

ՖԻԴԵ-Ի ՇԱԽՄԱՏԻ ՕՐԵՆՔՆԵՐԸ

ՈՒԺԻ ՄԵԶ ԵՆ 2023 Թ. ՀՈՒՆՎԱՐԻ 1-ԻՑ



ԵՐԵՎԱՆ 2024



ՖԻԴԵ-Ի ՇԱԽՄԱՏԻ ՕՐԵՆՔՆԵՐԸ

ուժի մեջ են
2023թ.-ի հունվարի 1-ից

ԵՐԵՎԱՆ
2024թ.

Հայաստանի շախմատի ֆեդերացիա

www.chessfed.am

Ծառայողական օգտագործման համար

Կազմող և թարգմանիչ՝ Մերի Թաշյան

Խմբագիր՝ Վահագն Խաչատրյան



Ներածություն

ՖԻԴԵ-ի Շախմատի օրենքները կանոնակարգում են խաղատախտակի վրա ընթացող խաղը: Շախմատի օրենքները բաղկացած են երկու մասից՝ 1.Խաղի հիմնական կանոնները և 2. Մրցաշարի կանոնները: Սույն տեքստը Չեննայում (Հնդկաստան) կայացած ՖԻԴԵ-ի 93-րդ կոնգրեսում ընդունված անգլերեն բնագրի հայերեն թարգմանությունն է: Օրենքներն ուժի մեջ են մտել 2023 թվականի հունվարի 1-ից:

Նախաբան

Շախմատի օրենքները չեն կարող ընդգրկել խաղի ընթացքում առաջացող բոլոր հնարավոր դեպքերը, ինչպես նաև կանոնակարգել բոլոր կազմակերպչական հարցերը: Օրենքների դրույթներով չկանոնավորված դեպքերում, ճիշտ որոշման հիմք կարող են հանդիսանալ կանոնակարգված համանման իրադրությունները: Օրենքները ենթադրում են, որ մրցավարները ունեն անհրաժեշտ կարողունակություն, առողջ դատողություն և անկողմնակալ են: Չափազանց մանրամասն գրված օրենքը կարող է սահմանափակել մրցավարի անկախ և անաչառ դատելու հնարավորությունը և դրանով իսկ խոչընդոտել նրան կայացնելու արդարացի և տրամաբանված որոշում և հաշվի առնել հատուկ գործոնները: ՖԻԴԵ-ն կոչ է անում բոլոր շախմատիստներին և ֆեդերացիաներին ընդունել այս տեսակետը: Որպես անհրաժեշտ պայման՝ խաղը ենթակա է ՖԻԴԵ-ի կողմից վարկանիշի հաշվարկման այդ դեպքում, երբ այն անցկացվել է ՖԻԴԵ-ի շախմատի օրենքների համաձայն:

Առաջարկվում է, որ չհաշվարկվող մրցաշարային խաղերն անցկացվեն ՖԻԴԵ-ի շախմատի օրենքների համաձայն: Անդամ ֆեդերացիաները կարող են հայցել ՖԻԴԵ-ի բացատրությունները շախմատի օրենքների վերաբերյալ:

ԽԱՂԻ ՀԻՄՆԱԿԱՆ ԿԱՆՈՆՆԵՐԸ

Հոդված 1. Շախմատի էությունը և նպատակները

1.1 Շախմատային խաղը խաղում են երկու հակառակորդներ՝ տեղափոխելով իրենց խաղաքարերը քառակուսի տախտակի վրա, որը կոչվում է «խաղատախտակ»:

1.2 Բաց գույնի խաղաքարեր ունեցող խաղացողը (սպիտակները) սկսում է խաղը, ապա մուգ գույնի խաղաքարեր ունեցող խաղացողը (սևերը) կատարում է պատասխան քայլը, և այդպես հաջորդաբար խաղացողները կատարում են իրենց քայլերը:

1.3 Խաղացողին համարում են «քայլ կատարող», երբ արդեն «կատարված է» հակառակորդի քայլը:

1.4 Յուրաքանչյուր խաղացողի նպատակն է «հարվածի տակ վերցնել» հակառակ գույնի արքային այնպես, որ հակառակորդը չունենա ոչ մի հնարավոր քայլ:

1.4.1 Համարում են, որ այդ նպատակին հասած խաղացողը «մատ է արել» հակառակորդի արքային և հաղթել խաղը: Չի թույլատրվում թողնել սեփական արքային հարվածի տակ, կատարել այնպիսի քայլ, որից հետո հարված կբացվի սեփական արքայի վրա, ինչպես նաև «վերցնել» հակառակորդի արքան:

1.4.2 Մրցակիցը, որի արքան մատ է ստացել, պարտվում է խաղում:

1.5 Եթե դիրքն այնպիսին է, որ մրցակիցներից և ոչ մեկը չի կարող մատ անել, խաղն ավարտվում է ոչ-ոքի (տե՛ս հոդված 5.2.2):

Հոդված 2. Խաղաքարերի սկզբնական դիրքը խաղատախտակի վրա

2.1 Խաղատախտակը բաղկացած է հաջորդաբար՝ բաց («սպիտակ») և մուգ («սև») գույների 64 (8x8 վանդակ) հավասարաչափ դաշտերից: Խաղատախտակը տեղադրվում է խաղացողների միջև այնպես, որ յուրաքանչյուրի աջակողմյան անկյունադաշտը լինի սպիտակ:

2.2 Խաղի սկզբում խաղացողներից մեկը («սպիտակները») ունենում է 16 բաց գույնի («սպիտակ»), իսկ մյուսը («սևերը») 16 մուգ գույնի («սև») խաղաքարեր:

Խաղաքարերը հետևյալն 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 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՝



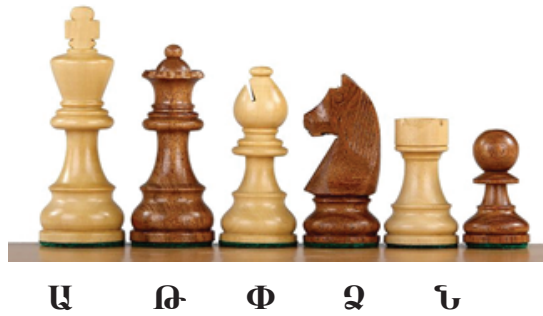
Երկու սև ձի,
որոնցից յուրաքանչյուրը սովորաբար նշվում է՝



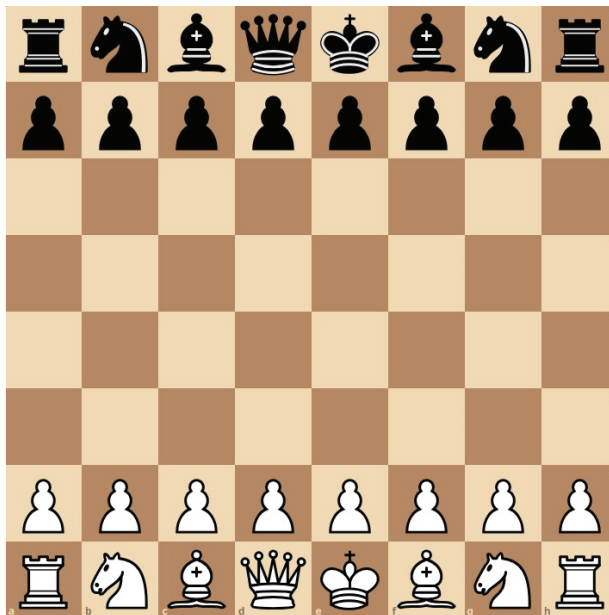
Ութ սև զինվոր, որոնցից յուրաքանչյուրը նշվում է՝



Ստաունտոնյան խաղաքարեր



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»:

Հոդված 3. Խաղաքարերի քայլերը

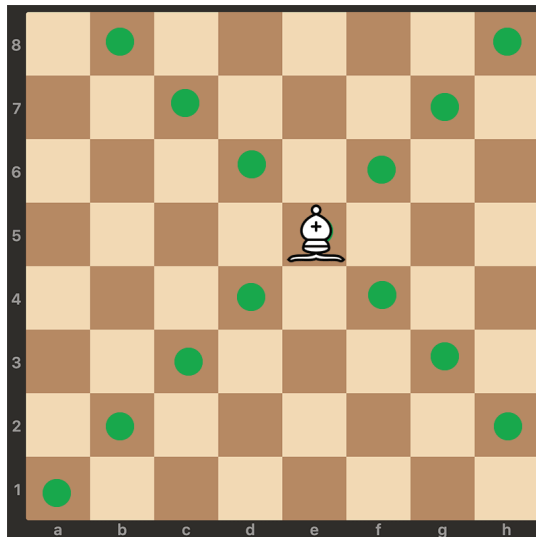
3.1 Չի թույլատրվում խաղաքարերը տեղաշարժել նույն գույնի խաղաքարերով զբաղեցրած դաշտ:

3.1.1 Երբ խաղաքարը տեղաշարժվում է հակառակորդի խաղաքարերով զբաղեցրած դաշտ, վերջինս վերցվում և հեռացվում է խաղատախտակից՝ որպես նույն քայլի մաս:

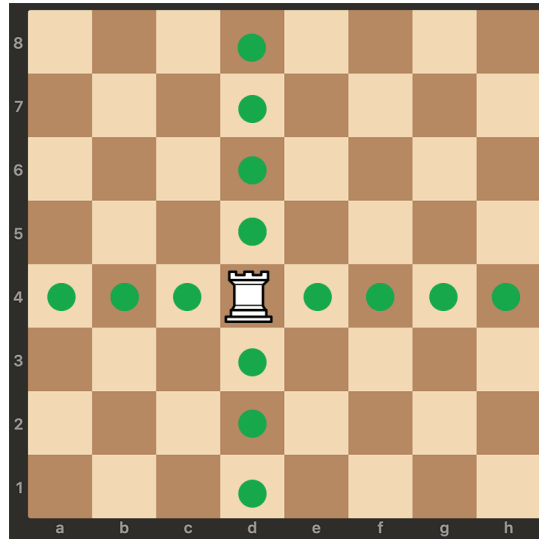
3.1.2 Համարվում է, որ խաղաքարը հարվածում է հակառակորդի խաղաքարերին, երբ այն կարող է վերցնել այդ խաղաքարը տվյալ դաշտում՝ 3.2 – 3.8 հոդվածների համաձայն:

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

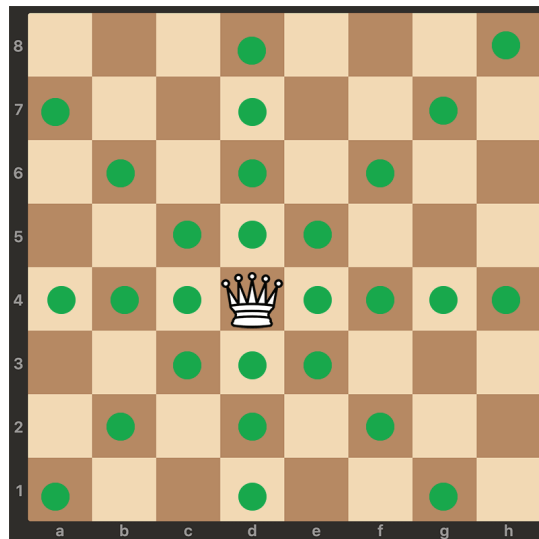
3.2 Փիղը կարող է տեղաշարժվել իր զբաղեցրած անկյունագծերի վրա գտնվող ցանկացած դաշտ:



