիկ:

Սկզբնական դիրքը կարող է որոշվել պարտիայից առաջ համակարգչային ծրագրի կամ զառերի, մետաղադրամի, խաղաթղթերի միջոցով կամ որևէ այլ կերպ:

### **F3. «Շախմատ 960»-ի փոխատեղման կանոնները**

a. «Շախմատ 960»-ում յուրաքանչյուր խաղացողի թույլատրվում է փոխատեղում կատարել պարտիայի ընթացքում մեկ անգամ, դա արքայի և նավակի հավանական մեկ քայլ է: Սակայն փոխատեղման պարագայում պահանջվում է սովորական խաղի կանոնների որոշակի հստակեցում, քանզի սովորական շախմատի կանոնները բացառում են նավակի և արքայի այդպիսի սկզբնական դիրքեր, որոնք հանդիպում են «Շախմատ 960»-ում:

b. Ինչպես կատարել փոխատեղում

«Շախմատ 960»-ում, նավակի և արքայի սկզբնական դիրքից ելնելով, փոխատեղման մանևրումն իրականացվում է հետևյալ չորս ձևերից մեկի կիրառմամբ.

1. փոխատեղում՝ արքան և նավակը տեղաշարժելով,
2. փոխատեղում՝ արքայի և նավակի դիրքերը փոխադարձաբար փոխելով,
3. փոխատեղում՝ միայն արքայի քայլով,
4. փոխատեղում՝ միայն նավակի քայլով:

### *Հանձնարարական*

1. Մարդկանց միջև ֆիզիկական խաղատախտակում ընթացող պարտիայում խորհուրդ է տրվում, որ արքան նախ տեղաշարժվի խաղատախտակից դուրս և դրվի իր վերջնական դիրքի դիմաց, այնուհետև նավակը տեղաշարժվի իր վերջնական դիրքը, որից հետո արքան տեղադրվի իր վերջնական դիրքում:

2. Փոխատեղման արդյունքում արքան և նավակը զբաղեցնում են նույն դիրքերը՝ ինչ սովորական շախմատում:

### *Պարզաբանում*

Այսպես, «c» ուղղաձիգով փոխատեղման արդյունքում /որը նշագրվում է 0-0-0 և սովորական շախմատում հայտնի է որպես փոխատեղում թագուհու թևում/ արքան կտեղաշարժվի c1 /սպիտակների համար/ կամ c8 /սևերի համար/, իսկ նավակը՝ d1 /սպիտակների համար/ կամ d8 /սևերի համար/: «g» ուղղաձիգով փոխատեղման արդյունքում /որը նշագրվում է 0-0 և սովորական շախմատում հայտնի է որպես փոխատեղում արքայի թևում/ արքան կտեղաշարժվի g1 /սպիտակների համար/ կամ g8 /սևերի համար/, իսկ նավակը՝ f1 /սպիտակների համար/ կամ f8 /սևերի համար/:

### *Լրացումներ*

1. Տարածայնություններից խուսափելու համար, նախքան փոխատեղում կատարելը, նպատակահարմար կարող է լինել հայտարարել. «Պատրաստվում եմ փոխատեղում կատարել» («I am about to castle»):

2. Որոշ սկզբնական դիրքերում արքան կամ նավակը /բայց ոչ երկուսը միասին/ փոխատեղման ընթացքում չեն տեղաշարժվում:

3. Որոշ սկզբնական դիրքերում փոխատեղումը կարող է կատարվել արդեն իսկ առաջին քայլում:

4. Արքայի սկզբնական և վերջնական դիրքերի միջև գտնվող բոլոր դաշտերը /ներառյալ վերջնական դաշտը/ և նավակի սկզբնական և վերջնական դիրքերի միջև գտնվող բոլոր դաշտերը /ներառյալ վերջնական դաշտը/ պետք է ազատ լինեն:



5. Որոշ սկզբնական դիրքերում, ի տարբերություն սովորական շախմատի, փոխատեղման պահին որոշ դաշտեր կարող են զբաղված լինել: Օրինակ, «c» ուղղաձիգով փոխատեղման / 0-0-0/ ընթացքում «a», «b» և /կամ/ «e» ուղղաձիգի առաջին և վերջին դաշտերը կարող են զբաղված լինել, իսկ «g» ուղղաձիգով փոխատեղման /0-0/ ընթացքում կարող են զբաղված լինել «e» և /կամ/ «h» ուղղաձիգի առաջին և վերջին դաշտերը\* :

\* Փաստորեն, «Շախմատ 960»-ում հնարավոր է 84 տեսակի փոխատեղում՝ 42 սպիտակներով խաղացողի և նույնքան՝ սևերով խաղացողի կողմից: Բոլոր այդ հնարավորությունները զետեղված են աղյուսակում.