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

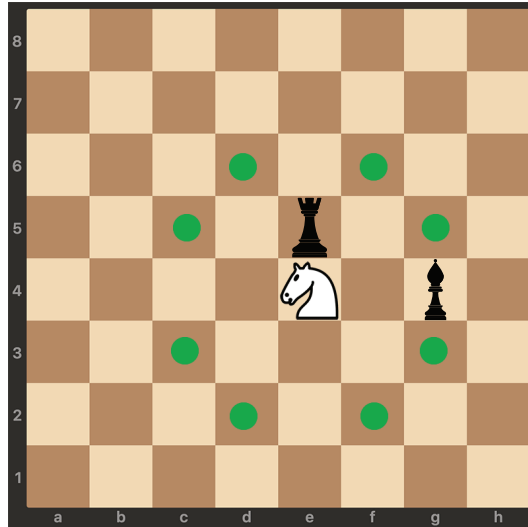


3.4 Թագուհին կարող է տեղաշարժվել իր զբաղեցրած ուղղաձիգի, հորիզոնականի կամ անկյունագծի վրա գտնվող ցանկացած դաշտ:



3.5 Տեղաշարժելիս՝ փիղը, նավակը կամ թագուհին չեն կարող հատել որևէ խաղաքարով զբաղեցրած դաշտ:

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

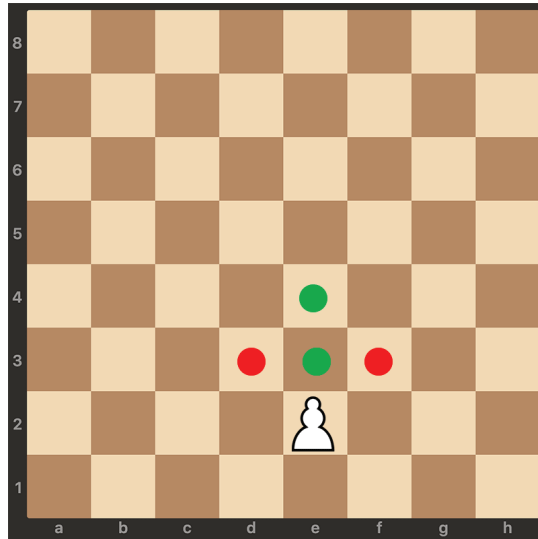


3.7 Չինվորի քայլերը

3.7.1 Չինվորը կարող է տեղաշարժվել նույն ուղղաձիգով անմիջապես առջևի դաշտ, պայմանով, որ այդ դաշտը զբաղեցված չէ, կամ՝

3.7.2 իր առաջին քայլով զինվորը կարող է տեղաշարժվել ինչպես ներկայացված է 3.7.1 կետում կամ նույն ուղղաձիգով երկու դաշտ առաջ՝ պայմանով, որ այդ դաշտերը զբաղեցրած չեն, կամ՝

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



3.7.3.1 Չինվորը, որը զբաղեցնում է իր սկզբնական տեղից մեկ քայլով երկու դաշտ տեղաշարժված հակառակորդի զինվորի անմիջապես կողքի՝ նույն հորիզոնականի և մոտակա ուղղաձիգի վրա գտնվող դաշտը, կարող է վերցնել այդ զինվորը՝ ինչպես միայն մեկ դաշտ տեղաշարժված զինվոր:

3.7.3.2 Այդպիսի վերցնելն հնարավոր է միայն զինվորի առաջխաղացմանն անմիջապես հաջորդող քայլով և կոչվում է «կողանցիկ» (ֆրանսերեն «en passant»- «ան պասան»)



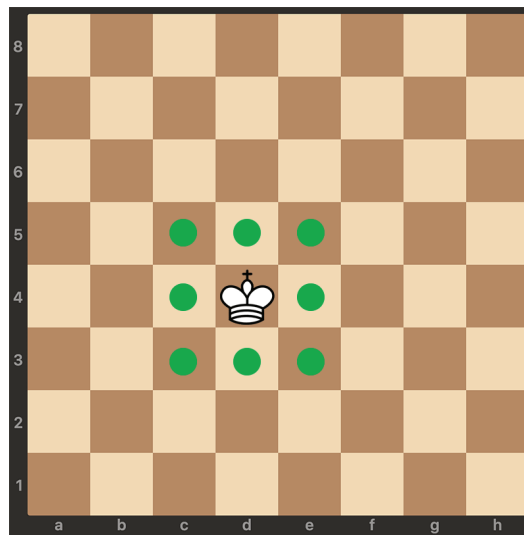
3.7.3.3 Երբ քայլ կատարողը տեղաշարժում է զինվորին իր սկզբնական դիրքից ամենահեռավոր հորիզոնականը, նա այդ զինվորը մտադրված դաշտում պետք է փոխարինի նույն գույնի նոր թագուհիով, նավակով, փղով կամ ձիով՝ որպես նույն քայլի մաս: Այսպիսի դաշտը կոչվում է «փոխարկման» դաշտ:

3.7.3.4 Խաղացողի ընտրությունը չի սահմանափակվում մինչ այդ վերցված խաղաքարերով :

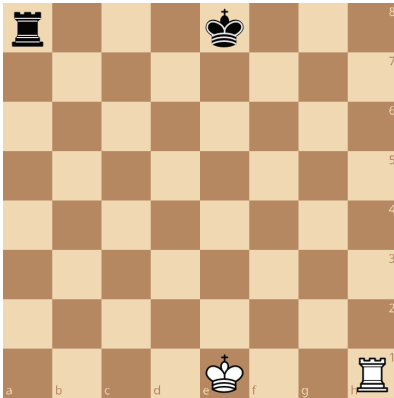
3.7.3.5 Չինվորի այդպիսի փոխարինումը կոչվում է «փոխարկում» և նոր խաղաքարը անմիջապես խաղի մեջ է մտնում:

3.8 Արքան տեղաշարժվում է 2 տարբեր ձևերով.

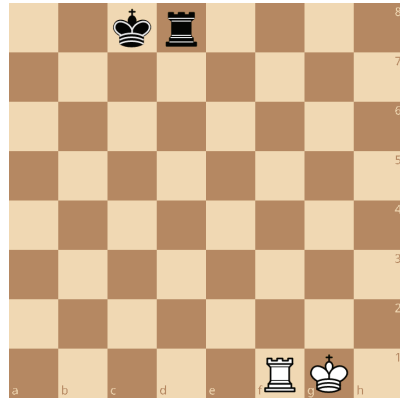
3.8.1 Տեղափոխվելով ցանկացած հարևան դաշտ,



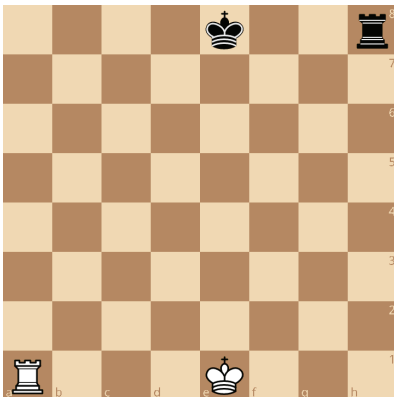
3.8.2 Կատարելով փոխատեղում: Փոխատեղումը՝ արքայի և նույն գույնի նավակներից մեկի քայլն է՝ խաղացողի կողմից առաջին հորիզոնականով, որը համարվում է մեկ քայլ և իրականացվում է հետևյալ կերպ. իր սկզբնական դիրքից արքան տեղաշարժվում է երկու դաշտ՝ սկզբնական դիրքում գտնվող նավակի ուղղությամբ, այնուհետև այդ նավակը տեղաշարժվում է արքայի հենց նոր հատած դաշտը:



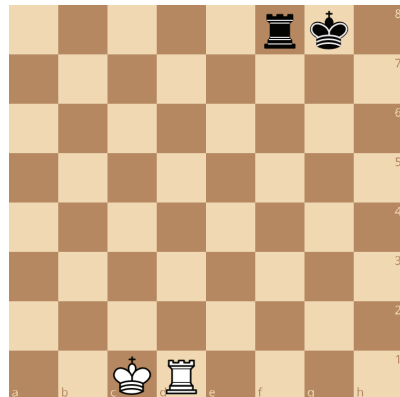
Արքայի թևում մինչև
սպիտակների փոխատեղումը:
Թագուհու թևում մինչև
սևերի փոխատեղումը:



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

3.8.2.1 Խաղացողը կորցնում է փոխատեղում կատարելու իրավունքը.

1) եթե արքան արդեն տեղաշարժվել է, կամ՝

2) այն նավակով, որն արդեն տեղաշարժվել է:

3.8.2.2 Փոխատեղումը ժամանակավորապես հնարավոր չէ.

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

4) երբ արքայի կամ փոխատեղվող նավակի միջև գտնվում է որևէ խաղաքար

3.9 Արքան «շախի տակ»

3.9.1 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 արքայով զբաղեցրած դաշտ՝ նույն գույնի արքան հարվածի տակ թողնելու կամ դրա վրա հարված բացելու պատճառով:

3.9.2 Որևէ խաղաքար չի կարող տեղաշարժվել, եթե այդ քայլով նույն գույնի արքան հարվածի տակ է մնում, կամ դրա վրա հարված է բացվում:

3.10 Հնարավոր և անհնարին քայլեր; անհնարին դիրքեր

3.10.1 Քայլը հնարավոր է, եթե կատարված են 3.1-3.9 հոդվածների պահանջները:

3.10.2 Քայլը անհնարին է, եթե 3.1-3.9 հոդվածների համապատասխան պահանջները չեն կատարվել:

3.10.3 Դիրքն անհնարին է, եթե հնարավոր չէ այն ստանալ հնարավոր քայլերի ցանկացած շարքով:

Հոդված 4. Քայլերի կատարումը

4.1 Յուրաքանչյուր քայլ պետք է կատարվի միայն մեկ ձեռքով:

4.2 Խաղաքարի շտկումը կամ այլ ֆիզիկական շփումը.

4.2.1 Միայն քայլ կատարողը կարող է շտկել մեկ կամ մի քանի խաղաքարերի դասավորությունը, այն պայմանով, որ նախապես հայտարարի իր ցանկության մասին՝ ասելով օրինակ «ուղղում եմ»՝ ֆրանսերեն «j’adoube – ժադուբ», անգլերեն «I adjust – այ ըջասթ»:

4.2.2 Խաղաքարի հետ ցանկացած այլ ֆիզիկական շփում, բացառությամբ ակնհայտ պատահականության, համարվում է դիտավորություն:

4.3 Բացառությամբ 4.2.1 հոդվածում նշված կետի, երբ քայլ կատարողը՝

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

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

4.3.3 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 ձեռքը դիպել է քայլ կատարողի խաղաքարին:

4.4 Եթե քայլ կատարողը՝

4.4.1 ձեռք է տվել իր արքային և նավակին, ապա նա պետք է փոխատեղում կատարի այդ ուղղությամբ, եթե դա հնարավոր է:

4.4.2 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 4.3.1 կետի համաձայն:

4.4.3 մտադրություն ունենալով փոխատեղում կատարել, ձեռք տա իր արքային ապա նավակին, բայց փոխատեղումը այդ ուղղությամբ հնարավոր չլինի, ապա խաղացողը 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:

4.4.4 փոխարկում է զինվորը, խաղաքարի ընտրությունն ավարտված է համարում այն պահին, երբ այդ խաղաքարը դիպչում է փոխարկման դաշտին:

4.5 Եթե ձեռք տված (4.3 կամ 4.4 հոդվածներին համաձայն) խաղաքարերից և ոչ մեկը չի կարող տեղաշարժվել կամ վերցվել, ապա թույլատրվում է կատարել ցանկացած հնարավոր քայլ:

4.6 Փոխարկումը կարող է կատարվել տարբեր ձևերով.

4.6.1 պարտադիր չէ զինվորը տեղաշարժել փոխարկման դաշտ,

4.6.2 զինվորի հեռացումը խաղատախտակից և փոխարկման դաշտում նոր խաղաքարի տեղադրումը կարող է կատարվել ցանկացած հերթականությամբ,

4.6.3 եթե փոխարկման դաշտում գտնվում է հակառակորդի խաղաքարը, այն պետք է վերցվի:

4.7 Եթե որպես հնարավոր քայլ կամ դրա մի մաս, խաղաքարը մնում է որևէ դաշտում, ապա այն չի կարող տեղաշարժվել ուրիշ դաշտ: Բայլը համարվում է կատարված, երբ.

4.7.1 վերցնելու դեպքում՝ վերցված խաղաքարը հեռացվել է խաղատախտակից, և քայլ կատարողը, իր խաղաքարը տեղաշարժելով նոր դաշտ, իր ձեռքից բաց է թողել այդ վերցնող խաղաքարը:

4.7.2 Փոխատեղում կատարելու դեպքում, երբ քայլ կատարողն իր ձեռքից բաց է թողնել նավակն այն դաշտում, որն արքան հենց նոր հատել է: Երբ քայլ կատարողը իր ձեռքից բաց է թողնել արքան, քայլը դեռ ավարտված չէ, սակայն խաղացողն այլևս իրավունք չունի կատարել այլ քայլ, բացի այդ ուղղությամբ տեղափոխումից, եթե դա հնարավոր է: Եթե այդ ուղղությամբ փոխատեղումը հնարավոր չէ, խաղացողը պետք է կատարի այլ հնարավոր քայլ արքայով (ներառյալ մյուս նավակով փոխատեղումը): Եթե արքան ոչ մի հնարավոր քայլ չունի, խաղացողը կարող է կատարել որևէ հնարավոր քայլ:

4.7.3 զինվորի փոխարկման դեպքում՝ քայլ կատարողն իր ձեռքից բաց է թողել նոր խաղաքարը փոխարկման դաշտում:

4.8 Տեղաշարժելու կամ վերցնելու մտադրությամբ իր խաղաքարին դիպչելուն պես՝ քայլ կատարողը կորցնում է հակառակորդի կողմից 4.1-4.7 հոդվածների դրույթները խախտելու վերաբերյալ հայտարարություն անելու իրավունքը:

4.9 Եթե խաղացողը ի վիճակի չէ տեղաշարժել խաղաքարերը, տրամադրվում է մրցավարի կողմից հաստատված օգնական՝ իրականացնելու համար գործողությունները:

Հոդված 5. Խաղի ավարտը

5.1.1 Խաղը հաղթական է համարվում այն շախմատիստի համար, որը մատ է հայտարարում հակառակորդի արքային: Այսպիսով ավարտվում է խաղը՝ պայմանով, որ մատի դիրքն առաջացել է 3 և 4.7 հոդվածներին համապատասխան:

5.1.2 Խաղը պարտվում է այն շախմատիստը, որը հայտարարում է հանձնվելու մասին (այսպիսով անմիջապես ավարտվում է խաղը), բացառությամբ այն դեպքերի, երբ դիրքն այնպիսին է, որ հակառակորդը չի կարող մատ անել խաղացողի արքային հնարավոր թույլատրելի քայլերով: Այս դեպքում խաղի արդյունքը ոչ-ոքի է:

5.2.1 Խաղն ավարտվում է ոչ-ոքի, երբ քայլ կատարողը չունի ոչ մի հնարավոր քայլ, և նրա արքան շախի տակ չէ: Համարվում է, որ խաղն ավարտվել է «պատ»-ի միջոցով: Այսպիսով անմիջապես ավարտվում է խաղը՝ պայմանով, որ պատի դիրքն առաջացել է 3 և 4.2-4.7 հոդվածների համապատասխան:

5.2.2 Խաղն ավարտվում է ոչ-ոքի, երբ առաջանում է այնպիսի դիրք, որտեղ խաղացողներից և ոչ մեկը՝ հնարավոր քայլերի ցանկացած շարքով, հակառակորդի արքային մատ անել չի կարող: Համարվում է, որ խաղը ավարտվել է «մեռյալ դիրքում»: Այսպիսով անմիջապես ավարտվում է խաղը՝ պայմանով, որ վերոնշյալ դիրքն առաջացել է 3 և 4.2-4.7 հոդվածների համապատասխան:

5.2.3 Խաղն ավարտվում է «ոչ-ոքի» խաղի ընթացքում երկու խաղացողների համաձայնությամբ՝ պայմանով, որ երկու խաղացողներն էլ կատարել են առնվազն մեկ քայլ: Այսպիսով անմիջապես ավարտվում է խաղը:

Հոդված 6. Շախմատի ժամացույցը

6.1 «Շախմատի ժամացույցն» այնպիսի ժամացույց է, որի երկու թվացույցները միմյանց կապակցված են այնպես, որ միաժամանակ աշխատել չեն կարող: Շախմատի Օրենքներում «ժամացույց» նշանակում է երկու թվացույցներից մեկը: Յուրաքանչյուր թվացույց ունի «դրոշակ»: «Դրոշակի ընկնելը» նշանակում է խաղացողին հատկացված ժամանակի սպառում:

6.2 Շախմատի ժամացույցի օգտագործումը.

6.2.1 Խաղի ընթացքում յուրաքանչյուր խաղացող՝ խաղատախտակի վրա քայլ կատարելուց հետո պետք է սեղմի ժամացույցի կոճակն այնպես, որ սկսի աշխատել հակառակորդի ժամացույցը: Այսպես «ավարտվում» է քայլը: Քայլն ավարտված է նաև եթե՝

6.2.1.1 այն ավարտում է խաղը (տե՛ս 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.2.1, 9.6.1 և 9.6.2 հոդվածները), կամ՝

6.2.1.2 խաղացողը կատարում է իր հաջորդ քայլն այն դեպքում, երբ նախորդ քայլն ավարտված չէր:

6.2.2 Իր քայլը կատարելուց հետո խաղացողը պետք է հնարավորություն ունենա կանգնեցնել ժամացույցը, նույնիսկ, եթե հակառակորդն արդեն կատարել է պատասխան քայլը: Խաղատախտակի վրա քայլ կատարելու և հակառակորդի ժամացույցը միացնելու միջև ընկած ժամանակահատվածը խաղացողին հատկացված ժամանակի մասն է կազմում:

6.2.3 Խաղացողը պետք է սեղմի ժամացույցի կոճակն այն ձեռքով, որով կատարել է քայլը: Խաղացողին արգելվում է սեղմած պահել ժամացույցի կոճակը կամ իր մատը պահել կոճակի վրա:

6.2.4 Խաղացողները պետք է պատշաճ կերպով վարվեն ժամացույցի հետ: Արգելվում է ուժ գործադրել ժամացույցի կոճակը սեղմելու համար, սեղմել կոճակը քայլ կատարելուց առաջ, բարձրացնել կամ շրջել ժամացույցը: Ժամացույցի նկատմամբ ոչ պատշաճ վերաբերմունքը պետք է պատժվի 12.9 հոդվածի համաձայն:

6.2.5 Խաղատախտակի վրա խաղաքարերն ուղղել թույլատրվում է միայն այն խաղացողին, որի ժամացույցն աշխատում է:

6.2.6 Եթե խաղացողն ի վիճակի չէ օգտագործել ժամացույցը, համապատասխան գործողություններ կատարելու համար, մրցավարի համաձայնությամբ նրան կարող է տրամադրվել օգնական: Այդ խաղացողի ժամացույցի ցուցմունքը մրցավարը պետք է վերանայի համարժեքորեն: Այլ սահմանափակ կարողություններով խաղացողների ժամացույցի ցուցմունքը չի վերանայվում:

6.3 Հատկացված ժամանակը.

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

6.3.2 Ստուգումներից որևէ մեկի ընթացքում խաղացողի տնտեսած ժամանակը ավելացվում է հաջորդ ստուգման համար հատկացված ժամանակին, բացառությամբ «ժամանակի երկարաձգում» ստուգման ձևի կիրառման դեպքերի: «Ժամանակի երկարաձգում» ստուգման ձևը կիրառելիս՝ հակառակորդներին հատկացվում է «մտածելու հիմնական ժամանակ»: Յուրաքանչյուրին հատկացվում է նաև ամեն քայլի համար «սահմանված լրացուցիչ ժամանակ» (հավելում): Հիմնական ժամանակը սկսում է նվազել միայն այն պահից երբ սպառվում է սահմանված լրացուցիչ ժամանակը: Եթե խաղացողը ժամացույցի կոճակը սեղմում է մինչև լրացուցիչ ժամանակի սպառվելը, մտածելու հիմնական ժամանակը չի նվազում՝ անկախ լրացուցիչ ժամանակի օգտագործման չափից:

6.4 Դրոշակի ընկնելուց անմիջապես հետո պետք է ստուգվեն 6.3 հոդվածի 1-ին կետի պահանջները:

6.5 Մինչև խաղի սկիզբը՝ մրցավարը որոշում է, թե որտեղ պետք է տեղադրվի շախմատի ժամացույցը:

6.6 Խաղասկզբի համար սահմանված ժամին միացվում է սպիտակների ժամացույցը:

6.7 Խաղից ուշացման թույլատրելի ժամանակը

6.7.1 Մրցաշարի կանոնադրությունը նախապես պետք է սահմանի ուշացման թույլատրելի ժամանակը: Եթե ուշացման թույլատրելի ժամանակ նշված չէ, ապա այն զրո է: Յուրաքանչյուր խաղացող, որը խաղի է ներկայանում այդ ժամանակը սպառելուց հետո, համարվում է պարտված տվյալ խաղում, եթե մրցավարն այլ որոշում չկայացնի:

6.7.2 Եթե մրցաշարի կանոնադրությունն ուշացման համար սահմանում է որոշակի ժամանակ, որը 0 չէ, և խաղասկզբին ներկա չէ խաղացողներից և ոչ մեկը, ապա սպիտակները կորցնում են մինչև իր ներկայանալն անցած ամբողջ ժամանակը, եթե կանոնադրությունն այլ բան չի սահմանում, կամ մրցավարն այլ որոշում չի կայացնում:

6.8 Դրոշակը համարվում է ընկած, երբ մրցավարն արձանագրում է այդ փաստը, կամ խաղացողներից մեկը դրա վերաբերյալ անում է համապատասխան հայտարարություն:

6.9 Բացառությամբ այն դեպքերի, երբ կիրառվում է 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3 հոդվածների կետերից մեկը, խաղացողը պարտվում է, եթե հատկացված ժամանակի ընթացքում սահմանված քայլերի քանակը չի կատարում: Սակայն խաղն ավարտվում է ոչ-ոքի, եթե դիրքն այնպիսին է, որ հակառակորդը հնարավոր քայլերի ցանկացած շարքով չի կարող մատ անել խաղացողի արքային:

6.10 Շախմատի ժամացույցի կարգավորումը.