<b>Սպիտակներ</b>		<b>Սևեր</b>	
ա/ «c» ուղղաձիգով փոխատեղում /0-0-0/		ա/ «c» ուղղաձիգով փոխատեղում /0-0-0/	
մինչև փոխատեղումը	փոխատեղումից հետո	մինչև փոխատեղումը	փոխատեղումից հետո
Աg1; Նf1, e1, d1, c1, b1, a1	Աc1, Նd1	Աg8; Նf8, e8, d8, c8, b8, a8	Աc8, Նd8
Աf1; Նe1, d1, c1, b1, a1		Աf8; Նe8, d8, c8, b8, a8	
Աe1; Նd1, c1, b1, a1		Աe8; Նd8, c8, b8, a8	
Աd1; Նc1, b1, a1		Աd8; Նc8, b8, a8	
Աc1; Նb1, a1		Աc8; Նb8, a8	
Աb1; Նa1		Աb8; Նa8	
բ/ «g» ուղղաձիգով փոխատեղում /0-0/		բ/ «g» ուղղաձիգով փոխատեղում /0-0/	
Աb1; Ն c1, d1, e1, f1, g1, h1	Աg1, Նf1	Աb8; Նc8, d8, e8, f8, g8, h8	Աg8, Նf8
Աc1; Նd1, e1, f1, g1, h1		Աc8; Նd8, e8, f8, g8, h8	
Աd1; Նe1, f1, g1, h1		Աd8; Նe8, f8, g8, h8	
Աe1; Նf1, g1, h1		Աe8; Նf8, g8, h8	
Աf1; Նg1, h1		Աf8; Նg8, h8	
Աg1; Նh1		Աg8; Նh8	

## Պարտիաների հետաձգման ուղեցույց

1. a. Եթե խաղի համար սահմանված ժամանակի ընթացքում պարտիան չի ավարտվում, մրցավարը պետք է պարտադրի քայլ կատարողին «գրանցել գաղտնի քայլ»: Խաղացողը պետք է գրի առնի քայլն իր բլանկում, ոչ երկինաստ նշագրությամբ, իր և հակառակորդի բլանկները դնի ծրարի մեջ, կնքի այն և միայն դրանից հետո կանգնեցնի իր ժամացույցն՝ առանց հակառակորդի ժամացույցը գործի դնելու: Քանի դեռ ժամացույցը կանգնեցված չէ, խաղացողը պահպանում է գաղտնի քայլը փոխելու իրավունքը: Եթե մրցավարի կողմից գաղտնի քայլ գրանցելու պահանջից հետո խաղացողը քայլ է կատարում խաղատախտակի վրա, ապա նա պարտավոր է գրանցել այդ նույն քայլն իր բլանկում՝ որպես գաղտնի քայլ:

b. Եթե քայլ կատարողը հետաձգում է պարտիան մինչև խաղի համար սահմանված ժամանակի ավարտը, ապա նրա ժամացույցի ցուցմունքը պետք է գրանցվի այնպես, ինչպես դա կգրանցվեր խաղի համար սահմանված ժամանակի ավարտին:

2. Ծրարի վրա պետք է նշվի հետևյալը.

- a. խաղացողների ազգանունները,
- b. անմիջապես գրանցվող քայլից առաջ ստեղծված դիրքը,
- c. յուրաքանչյուր խաղացողի կողմից օգտագործված ժամանակը,
- d. քայլ գրանցող խաղացողի ազգանունը,
- e. գրանցված քայլի համարը,
- f. ոչ-ոքիի առաջարկը, եթե այն ուժի մեջ է,
- g. խաղի վերսկսման ամսաթիվը, ժամը և տեղը:

3. Մրցավարը պետք է ստուգի ծրարի վրա նշված տեղեկությունների ճշտությունը, նա պատասխանատու է ծրարի ապահով պահպանման համար:

4. Եթե խաղացողն առաջարկում է ոչ-ոքի՝ գաղտնի քայլ գրանցած հակառակորդին, այդ առաջարկը մնում է ուժի մեջ՝ մինչև հակառակորդը կընդունի կամ կմերժի այն՝ հոդված 9.1-ի համաձայն:

5. Մինչև պարտիան վերսկսելը, խաղատախտակի վրա պետք է շարվի ծրարի վրա գրանցված դիրքը, իսկ ժամացույցը պետք է ուղղվի՝ ծրարի վրա գրանցված ցուցմունքներին համապատասխան:

6. Եթե մինչև պարտիան վերսկսելը հակառակորդները համաձայնվում են ոչ-ոքիի, կամ եթե խաղացողներից մեկը տեղեկացնում է մրցավարին, որ ինքը հանձնվում է, ապա պարտիան ավարտվում է:

7. Ծրարը պետք է բացվի միայն գաղտնի քայլին պատասխանող խաղացողի ներկայությամբ:

8. Բացառությամբ հոդվածներ 6.10 և 9.6-ում նշված դեպքերի, պարտվում է այն խաղացողը, ում գաղտնի քայլի գրառումը.

- a. երկինաստ է,
- b. այնպիսին է, որ դրա ճիշտ իմաստը պարզել հնարավոր չէ, կամ
- c. անհնարին է:

9. Եթե խաղի վերսկսման համար նշանակված ժամին.

a. գաղտնի քայլին պատասխանող խաղացողը ներկա է, ապա ծրարը բացվում է, գրանցված քայլը կատարվում է խաղատախտակի վրա, և գործի է դրվում նրա ժամացույցը,

b. գաղտնի քայլին պատասխանող խաղացողը ներկա չէ, ապա նրա ժամացույցը գործի է դրվում: Ներկայանալուն պես նա կարող է կանգնեցնել ժամացույցը և հրավիրել մրցավարին: Այնուհետև, ծրարը բացվում է, գրանցված քայլը կատարվում է խաղատախտակի վրա, ապա գործի է դրվում նրա ժամացույցը,

c. գաղտնի քայլ գրանցած խաղացողը ներկա չէ, հակառակորդը՝ խաղատախտակի վրա քայլ կատարելու փոխարեն, իրավունք ունի գրի առնել պատասխան քայլն իր բլանկում, կնքել այդ բլանկը նոր ծրարի մեջ և կանգնեցնել իր ժամացույցը՝ գործի դնելով հակառակորդին: Այդ դեպքում ծրարը պետք է հանձնվի մրցավարին ի պահ և բացվի բացակա խաղացողի ժամանելուն պես:

10. Այն խաղացողը, որը հետաձգված պարտիայի վերախաղարկմանը ներկայանում է մեկ ժամից ավելի ուշացումով, պարտված է համարվում այդ պարտիայում (եթե մրցաչարի կանոնակարգը կամ մրցավարն այլ բան չեն թելադրում):

Սակայն, եթե ուշացողը գաղտնի քայլ գրանցողն է, ապա պարտիայի ելքը կարող է լինել այլ.

a. բացակայող խաղացողը հաղթում է պարտիան, քանի որ գրանցված քայլով հայտարարվում է մատ, կամ՝

b. բացակայող խաղացողը հասնում է ոչ-ոքիի, քանի որ գրանցված քայլով ստեղծվում է պատ, կամ՝ խաղատախտակի վրա ստեղծվում է դիրք, որը համապատասխանում է հոդված 9.6-ի պահանջներին, կամ՝

c. ներկա խաղացողը պարտվում է պարտիան հոդված 6.10-ի համաձայն:

11. a. Եթե գրանցված քայլը պարունակող ծրարն անհետացել է, պարտիան պետք է շարունակվի՝ մինչև հետաձգելը ստեղծված դիրքից և հետաձգման պահին գրանցված ժամացույցի ցուցմունքներով: Եթե անհնարին է վերականգնել ժամացույցի ցուցմունքները, ապա դրանք պետք է որոշի մրցավարը: Քայլ գրանցած խաղացողը կատարում է խաղատախտակի վրա այն քայլը, որը նրա պնդմամբ գրանցվել էր որպես գաղտնի քայլ:

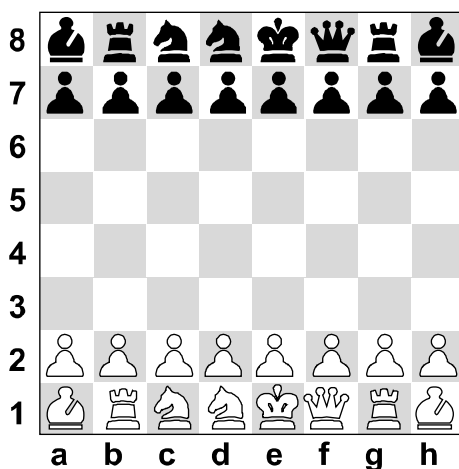
b. Եթե դիրքը վերականգնել հնարավոր չէ, ապա պարտիան հայտարարվում է չեղյալ և խաղացվում է նորը:

12. Եթե հետաձգված պարտիան վերախաղարկելիս, մինչև իր առաջին քայլ կատարելը, խաղացողներից մեկը հայտարարի, որ ժամացույցի ցուցմունքները սխալ են, ապա սխալը պետք է ուղղվի: Եթե սխալը ժամանակին չի հայտնաբերվել, պարտիան շարունակվում է առանց ցուցմունքներն ուղղելու, եթե մրցավարը համարում է, որ դա լուրջ հետևանքների չի հանգեցնի:

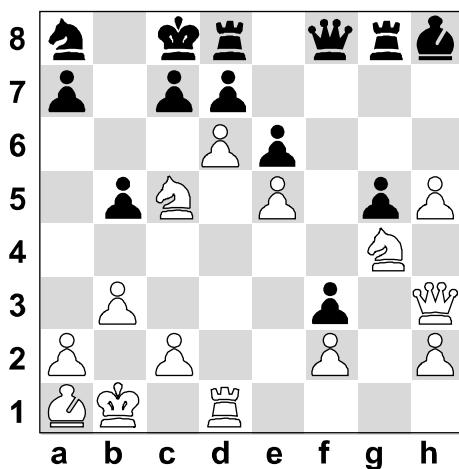
13. Վերախաղարկման յուրաքանչյուր խաղափուլ պետք է հսկվի մրցավարի ժամացույցով: Սկսելու և ավարտելու ժամերը պետք է հայտարարվեն նախապես:

## «Շախմատ 960»-ի օրինակներ

**Սերգեյ Մովսիսյան - Վիկտոր Բոլոզան**  
Մայնց, 2009

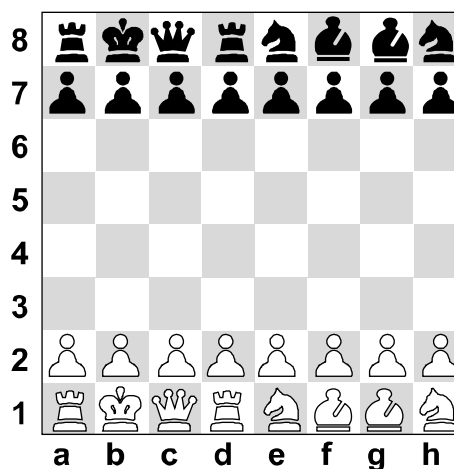


1.g4 g5 2.Թh3 Չe6 3.e3 Չd6 4.d4  
h5 5.d5 Չg7 6.gxh5 Չgf5 7.Չd3  
0-0-0 8.e4 Չd4 9.Չe3 f5 10.e5 f4  
11.Չg4 Չc4 12.0-0-0 Չe2 13.Սb1  
Չxg1 14.Լxg1 b5 15.Լd1 Թf5 16.b3  
Չb6 17.Չc5 e6 18.Փe4 Թf8 19.d6  
f3 20.Փxa8 Չxa8

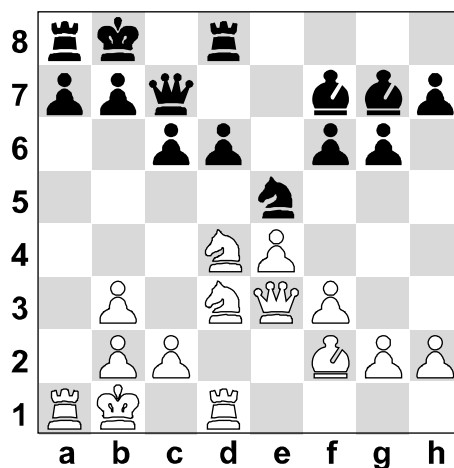


21.Չf6 g4 22.Թf1 c6 23.Թe1 1-0

**Լևոն Արոնյան - Վիկտոր Բոլոզան**  
Մայնց, 2009



1.e4 e5 2.d4 d6 3.f3 Չg6 4.Փc4 c6  
5.Փb3 Չc7 6.Չg3 exd4 7.Փxd4 Չe6  
8.Փc3 Չc5 9.Չf5 Չxb3 10.axb3 f6  
11.Թe3 Թc7 12.Չd3 Չe5 13.Փe1 g6  
14.Չd4 Փf7 15.Փf2 Փg7



16.Լxa7 Լxa7 17.Չb5 cxb5 18.Թxa7  
Սc8 19.Չxe5 fe5 20.Փb6 Թe7  
21.Թa8 Սd7 22.Փxd8 1-0