6.10.1 Ակնհայտ անսարքության բացակայության դեպքում՝ շախմատի ժամացույցի կողմից տրված յուրաքանչյուր ցուցում համարվում է վերջնական: Ակնհայտ թերություն ունեցող շախմատի ժամացույցը փոխարինվում է մրցավարի կողմից, որը պետք է դրսևորի ողջամտություն՝ փոխարինվող շախմատի ժամացույցի վրա ցուցադրվող ժամանակը որոշելիս:

6.10.2 Եթե խաղի ընթացքում պարզվի, որ ժամացույցներից մեկի կամ երկուսի կարգավորումը սխալ է, խաղացողներից կամ մրցավարներից որևէ մեկը պետք է անմիջապես կանգնեցնի շախմատի ժամացույցը: Մրցավարը պետք է նորից կարգավորի ժամացույցը, և եթե անհրաժեշտ է, ուղղի ցուցմունքները և քայլերի հաշվիչը: Մրցավարը պետք է ժամացույցը կարգավորի ողջամտորեն:

6.11.1 Եթե ծագում է խաղն ընդհատելու անհրաժեշտություն, ժամացույցը պետք է կանգնեցնի մրցավարը:

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

6.11.3 Ցանկացած պարագայում մրցավարը պետք է որոշի, թե երբ վերսկսվի խաղը:

6.11.4 Եթե խաղացողը կանգնեցնում է ժամացույցը մրցավարի միջամտության ակնկալիքով, մրցավարը պետք է որոշի, թե արդյո՞ք խաղացողն ուներ որևէ հիմնավոր պատճառ ժամացույցը կանգնեցնելու համար: Եթե ակնհայտ է, որ խաղացողը ժամացույցը կանգնեցնելու համար հիմնավոր պատճառ չունի, ապա նա պետք է պատժվի 12.9 հոդվածի համաձայն:

6.12.1 Խաղասրահում թույլատրվում է տեղադրել լուսապաստառներ, մոնիտորներ կամ ցուցատախտակներ, որոնք ցույց են տալիս ընթացիկ դիրքը խաղատախտակի վրա, քայլերը և կատարված քայլերի քանակը, ինչպես նաև ժամացույցներ, որոնք ցույց են տալիս քայլերի քանակը:

6.12.1 Հիմնվելով վերոնշյալ տեղեկատվության վրա, խաղացողը չի կարող որևէ հայտարարություն անել:

Հոդված 7. Խախտումներ

7.1 Եթե տեղի է ունեցել որևէ խախտում, և խաղաքարերի նախորդող դիրքը պետք է վերականգնվի, մրցավարը ժամացույցն ուղղելիս պետք է դրսևորի ողջամտություն: Սա ներառում է նաև ժամացույցի ցուցմունքն անփոփոխ թողնելու նրա իրավունքը: Անհրաժեշտության դեպքում, մրցավարը պետք է շտկի նաև ժամացույցի քայլերի հաշվիչը:

7.2.1 Եթե խաղի ընթացքում հայտնաբերվի, որ խաղաքարերի սկզբնական դիրքը սխալ է եղել, խաղը պետք է չեղյալ համարվի, ապա նորից մեկնարկվի:

7.2.2 Եթե խաղի ընթացքում հայտնաբերվի, որ խաղատախտակը դրված է 2.1 հոդվածի պահանջին հակառակ, ապա խաղը պետք է շարունակվի՝ ստեղծված դիրքը տեղափոխելով ճիշտ տեղադրված խաղատախտակի վրա:

7.3 Եթե խաղը սկսել է խաղաքարերի հակառակ գույնով, և երկու խաղացողների կողմից էլ 10-ից պակաս քայլ է կատարվել, այն պետք է դադարեցվի և նոր խաղ մեկնարկվի՝ ճիշտ գույներով: 10 կամ ավել քայլ կատարելու դեպքում խաղը պետք է շարունակվի:

7.4 Խաղաքարերի խախտված դասավորություն

7.4.1 Եթե խաղացողը խախտել է մեկ կամ ավելի խաղաքարերի դասավորությունը, նա պետք է վերականգնի ճիշտ դիրքը՝ իրեն հասկացված ժամանակի հաշվին:

7.4.2 Անհրաժեշտության դեպքում, խաղացողը կամ նրա հակառակորդը պետք է կանգնեցնեն ժամացույցը և դիմեն մրցավարի օգնությանը:

7.4.3 Մրցավարը կարող է պատժամիջոցներ կիրառել խաղաքարերի դասավորությունը խախտած խաղացողի նկատմամբ:

7.5 Անհնարին քայլեր

7.5.1 Անհնարին քայլը համարվում է կատարված, երբ խաղացողը սեղմում է իր ժամացույցի կոճակը: Եթե խաղի ընթացքում հայտնաբերվի, որ կատարվել է անհնարին քայլ, ապա պետք է վերականգնվի այն դիրքը, որը ստեղծվել էր անմիջապես մինչև խախտում կատարելը: Եթե խախտմանն անմիջապես նախորդող դիրքը որոշել հնարավոր չէ, ապա խաղը պետք է շարունակվի անհնարին քայլին նախորդող՝ վերականգնման ենթակա վերջին հնարավոր դիրքից: Անհնարին քայլի փոխարեն կատարվող քայլը պետք է համապատասխանի 4.3 և 4.7 հոդվածների պահանջներին: Այնուհետև խաղը պետք է շարունակվի վերականգնված դիրքից:

7.5.2 Եթե խաղացողը զինվորը տեղաշարժել է փոխարկման դաշտ, սեղմել է ժամացույցի կոճակը, բայց չի փոխարինել զինվորը նոր խաղաքարով, քայլը համարվում է անհնարին: Այդ զինվորը պետք է փոխարկվի նույն գույնի թագուհիով:

7.5.3 Եթե խաղացողը սեղմում է ժամացույցի կոճակը առանց որևէ քայլ անելու, ապա դա համարվում է անհնարին քայլ և պետք է կիրառվի պատժամիջոցներ:

7.5.4 Եթե խաղացողն օգտագործում է երկու ձեռքերը՝ մեկ քայլ կատարելու համար (օրինակ՝ փոխատեղման, վերցնելու կամ առաջխաղացման դեպքում) և սեղմել է ժամացույցը, դա պետք է դիտարկվի որպես անհնարին քայլ և պատժվի:

7.5.5 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 կամ 7.5.4 հոդվածների համաձայն կատարված գործողություններից հետո՝ խաղացողի կողմից առաջին կատարած անհնարին քայլի դեպքում մրցավարը պետք է երկու բոլոր լրացուցիչ ժամանակ տրամադրի իր հակառակորդին: Նույն խաղացողի կատարած երկրորդ անհնարին քայլի դեպքում մրցավարը պարտություն կնշանակի տվյալ խաղացողին: Այնուամենայնիվ, խաղը ոչ-ոքի է ավարտվում, եթե դիրքն այնպիսին է, որ հակառակորդը չի կարող մատ անել խաղացողի արքային՝ հնարավոր թույլատրելի քայլերով:

7.6 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 խաղը պետք է շարունակվի խախտմանը նախորդող՝ վերականգման ենթակա վերջին հնարավոր դիրքից: Ժամացույցի ցուցմունքները պետք է ուղղվեն՝ 6.13 հոդվածի համաձայն: Այնուհետև խաղը պետք է շարունակվի վերականգնված դիրքից:

Հոդված 8. Քայլերի գրառումը

8.1 Ինչպես պետք է գրանցել քայլերը.

8.1.1 Խաղի ընթացքում յուրաքանչյուր խաղացող պարտավոր է ճշգրիտ կերպով գրանցել իր և հակառակորդի քայլերը՝ քայլ առ քայլ, հնարավորինս պարզ և ընթեմնելի, հետևյալ եղանակներից մեկով՝

8.1.1.1 ձեռագիր գրանցելով հանրահաշվական նշագրությամբ (Հավելված C)՝ մրցաշարի համար նախատեսված բլանկում:

8.1.1.2 քայլերը մուտքագրելով մրցաշարի համար նախատեսված, ՖԻԴԵ-ի վավերացված «Էլեկտրոնային բլանկում»:

8.1.2 Արգելվում է քայլերը գրի առնել նախապես, բացառությամբ այն դեպքերի, երբ խաղացողը ոչ-որի է պահանջում՝ 9.2 և 9.3 հոդվածների համաձայն, կամ խաղը պետք է հետաձգվի Ուղեցույց I.1.1 կետի համաձայն:

8.1.3 Եթե խաղացողը ցանկանում է, ապա կարող է պատասխանել հակառակորդի քայլին՝ մինչև այն գրի առնելը: Նա պարտավոր է գրի առնել իր նախորդ քայլը՝ մինչև հաջորդ քայլ կատարելը:

8.1.4 Բլանկը պետք է օգտագործվի միայն քայլերի, ժամացույցների ցուցմունքների, «ոչ-որի» առաջարկների, հայտարարությունների հետ առնչվող և այլ էական տվյալների գրառման համար:

8.1.5 Երկու խաղացողներն էլ պարտավոր են բլանկում նշել «ոչ-որի» առաջարկը = պայմանանշանով:

8.1.6 Եթե խաղացողն ի վիճակի չէ գրառել քայլերը, համապատասխան գործողություններ կատարելու նպատակով նրան կարող է տրամադրվել օգնական՝ մրցավարի համաձայնությամբ: Այդ խաղացողի ժամացույցի ցուցմունքը մրցավարը պետք է վերանայի համարժեքորեն: Ժամացույցի այս կարգավորումը չի տարածվում սահմանափակ կարողություն ունեցող խաղացողի վրա:

8.2 Բլանկը պետք է տեսանելի լինի մրցավարին ամբողջ խաղի ընթացքում:

8.3 Բլանկները մրցաշարի կազմակերպչի սեփականությունն են: Ակնհայտ թերությամբ էլեկտրոնային բլանկը փոխարինվում է մրցավարի կողմից:

8.4 Եթե խաղացողին հատկացված ժամանակահատվածում ժամացույցին մնացել է հինգ րոպեից պակաս ժամանակ և յուրաքանչյուր քայլին 30 վայրկյան կամ ավել լրացուցիչ ժամանակ չի ավելանում, ապա նա պարտավոր չէ կատարել 8.1.1 հոդվածի պահանջները:

8.5 Անավարտ բլանկներ

8.5.1 Եթե, 8.4 հոդվածի համաձայն, խաղացողներից ոչ մեկը պարտավոր չէ գրի առնել քայլերը, մրցավարը կամ նրա օգնականը պետք է փորձեն ներկա լինել և գրի առնել քայլերը: Այս դեպքում, դրոշակներից մեկի ընկնելուց հետո, մրցավարը անմիջապես պետք է կանգնեցնի ժամացույցը: Այնուհետև, երկու խաղացողներն էլ պետք է լրացնեն իրենց բլանկները՝ օգտվելով մրցավարի կամ հակառակորդի բլանկից:

8.5.2 Եթե, 8.4 հոդվածի համաձայն, խաղացողներից միայն մեկը պարտավոր չէ գրի առնել քայլերը, նա պետք է որքան հնարավոր է արագ գրառի կատարված բոլոր քայլերը իր բլանկում՝ դրոշակներից մեկի ընկնելուց հետո, մինչև խաղատախտակի վրա խաղաքար տեղաշարժելը: Իր քայլի ժամանակ խաղացողը կարող է օգտվել հակառակորդի բլանկից, բայց պետք է վերադարձնի այն՝ մինչև քայլ կատարելը:

8.5.3 Ամբողջական գրառման բացակայության դեպքում խաղացողները խաղը պետք է վերականգնեն ուրիշ խաղատախտակի վրա՝ մրցավարի կամ նրա օգնականի հսկողության ներքո: Մինչև վերականգնումը սկսելը, մրցավարը պետք է գրանցի խաղի ընթացքում ստեղծված փաստացի դիրքը, ժամացույցի ցուցմունքները և կատարված քայլերի քանակը, եթե այդպիսի տվյալներ առկա են:

8.6 Երբ վերականգման ընթացքում կատարված քայլերը հնարավոր չէ ամբողջությամբ գրառել և դրա միջոցով համոզվել, որ խաղացողներից մեկը գերազանցել է իրեն հատկացված ժամանակը, ապա հաջորդ քայլը պետք է համարվի առաջինը՝ հաջորդող ստուգման ընթացքում, եթե հիմքեր չկան համարելու, որ ավելի շատ քայլեր են կատարվել:

8.7 Խաղի ավարտին երկու խաղացողները պետք է նշեն խաղի արդյունքը՝ ստորագրելով երկու բլանկներում կամ հաստատեն արդյունքը իրենց էլեկտրոնային բլանկներում: Նույնիսկ սխալ նշված լինելով՝ արդյունքը պետք է մնա ուժի մեջ, եթե մրցավարն այլ որոշում չի կայացնում:

Հոդված 9.Ոչ-ոքի

9.1 «Ոչ-ոքի» առաջարկներ և միջոցառման կանոնադրություն

9.1.1 Մրցաշարի կանոնադրությունը կարող է սահմանել, որ խաղացողները չեն կարող առաջարկել կամ համաձայնել «ոչ-ոքի»-ի՝ չկատարելով քայլերի սահմանված քանակը կամ առհասարակ, առանց մրցավարի համաձայնության:

9.1.2 Սակայն, եթե մրցաշարի կանոնադրությունը թույլատրում է «ոչ-ոքի» համաձայնությունը, ապա սահմանվում է հետևյալը՝

9.1.2.1 խաղացողը, որը ցանկանում է ոչ-ոքի առաջարկել, պետք է դա անի խաղատախտակի վրա իր քայլը կատարելուց հետո՝ մինչև ժամացույցի կոճակը սեղմելը: Խաղի ընթացքում ցանկացած այլ պահի արված առաջարկը մնում է ուժի մեջ, սակայն պետք է հաշվի առնել 12.6 հոդվածը: Առաջարկի ժամանակ ոչ մի պայման չի կարող դրվել: Երկու դեպքում էլ առաջարկը չի կարող չեղարկվել և մնում է ուժի մեջ մինչև հակառակորդն ընդունի, մերժի բանավոր կամ ձեռք տալով խաղաքարին՝ այն տեղաշարժելու կամ վերցնելու մտադրությամբ, կամ մինչև խաղի ելքը որոշվի որևէ այլ կերպ:

9.1.2.2 «Ոչ-ոքի» առաջարկը յուրաքանչյուր խաղացողի կողմից պետք է նշվի բլանկում = պայմանանշանով:

9.1.2.3 9.2 կամ 9.3 հոդվածների վրա հիմնված «ոչ-ոքի» անելու վերաբերյալ հայտարարությունը պետք է համարվի ոչ-ոքի անելու առաջարկ:

9.2 Քայլ կատարողի պատշաճ հայտարարության հիման վրա խաղն ավարտվում է ոչ-ոքի, երբ առնվազն երրորդ անգամ նույն դիրքը, որը պարտադիր չէ քայլերի կրկնությամբ՝

9.2.1 կարող է կրկնվել անմիջապես իր քայլից հետո, եթե նա իր թղթային կամ էլեկտրոնային բլանկում նախ գրանցում է այդ քայլը, որը փոփոխման ենթակա չէ, և մրցավարին հայտնում է այդ քայլը կատարելու մտադրության մասին, կամ՝

9.2.2 արդեն իսկ կրկնվել է անմիջապես հակառակորդի քայլից հետո, և քայլ կատարելու հերթը «ոչ ոքի» հայտարարություն անող մասնակցին է:

9.2.3 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: Հետևաբար, դիրքերը նույնը չեն, եթե.

9.2.3.1 զինվորը, որը կարող էր կողանցիկ վերցվել, այլևս հնարավոր չէ

9.2.3.2 արքան կամ նավակը կարող էին փոխատեղվել, սակայն՝ տեղաշարժվելով կորցրել են այդ իրավունքը: Խաղացողը փոխատեղում կատարելու իրավունքից զրկվում է միայն այն դեպքում, երբ արքան կամ նավակը տեղաշարժվել են:

9.3 Քայլ կատարողի պատշաճ հայտարարության հիման վրա խաղն ավարտվում է ոչ-ոքի, եթե.

9.3.1 նա իր թղթային կամ էլեկտրոնային բլանկում նախ գրանցում է քայլը՝ որը փոփոխման ենթակա չէ և մրցավարին հայտնում է այդ քայլը կատարելու մտադրության մասին, որի արդյունքում յուրաքանչյուր խաղացողի կողմից կատարված վերջին 50 քայլերը իրականացվել են առանց որևէ զինվոր տեղաշարժելու և առանց որևէ խաղաքար վերցնելու, կամ՝

9.3.2 խաղացողի կողմից կատարված վերջին 50 քայլերը տեղի են ունեցել առանց որևէ զինվոր տեղաշարժելու և առանց որևէ խաղաքար վերցնելու:

9.4 Եթե խաղացողը ձեռք է տալիս խաղաքարին, ինչպես նշված է 4.3 հոդվածում, ապա զրկվում է 9.2 և 9.3 հոդվածների հիման վրա ոչ-ոքի հայտարարություն անելու իրավունքից:

9.5 Ոչ-ոքի անելու պահանջները

9.5.1 Եթե խաղացողը պահանջում է ոչ-ոքի՝ 9.2 կամ 9.3 հոդվածների հիման վրա, նա կամ մրցավարը կարող են կանգնեցնել ժամացույցը: Նրան չի թույլատրվում հրաժարվել այդ պահանջից:

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

9.5.3 Եթե հայտնաբերվում է, որ պահանջը ճիշտ չէ, ապա մրցավարը պետք է հակառակորդին ավելացնի երկու թույլ ժամանակ: Այնուհետև խաղը պետք է շարունակվի: Եթե պահանջի հիմքը մտադրված քայլն էր, ապա այն պետք է կատարվի՝ ինչպես սահանված է Հոդված 3-ում և Հոդված 4-ում:

9.6 Եթե տեղի է ունենում ներքոնշյալներից մեկը կամ երկուսը, ապա խաղը ավարտվում է ոչ-ոքի.

9.6.1 նույն դիրքը կրկնվում 9.2.2 հոդվածի համաձայն՝ առնվազն 5 անգամ:

9.6.2 վերջին 75 քայլերը կատարվել են առանց որևէ զինվոր տեղաշարժելու և առանց որևէ խաղաքար վերցնելու: Եթե վերջին քայլը ավարտվում է «մատ»-ով, ապա առաջնահերթությունը տրվում է այդ քայլին:

Հոդված 10. Միավորների հաշվարկը

10.1 Եթե միջոցառման կանոնադրությունը այլ բան չի նախատեսում, ապա այն խաղացողը, որը հաղթել է խաղը կամ որին հաղթանակ է շնորհվել, վաստակում է մեկ (1) միավոր, այն խաղացողը, որը պարտվել է կամ նրան պարտություն է գրանցվել՝ չի ստանում միավոր (0), և այն խաղացողը, որը ոչ-որի է խաղացել վաստակում է կես միավոր (1/2):

10.2 Ցանկացած խաղի ընդհանուր միավորը երբեք չի կարող գերազանցել այդ խաղի համար սովորաբար սահմանված առավելագույն միավորը: Մեկ խաղացողին տրված միավորները պետք է լինեն այն միավորները, որոնք սովորաբար վերաբերում են խաղին, օրինակ՝ $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ միավորը չի թույլատրվում:

Հոդված 11. Խաղացողների վարքը

11.1 Խաղացողներն իրենց վարքով չպետք է հեղինակագրկեն խաղը:

11.2 Խաղի անցկացման վայր և խաղասրահ.

11.2.1 «Խաղավայր» են համարվում «խաղի անցկացման վայրը», հանգստի սենյակները, պետքարանները, հյուրասիրության սրահները, ծխելու համար հատկացված և մրցավարի կողմից որոշված այլ տարածքները:

11.2.2 «Խաղավայրը» սահմանվում է որպես մրցաշարի խաղերի անցկացման տարածք:

11.2.3 Միայն մրցավարի թույլատվությամբ է հնարավոր, որ.

11.2.3.1 խաղացողը լքի խաղավայրը

11.2.3.2 քայլ կատարողը լքի խաղավայրը

11.2.3.3 անձը, որը ոչ խաղացող է և ոչ էլ մրցավար, մուտք գործի խաղավայր:

11.2.4 Միջոցառման կանոնադրությունը կարող է սահմանել, որ քայլ կատարող խաղացողի հակառակորդը պետք է դիմի մրցավարին, երբ նա ցանկանում է լքել (հեռանա) խաղավայրը (խաղավայրից):

11.3 Նշումներ և էլեկտրոնային սարքեր.

11.3.1 Խաղի ընթացքում խաղացողներին արգելվում է օգտվել նշումներից, տեղեկատվական աղբյուրներից, խորհուրդներից կամ խաղը վերլուծել այլ խաղատախտակի վրա:

11.3.2 Խաղի ընթացքում խաղացողին արգելվում է խաղասրահում ունենալ ցանկացած էլեկտրոնային սարք, որը հատկապես հաստատված չէ մրցավարի կողմից:

11.3.2.1 Այնուամենայնիվ, միջոցառման կանոնադրությունը կարող է թույլ տալ, որ նման սարքերը պահվեն խաղացողի պայուսակում, պայմանով, որ սարքն ամբողջությամբ անջատված լինի: Այդ պայուսակը պետք է տեղադրվի մրցավարի հետ նախապես հստակեցված վայրում: Երկու խաղացողներին էլ արգելվում է օգտագործել տվյալ պայուսակը առանց մրցավարի թույլտվության:

11.3.2.2 Եթե ակնհայտ է, որ խաղացողը խաղավայր է բերել նման սարք, ապա գրանցվում է պարտություն: Հակառակորդին շնորհվում է հաղթանակ: Մրցաշարի կանոնադրությունը կարող է սահմանել այլ՝ ոչ այդքան խիստ պատիժ:

11.3.3 Մրցավարը կարող է պահանջել, որ խաղացողը թույլ տա իր հագուստը, պայուսակները, այլ իրերը կամ մարմինը զննել առանձին պայմաններում: Մրցավարը կամ մրցավարի կողմից լիազորված անձը պետք է ստուգի խաղացողին և պետք է լինի նույն սեռի ներկայացուցիչ՝ ինչ խաղացողը: Եթե խաղացողը հրաժարվում է համագործակցել, ապա մրցավարը պետք է ձեռնարկի միջոցներ 12.9 հոդվածի համաձայն:

11.3.4 Ծխելը, ներառյալ էլեկտրոնային ծխախոտը, թույլատրվում է միայն մրցավարի կողմից սահմանված խաղավայրի հատվածում:

11.4 Խաղերն ավարտած խաղացողները համարվում են հանդիսատես:

11.5 Արգելվում է հակառակորդին որևէ կերպ շեղել կամ անհանգստացնել՝ ներառյալ անհիմն հայտարարությունները կամ ոչ-ոքի անելու պահանջները, կամ աղմուկ առաջացնող որևէ իր խաղավայր բերելը:

11.6 11.1-11.5 հոդվածների որևէ մասի խախտումը պետք է հանգեցնի պատժամիջոցների կիրառման՝ 12.9 հոդվածի համաձայն:

11.7 Խաղացողի կողմից սույն շախմատի կանոնների պահանջները համառոտ են չկատարելը պետք է պատժվի տվյալ խաղի պարտությամբ: Նրա հակառակորդի արդյունքը պետք է որոշի մրցավարը:

11.8 Եթե երկու խաղացողներն էլ մեղավոր են ճանաչվում 11.7 հոդվածի պահանջը խախտելու համար, ապա երկուսին էլ գրանցվում է պարտություն:

11.9 Խաղացողն իրավունք ունի դիմել մրցավարին՝ շախմատի կանոնների առանձին կետերի վերաբերյալ բացատրություն ստանալու համար:

11.10 Եթե միջոցառման կանոնադրությունն այլ բան չի սահմանում, խաղացողը կարող է բողոքարկել մրցավարի ցանկացած որոշում, նույնիսկ եթե խաղացողը ստորագրել է բլանկը (տես Հոդված 8.7):

11.11 Երկու խաղացողներն էլ պետք է օգնեն մրցավարին ցանկացած իրավիճակում, որը պահանջում է խաղի վերականգնում, ներառյալ ոչ-ոքիի պահանջները:

11.12 «Դիրքի եռակի կրկնությունը» կամ «50 քայլ» պահանջը ստուգելը խաղացողների պարտականությունն է՝ մրցավարի հսկողության ներքո:

Հոդված 12. Մրցավարի դերը (տե՛ս «Նախաբան»-ը)

12.1 Մրցավարը պետք է հետևի, որ խստորեն կատարվեն սույն շախմատի օրենքները:

12.2 Մրցավարը պետք է.

12.2.1 ապահովի արդարացի խաղը,

12.2.2 գործի՝ ելնելով մրցաշարի բարձրագույն շահերից,

12.2.3 ապահովի խաղային լավ միջավայրի պահպանումը,

12.2.4 ապահովի խաղացողների հանգստությունը,

12.2.5 հսկի մրցաշարի ընթացքը,

12.2.6 ձեռնարկի հատուկ միջոցներ սահմանափակ կարողություններով, ինչպես նաև բժշկական հսկողության կարիք ունեցող խաղացողների շահերը պաշտպանելու համար,

12.2.7 հետևի Արդարացի խաղի կանոններին կամ ուղեցույցներին:

12.3 Մրցավարը պետք է հետևի խաղի ընթացքին, հատկապես, երբ խաղացողներին քիչ ժամանակ է մնացել, իրագործի իր կայացրած որոշումները և անհրաժեշտության դեպքում կիրառի պատժամիջոցներ խաղացողների նկատմամբ:

12.4 Խաղերի ընթացքը հսկելու համար մրցավարը կարող է նշանակել օգնականներ, օրինակ, երբ մի քանի խաղացողների համար քիչ ժամանակ է մնացել:

12.5 Մրցավարը կարող է խաղացողներից մեկին կամ երկուսին՝ կողմնակի պատճառներով, խաղի ընթացքը խանգարվելու դեպքում հատկացնել լրացուցիչ ժամանակ:

12.6 Մրցավարը չպետք է միջամտի խաղին, բացառությամբ սույն շախմատի կանոններով նախատեսված դեպքերի: Նա չպետք է նշի կատարված քայլերի քանակը, բացառությամբ 8.5 հոդվածի կիրառման այն դեպքերի, երբ առնվազն մեկ դրոշակ արդեն ընկած է: Մրցավարը պետք է ձեռնպահ մնա խաղացողին տեղեկացնելուց, որ իր հակառակորդը կատարել է քայլը կամ, որ նա չի սեղմել իր ժամացույցի կոճակը:

12.7 Եթե որևէ մեկը նկատում է խախտում, նա պետք է տեղեկացնի միայն մրցավարին: Այլ խաղացողները չպետք է խոսեն այդ մասին կամ այլ կերպ միջամտեն խաղի ընթացքին: Հանդիսատեսներին արգելվում է միջամտել խաղի ընթացքին: Մրցավարը կարող է խանգարող անձանց հեռացնել խաղավայրից:

12.8 Եթե մրցավարի կողմից լիազորված չէ, ապա առանց մրցավարի թույլատվության, խաղավայրում և մրցավարի կողմից սահմանված ցանկացած այլ հարակից տարածքում, ոչ մեկին չի թույլատրվում օգտվել բջջային հեռախոսներից կամ հեռահաղորդակցության ցանկացած այլ էլեկտրոնային միջոցներից:

12.9 Մրցավարը կարող է կիրառել հետևյալ պատժամիջոցները.

12.9.1 զգուշացում,

12.9.2 հակառակորդի ժամանակի ավելացում,

12.9.3 խախտում կատարած խաղացողի ժամանակի նվազեցում,

12.9.4 հակառակորդի՝ խաղի ընթացքում վաստակած միավորների ավելացում մինչև տվյալ խաղի առավելագույն հնարավորը,

12.9.5 խախտում կատարած մասնակցի խաղում վաստակած միավորների նվազեցում,

12.9.6 Խաղում պարտված լինելու մասին հայտարարություն՝ խախտում կատարած խաղացողի կողմից (մրցավարը պետք է որոշի նրա հակառակորդի արդյունքը),

12.9.7 նախապես հայտարարված դրամական տուգանքի կիրառում,

12.9.8 մեկ կամ ավելի խաղափուլերի մասնակցությունից զրկում,

12.9.9 մրցաշարից հեռացում:

ՀԱՎԵԼՎԱԾՆԵՐ

Հավելված A. Արագ շախմատ

A.1 «Արագ շախմատ» է կոչվում այն խաղը, որում բոլոր քայլերը պետք է կատարվեն յուրաքանչյուր խաղացողի համար սահմանված ժամանակահատվածում, որը 10 րոպեից ավել, բայց 60 րոպեից պակաս է, կամ հատկացված ժամանակի և 60-ով բազմապատկած ամեն քայլի համար տրվող լրացուցիչ ժամանակի գումարը 10 րոպեից ավել, բայց 60 րոպեից պակաս է:

A.2 Խաղացողները պարտավոր չեն գրի առնել իրենց քայլերը, սակայն չեն կորցնում իրենց բլանկի վերաբերյալ պահանջներ ներկայացնելու իրավունքը: Խաղացողը կարող է յուրաքանչյուր պահի խնդրել մրցավարին տրամադրել բլանկ՝ քայլերը գրանցելու համար:

A.3 «Մրցաշարի կանոններ» բաժնի 7-րդ և 9-րդ հոդվածներում նշված տույժերը կկազմեն մեկ րոպե՝ երկու րոպեի փոխարեն:

A.4 Սույն կանոնների «Մրցաշարի կանոններ» բաժինը կիրառվում է, եթե.

A.4.1 մեկ մրցավարը վերահսկում է առավելագույնը երեք խաղ:

A.4.2 յուրաքանչյուր խաղ արձանագրվում է մրցավարի կամ նրա օգնականի կողմից՝ հնարավորության դեպքում էլեկտրոնային միջոցներով:

A.4.3 Խաղացողը կարող է ցանկացած պահի՝ իր քայլի ժամանակ, խնդրել մրցավարին կամ նրա օգնականին ցույց տալ իրեն բլանկը: Խաղացողը բլանկը կարող է պահանջել առավելագույնը հինգ անգամ՝ մեկ խաղի ընթացքում: Ավելի շատ ներկայացված պահանջները կդիտարկվեն որպես հակառակորդի ուշադրությունը շեղելու միջոց:

A.5 Հակառակ դեպքում կիրառվում է հետևյալը.

A.5.1 Սկզբնական դիրքից յուրաքանչյուր խաղացողի կողմից 10 քայլ կատարելուց հետո՝

A.5.1.1 ժամացույցի կարգավորումները չեն կարող փոփոխվել, եթե դա կարող է անբարենպաստ ազդեցություն ունենալ մրցաշարի խաղացանկի վրա,

A.5.1.2 խաղաքարերի սխալ դասավորության, խաղատախտակի սխալ դիրքի վերաբերյալ որևէ պահանջ ներկայացնել հնարավոր չէ: Այն դեպքում, եթե խաղն ընթացել է արքայի սխալ սկզբնական դիրքով՝ փոխատեղում կատարել չի կարելի: Այն դեպքում, եթե խաղն ընթացել է նավակի սխալ սկզբնական դիրքով, փոխատեղումը այդ նավակով չի կարող կատարվել:

A.5.2 Եթե մրցավարը նկատում է 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 կամ 7.5.4 հոդվածի համաձայն կատարված գործողություն, ապա նա պետք է գործի 7.5.5 հոդվածի համաձայն, եթե հակառակորդը չի կատարել իր հաջորդ քայլը: Եթե մրցավարը չի միջամտում, ապա հակառակորդն ինքն իրավունք ունի պահանջելու, այն պայմանով, որ դեռ հակառակորդը չի կատարել իր հաջորդ քայլը: Եթե հակառակորդը պահանջ չի ներկայացնում և մրցավարը չի միջամտում, անհնարին քայլը մնում է ուժի մեջ և խաղը պետք է շարունակվի: Եթե հակառակորդը կատարում է պատասխան քայլը, անհնարին քայլը չի կարող շտկվել, եթե խաղացողներն իրենք համաձայնության չգան՝ առանց մրցավարի միջամտության:

A.5.3 Ժամանակը սպառելու պատճառով հաղթանակ պահանջելու համար խաղացողը կարող է կանգնեցնել շախմատի ժամացույցը և տեղեկացնել մրցավարին: Մակայն խաղն ավարտվում է ոչ-ոքի, եթե դիրքն այնպիսին է, որ խաղացողներից ոչ-մեկը՝ հնարավոր քայլերի ցանկացած շարքով, հակառակորդի արքային մատ անել չի կարող:

A.5.4 Եթե մրցավարը նկատում է, որ երկու արքան էլ շախի տակ են, կամ զինվորը կանգնած է իր մեկնարկային դիրքից ամենահեռավոր հորիզոնականին, ապա պետք է սպասի մինչև հաջորդ քայլի ավարտը: Այնուհետև, եթե խաղատախտակի վրա ստեղծված դիրքը մնում է անհնարին, մրցավարը պետք է հայտարարի, որ խաղն ավարտվել է ոչ-ոքի արդյունքով:

A.5.5 Մրցավարը պետք է նաև հայտարարի «դրոշակի ընկնելու» վերաբերյալ, եթե դա նկատել է:

A.6 Մրցաշարի կանոնադրության մեջ պետք է նշված լինի, արդյո՞ք A4 կամ A5 հոդվածները կիրառվում են ողջ մրցաշարի ընթացքում:

Հավելված B. Կայծակնային խաղ

B.1 «Կայծակնային» է կոչվում այն խաղը, որտեղ բոլոր քայլերը պետք է կատարվեն ֆիքսված ժամանակում՝ 10 րոպե կամ պակաս յուրաքանչյուր խաղացողի համար, կամ հատկացված ժամանակի և 60-ով բազմապատկած ամեն քայլի համար տրվող լրացուցիչ ժամանակի գումարը 10 րոպեից քիչ է:

B.2 Սույն կանոնների «Մրցաշարի կանոններ» բաժինը կիրառվում է, եթե.

B.2.1 մեկ մրցավար վերահսկում է մեկ խաղ:

B.2.2 յուրաքանչյուր խաղ արձանագրվում է մրցավարի կամ նրա օգնականի կողմից՝ հնարավորության դեպքում էլեկտրոնային միջոցներով:

B.2.3 Խաղացողը կարող է ցանկացած պահի՝ իր քայլի ժամանակ, խնդրել մրցավարին կամ նրա օգնականին ցույց տալ իրեն բլանկը: Խաղացողը բլանկը կարող է պահանջել առավելագույնը հինգ անգամ՝ մեկ խաղի ընթացքում: Ավելի շատ ներկայացված պահանջները կդիտարկվեն որպես հակառակորդի ուշադրությունը շեղելու միջոց:

B.3 Հակառակ դեպքում, խաղը կարգավորվում է «Արագ շախմատի» կանոններով՝ A.2, A.3 և A.5 հոդվածների համաձայն:

B.4 Մրցաշարի կանոնադրության մեջ պետք է նշված լինի, արդյո՞ք Հոդված B.2-ը կամ Հոդված B.3-ը կիրառվում են ողջ մրցաշարի ընթացքում:

Հավելված C. Հանրահաշվական նշագրություն

ՖԻԴԵ-ն իր մրցաշարերում կամ մրցամարտերում ընդունում է միայն մեկ նշագրության ձև՝ հանրահաշվական համակարգը, և երաշխավորում է օգտագործել այդ համապարփակ շախմատային նշագրությունը նաև շախմատային գրականության և պարբերականների մեջ: 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 նախագգուշացնի խաղացողին կանոնների այդպիսի պահանջի մասին:

Հանրահաշվական նշագրության նկարագրությունը

C.1 Սույն նկարագրությունում «խաղաքար» բառը նշանակում է ցանկացած խաղաքար՝ բացառությամբ զինվորի:

C.2 Յուրաքանչյուր խաղաքար նշագրվում է իր հապավումով : Անգլերենում դա խաղաքարի անվանման առաջին տառն է՝ մեծատառով նշված. K=արքա (king), Q=թագուհի (queen), R=նավակ (rook), B=փիղ (bishop), N=ձի (knight – նշագրվում է առաջին արտասանվող հնչյունի տառով՝ երկիմաստությունից խուսափելու համար):

C.3 Խաղաքարերի 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 պատկերները:

¹Հայերենում խաղաքարերը նշագրվում են անվան առաջին տառով՝ մեծատառով նշված: Ա=արքա, Թ=թագուհի, Ն=նավակ, Փ=փիղ, Ձ=ձի:

C.4 Չինվորն իր անվանման առաջին տառով չի նշվում, սակայն ճանաչվում է տառի բացակայությամբ: Օրինակ՝ e5, d4, a5, այլ ոչ թե qe5, q d4, qa5:

C.5 Ութ ուղղաձիգները (ձախից աջ՝ սպիտակների, և աջից ձախ՝ սևերի համար) նշագրվում են փոքրատառերով, համապատասխանաբար՝ a, b, c, d, e, f, g, h.

C.6 Ութ հորիզոնականները (ներքևից վերև՝ սպիտակների, և վերևից ներքև՝ սևերի համար) համարակալվում են համապատասխանաբար 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8: Հետևաբար սկզբնական դիրքում սպիտակ խաղաքարերը տեղակայվում են 1-ին և 2-րդ, իսկ սևերը՝ 7-րդ և 8-րդ հորիզոնականներում:

C.7 Վերը նշված կանոնների համաձայն, 64 դաշտերից յուրաքանչյուրը նշագրվում է տառերի և թվերի եզակի գուգակցությամբ:

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

C.8 Խաղաքարի յուրաքանչյուր քայլ նշագրվում է տվյալ խաղաքարի անվան հապավումով և այն դաշտով, ուր այն տեղաշարժվում է: Անվան և դաշտի միջև գծիկ չի դրվում, օրինակ Փe5, Ձf3, Նd1: Չինվորի քայլը նշագրվում է միայն այն դաշտով, ուր նա տեղաշարժվում է: Օրինակ՝ e5, d4, a5:

Ընդունելի է նաև տեղաշարժման դաշտը ներկայացնող ավելի երկար ձևը: Օրինակ՝ Փb2e5, Ձg1f3, Նa1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

C.9 Երբ խաղաքարը վերցնում է որևէ խաղաքար կարող է դրվել «x» նշանը՝

C.9.1 խաղաքարի անվանման հապավման և

C.9.2 դրա տեղաշարժման դաշտի միջև: Օրինակ՝ $\Phi x e 5$, $\mathcal{Q} x f 3$, $\text{N} x d 1$, տե՛ս նաև C.10 հոդվածը:

C.9.3 Երբ զինվորն է վերցնում որևէ խաղաքար, պետք է նշվի ուղղաձիգը, որն այն լքում է, ապա «x» նշանը և տեղաշարժման դաշտը: Օրինակ՝ $d x e 5$, $g x f 3$, $a x b 5$: Կողանցիկ վերցնելու դեպքում նշագրմանն ավելացվում է «e.p.» («en passant») հապավումը: Օրինակ՝ $e x d 6$ e.p:

C.10 Եթե երկու նույնանուն խաղաքար կարող են տեղաշարժվել նույն դաշտ, ապա քայլը նշագրվում է հետևյալ կերպ.

C.10.1 Եթե երկու խաղաքարերն էլ գտնվում են նույն հորիզոնականի վրա՝

C.10.1.1 խաղաքարի անվանման հապավումը

C.10.1.2 լքվող ուղղաձիգը, և

C.10.1.2 տեղաշարժման դաշտը:

C.10.2 Եթե երկու խաղաքարերն էլ գտնվում են նույն ուղղաձիգի վրա՝

C.10.2.1 խաղաքարի անվանման հապավումը

C.10.2.2 լքվող հորիզոնականը, և

C.10.2.3 տեղաշարժման դաշտը:

C.10.3 Եթե խաղաքարերը գտնվում են տարբեր հորիզոնականների և ուղղաձիգների վրա, նշագրման համար գերադասելի է 1-ին մեթոդը: Օրինակներ՝

C.10.3.1 Երկու ձիերը գտնվում են $g 1$ և $e 1$ դաշտերում, դրանցից մեկը տեղաշարժվում է $f 3$ դաշտ, դա նշագրվում է $\mathcal{Q} g f 3$ կամ $\mathcal{Q} e f 3$:

C.10.3.2 Երկու ձիերը գտնվում են $g 5$ և $g 1$ դաշտերում և դրանցից մեկը տեղաշարժվում է $f 3$ դաշտ, դա նշագրվում է $\mathcal{Q} 5 f 3$ կամ $\mathcal{Q} 1 f 3$:

C.10.3.3 Երկու ձիերը գտնվում են $h 2$ և $d 4$ դաշտերում, և դրանցից մեկը տեղաշարժվում է $f 3$ դաշտ, դա նշագրվում է $\mathcal{Q} h f 3$ կամ $\mathcal{Q} d f 3$:

C.10.3.4 Թվարկված դեպքերում, եթե որևէ խաղաքար վերցվում է $f 3$ դաշտում, ապա նույն գրառումը կիրառելի է, բայց պետք է ներառի «x» նշանը. 1) $\mathcal{Q} g x f 3$ կամ $\mathcal{Q} e x f 3$, 2) $\mathcal{Q} 5 x f 3$ կամ $\mathcal{Q} 1 x f 3$, 3) $\mathcal{Q} h x f 3$ կամ $\mathcal{Q} d x f 3$:

C.11 Զինվորի փոխարկման դեպքում նշագրվում է զինվորի փաստացի քայլը, որից հետո՝ նոր խաղաքարի անվանման հապավումը: Օրինակ՝ $d 8 \text{Թ}$, $e x f 8 \mathcal{Q}$, $b 1 \Phi$, $g 1 \text{Ն}$:

C.12 «Ոչ-որի»-ի առաջարկը պետք է նշվի = պայմանանշանով:

C.13 Հապավումներ.

C.13.1 0-0 - փոխատեղում h1-ի կամ h8-ի նավակով (փոխատեղում արքայի թևում)

C.13.2 0-0-0 - փոխատեղում a1-ի կամ a8-ի նավակով (փոխատեղում թագուհու թևում)

C.13.3 x - վերցնում է

C.13.4 + - շախ

C.13.5 ++ կամ # - մատ

C.13.6 e.p. - վերցնում է կողանցիկ

C.13.3-ից մինչև C.13.6-ի հոդվածների կիրառումը պարտադիր չէ:

Խաղի գրառման օրինակներ.

1. e4 e5 2. Չf3 Չf6 3. d4 exd4 4. e5 Չe4 5. Թxd4 d5 6. exd6 e.p. Չxd6 7. Փg5 Չc6 8. Թe3+Փe7 9. Չbd2 0-0 10. 0-0-0 Նe8 11. Աb1 (=):

Կամ: 1. e4 e5 2. Չf3 Չf6 3. d4 ed4 4. e5 Չe4 5. Թd4 d5 6. ed6 Չd6 7. Փg5 Չc6 8. Թe3 Փe7 9. Չbd2 0-0 10. 0-0-0 Նe8 11. Աb1 (=):

Կամ: 1. e2e4 e7e5 2. Չg1f3 Չg8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Չf6e4 5. Թd1xd4 d7d5 6. e5xd6 e.p. Չe4xd6 7. Փc1g5 Չb8c6 8. Թd4d3 Փf8e7 9. Չb1d2 0-0 10. 0-0-0 Նf8e8 11. Աb1 (=):

Հավելված D. Կույր և տեսողական խնդիրներ ունեցող շախմատիստների հետ խաղի կանոնները

D.1 Մրցաշարի կազմակերպիչը, մրցավարի հետ խորհրդակցելուց հետո, իրավասու է հարմարեցնել ստորև գետեղված կանոնները տեսողական պայմաններին համապատասխան: Տեսողունակ և թույլ տեսողություն (իրավաբանորեն՝ կույր) շախմատիստների մրցաշարում յուրաքանչյուր խաղացող կարող է պահանջել, որ խաղն ընթանա երկու խաղատախտակների վրա: Ընդ որում, տեսողունակ խաղացողը օգտագործում է սովորական, իսկ թույլ տեսողություն ունեցող խաղացողը՝ հատուկ կառուցվածքով խաղատախտակ: Հատուկ խաղատախտակը պետք է համապատասխանի հետևյալ պահանջներին՝

D.1.1 ունենա առնվազն 20սմ x 20սմ չափսեր,

D.1.2 սև դաշտերը փոքր ինչ բարձր լինեն խաղատախտակի մակարդակից,

D.1.3 յուրաքանչյուր դաշտում ունենա ապահովագրող անցք:

D.1.4 Խաղաքարերին առընչվող պահանջները հետևյալն են.

D.1.4.1 բոլոր խաղաքարերը պետք է ունենան խաղատախտակի ապահովագրող անցքին հարմարվող ոտնակ,

D.1.4.2 բոլոր խաղաքարերը պետք է լինեն Ստաունտոնյան դիզայնով, իսկ սև խաղաքարերը՝ հատուկ շոշափվող նշանով:

D.2 Խաղը պետք է ընթանա հետևյալ կանոններին համապատասխան.

D.2.1 Քայլերը պետք է հայտարարվեն հստակ, կրկնվեն հակառակորդի կողմից և կատարվեն վերջինիս խաղատախտակի վրա: Չինվոր փոխարկելիս, խաղացողը պետք է հայտարարի նոր խաղաքարի անվանումը: Հայտարարությունը հնարավորինս հստակ դարձնելու համար ուղղաձիգները առաջարկվում է անվանել.

A- Աննա (Anna)

B- Բելլա (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, եթե մրցավարն այլ բան չի որոշում.

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»- (երկար փոխատեղում), այսինքն՝ փոխատեղում թագուհու թևում) կամ «Kurze Rochade»- (կարճ փոխատեղում, այսինքն փոխատեղում արքայի թևում): Խաղաքարերն անվանում են արքա – «քյոնեյ» (Koenig), թագուհի – «դամ» (Dame), նավակ – «թում» (Turm), փիղ - «լոյֆը» (Laeufer), ձի «շպդինգը» (Springer), զինվոր- «բաուը» (Bauer):

D.2.2 Համարվում է, որ թույլ տեսողություն ունեցող խաղացողը «ձեռք է տվել» խաղաքարին իր խաղատախտակի վրա, երբ այն դուրս է եկել ապահովագրող անցքից:

D.2.3 Քայլը համարվում է «կատարված», երբ.

D.2.3.1 խաղաքարը վերցնելու ժամանակ՝ խաղաքարը հեռացվել է այն խաղացողի խաղատախտակից, որը պետք է կատարեր հերթական քայլը,

D.2.3.2 խաղաքարը տեղաշարժվել է ուրիշ ապահովագրող անցքի մեջ,

D.2.3.3 քայլը հայտարարվել է:

D.2.4 Միայն դրանից հետո պետք է միացվի հակառակորդի ժամացույցը:

D.2.5 Տեսողունակ խաղացողի համար սույն հավելվածի D.2.2 և D.2.3 կետերի փոխարեն գործում են սովորական կանոնները:

D.2.6 Շախմատի ժամացույցը՝ թույլ տեսողություն ունեցող խաղացողների համար.

D.2.6.1 թույլ տեսողություն ունեցող խաղացողների համար ընդունված է կիրառել հատուկ կառուցվածքով ժամացույց: Այն պետք է տեղեկացնի թույլ տեսողություն ունեցող մասնակցին ժամանակի և քայլերի քանակի մասին:

D.2.6.2 Որպես այլընտրանք կարող է դիտարկվել հետևյալ հատկանիշներով անալոգային ժամացույցը.

1) ամրացված սլաքներով թվացույց, որի վրա յուրաքանչյուր 5 թույլեն նշված է մեկ կետով, իսկ յուրաքանչյուր 15 թույլեն՝ երկու ուռուցիկ կետերով,

2) հեշտությամբ շոշափելի դրոշակ: Պետք է ուշադրություն դարձնել, որպեսզի դրոշը տեղադրվի այնպես, որ խաղացողը կարողանա շոշափել թույլի սլաքը ամբողջ ժամի վերջին 5 թույլների ընթացքում:

D.2.7 Թույլ տեսողություն ունեցող խաղացողը պետք է գրանցի խաղը Բրեյլի համակարգով, ընդունված ձևով կամ քայլերը գրանցի ձայնային սարքին թելադրելով:

D.2.8 Քայլը հայտարարելիս, լեզվական վրիպումը պետք է ուղղել անմիջապես՝ մինչև հակառակորդի ժամացույցի կոճակը սեղմելը:

D.2.9 Եթե խաղի ընթացքում հայտնաբերվի, որ երկու խաղատախտակի վրա առաջացել են տարբեր դիրքեր, ապա դրանք պետք է համապատասխանեցվեն միմյանց՝ մրցավարի օգնությամբ և խաղացողների գրառումների համեմատությամբ:

Եթե երկու գրառումները համապատասխանում են միմյանց, ապա այն խաղացողը, որը գրի է առել ճիշտ քայլը, բայց այն սխալ է կատարել, պետք է դիրքն իր խաղատախտակի վրա համապատասխանեցնի իր գրառմանը: Եթե գրառումների միջև հայտնաբերվում են տարբերություններ, քայլերը պետք է հետ դրվեն՝ մինչև վերջին համընկնող դիրքը, և մրցավարը պետք է համապատասխանաբար շտկի ժամացույցի ցուցմունքները:

D.2.10 Թույլ տեսողություն ունեցող խաղացողը պետք է իրավունք ունենա օգտվել օգնականի ծառայությունից, որի մասնակի կամ ամբողջական պարտականություններն են.

D.2.10.1 կատարել խաղացողի քայլը հակառակորդի խաղատախտակի վրա,

D.2.10.2 հայտարարել երկու խաղացողների քայլերը

D.2.10.3 գրի առնել խաղը թույլ տեսողություն ունեցող խաղացողի բլանկում և սեղմել ժամացույցի կոճակը,

D.2.10.4 հայտնել թույլ տեսողություն ունեցող խաղացողի կատարած քայլերի քանակը և ժամացույցի ցուցմունքները, բայց միայն նրա խնդրանքով,

D.2.10.5 պահանջել հաղթանակ, երբ սպառվել է հատկացված ժամանակը, և հայտնել մրցավարին, երբ տեսողունակ խաղացողը ձեռք է տվել իր խաղաքարերից մեկին,

D.2.10.6 խաղը հետաձգելու դեպքում, կատարել անհրաժեշտ գործառնություններ:

D.2.11 Եթե թույլ տեսողություն ունեցող խաղացողը չի օգտվում օգնականի ծառայություններից, տեսողունակ խաղացողը կարող է օգտվել որևէ մեկի օգնությունից, ով պետք է կատարի D.2.10.1 և D.2.10.2 կետերում նշված պարտականությունները: Օգնականը պետք է ներկա գտնվի նաև այն դեպքերում, եթե վիճակահանության արդյունքում թույլ տեսողություն ունեցող խաղացողը պետք է խաղա լսողության խանգարումներ ունեցող խաղացողի հետ:

ՈՒՂԵՑՈՒՅՑՆԵՐ

Ներածություն

Հետևյալ «Ուղեցույցներ»-ը նախատեսված են անհրաժեշտության դեպքում աջակցելու միջոցառումների կազմակերպմանը: Թեև դրանք ՖԻԴԵ-ի Շախմատի կանոնների մաս չեն կազմում, սակայն խստորեն խորհուրդ է տրվում կիրառել հնարավոր բոլոր միջոցառումներում:

Ուղեցույցներ I. Հետաձգված խաղեր

I.1 Հետաձգման ընթացակարգ.

I.1.1 Եթե խաղի համար սահմանված ժամանակի ընթացքում խաղը չի ավարտվում, մրցավարը պետք է պահանջի, որ խաղացողը, ով կատարում է քայլը, գրանցի «գաղտնի քայլ»: Խաղացողը պետք է գրի առնի քայլն իր թղթային բլանկում՝ ոչ երկիմաստ նշագրությամբ, իր և հակառակորդի բլանկները դնի ծրարի մեջ, կնքի այն և միայն դրանից հետո կանգնեցի ժամացույցը: Զանի 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:

I.1.2 Եթե քայլ կատարողը հետաձգում է խաղը մինչև խաղի համար նախատեսված ժամանակի ավարտը, ապա նրա ժամացույցի ցուցմունքը պետք է գրանցվի այնպես, ինչպես կգրանցվեր խաղի համար սահմանված ժամանակի ավարտին:

I.2. Ծրարի վրա պետք է նշվի հետևյալը.

I.2.1 խաղացողների անունները,

I.2.2 անմիջապես գրանցվող քայլից առաջ ստեղծված դիրքը,

I.2.3 յուրաքանչյուր խաղացողի կողմից օգտագործված ժամանակը,

I.2.4 քայլ գրանցող խաղացողի անունը,

I.2.5 գրանցված քայլի համարը,

I.2.6 ոչ-ոքիի առաջարկը՝ եթե այն ուժի մեջ է,

I.2.7 խաղի վերսկսման ամսաթիվը, ժամը և վայրը:

I.3 Մրցավարը պետք է ստուգի ծրարի վրա նշված տեղեկությունների ճշգրտությունը, նա պատասխանատու է նաև ծրարի անվտանգության համար:

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

I.5 Մինչև խաղը վերսկսելը, խաղատախտակի վրա պետք է դասավորվի ծրարի վրա գրանցված դիրքը, իսկ ժամացույցը պետք է ուղղվի՝ ծրարի վրա գրանցված ցուցմունքներին համապատասխան:

I.6 Եթե մինչև խաղը վերսկսելը հակառակորդները համաձայնում են ոչ-ոքիի, կամ եթե խաղացողներից մեկը տեղեկացնում է մրցավարին, որի ինքը հանձնվում է, ապա խաղն ավարտվում է:

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

I.8 Բացառությամբ 5, 5.2.2, 6.9 և 9.6 Հոդվածներում նշված դեպքերի, խաղը պարտվում է այն խաղացողը, որի գաղտնի քայլի գրառումը.

I.8.1 երկիմաստ է, կամ

I.8.2 այնպես է գրված, որ դրա իմաստը հնարավոր չէ պարզել, կամ

I.8.3 անհնարին քայլ է:

I.9 Եթե խաղի վերսկսման համար նախատեսված ժամին.

I.9.1 գաղտնի քայլին պատասխանող խաղացողը ներկա է, ապա ծրարը բացվում է, գրանցված քայլը կատարվում է խաղատախտակի վրա, և միացվում է նրա ժամացույցը,

I.9.2 գաղտնի քայլին պատասխանող խաղացողը ներկա չէ, ապա նրա ժամացույցը միացվում է: Ներկայանալուն պես նա կարող է կանգնեցնել ժամացույցը և հրավիրել մրցավարին: Այնուհետև, ծրարը բացվում է, գրանցված քայլը կատարվում է խաղատախտակի վրա, և նրա ժամացույցը նորից միացվում է,

I.9.3 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 սեղմել ժամացույցի կոճակը: Այդ դեպքում, ծրարը պետք է հանձնվի մրցավարին ի պահ և բացվի՝ բացակա խաղացողի ժամանելուն պես:

I.10 Յուրաքանչյուր խաղացող, որը խաղին ներկայացել է ուշացման թույլատրելի ժամանակի սպառվելուց հետո, համարվում է պարտված՝ տվյալ խաղում, եթե մրցավարն այլ որոշում չի կայացնում: Սակայն, եթե գրանցված քայլը վճռում է խաղի արդյունքը, տվյալ արդյունքը մնում է ուժի մեջ:

I.11 Եթե մրցաշարի կանոնակարգն ուշացման համար սահմանում է որոշակի ժամանակ, որը 0 չէ, և խաղի վերսկսման ժամին ներկա չէ խաղացողներից և ոչ մեկը, ապա խաղացողը, որը պետք է պատասխանի գրանցված քայլին, կորցնում է մինչև իր ներկայանալն անցած ամբողջ ժամանակը, եթե կանոնադրությունն այլ բան չի սահմանում, կամ մրցավարն այլ որոշում չի կայացնում:

I.12 Հետաձգված խաղի վերսկսումը.

I.12.1 Եթե գրանցված քայլը պարունակող ծրարն անհետացել է, խաղը պետք է շարունակվի՝ մինչև հետաձգվելը ստեղծված դիրքից և հետաձգման պահին գրանցված ժամացույցի ցուցմունքներով: Եթե անհնար է վերականգնել ժամացույցի ցուցմունքները, ապա դրանք պետք է որոշի մրցավարը: Քայլ գրանցած խաղացողը խաղատախտակի վրա կատարում է այն քայլը, որը նրա պնդմամբ գրանցվել էր որպես գաղտնի քայլ:

I.12.2 Եթե դիրքը վերականգնել հնարավոր չէ, ապա խաղը պետք է չեղյալ հայտարարվի, և վերսկսվի նորը:

I.13 Եթե հետաձգված խաղը վերսկսելիս, մինչև իր առաջին քայլ կատարելը, խաղացողներից մեկը հայտարարի, որ ժամացույցի ցուցմունքները սխալ են, ապա սխալը պետք է ուղղվի: Եթե սխալը ժամանակին չի հայտնաբերվել, խաղը շարունակվում է՝ առանց ցուցմունքներն ուղղելու, եթե մրցավարն այլ բան չի որոշում:

I.14 Խաղի վերսկսման յուրաքանչյուր խաղափուլ պետք է հսկվի մրցավարի ժամացույցով: Մեկնարկի ժամերը պետք է հայտարարվեն նախապես:

Ուղեցույց II. «Ճախմատ 960»-ի կանոնները

II.1 Նախքան խաղը մեկնարկելը՝ կամայական ընտրությամբ՝ որոշակի պայմաններին համապատասխան, որոշվում է սկզբնական դիրքը: Այնուհետև խաղը խաղում են սովորական շախմատի կանոններին համապատասխան:

II.2 Սկզբնական դիրքի պահանջները

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

II.2.1 արքան զբաղեցնում է երկու նավակների միջև գտնվող որևէ դաշտ, և

II.2.2 փղերը պետք է զբաղեցնեն տարագույն դաշտերը, և

II.2.3 սև խաղաքարերը տեղադրվում են նույնությամբ՝ սպիտակ խաղաքարերի դիմաց:

Սկզբնական դիրքը կարող է որոշվել խաղից առաջ՝ համակարգչային ծրագրի կամ գաղերի, մետաղադրամի, խաղաթղթերի և այլնի միջոցով:

II.3 «Ճախմատ 960»-ի փոխատեղման կանոնները

II.3.1 «Ճախմատ 960»-ում յուրաքանչյուր խաղացողի թույլատրվում է միայն մեկ փոխատեղում կատարել խաղի ընթացքում, որը արքայի և նավակի հավանական մեկ քայլն է: Սակայն փոխատեղման պարագայում պահանջվում է սովորական խաղի կանոնների որոշակի հստակեցում, քանզի սովորական շախմատի կանոնները բացառում են նավակի ու արքայի այդպիսի սկզբնական դիրքեր, որոնք հանդիպում են «Ճախմատ 960»-ում:

II.3.2 Ինչպե՞ս կատարել փոխատեղում: «Ճախմատ 960»-ում նավակի և արքայի սկզբնական դիրքից ելնելով, փոխատեղման մանևրումն իրականացվում է հետևյալ 4 տարբերակներից մեկի կիրառմամբ.

II.3.2.1 փոխատեղում՝ արքան և նավակը տեղաշարժելով, կամ

II.3.2.2 փոխատեղում՝ արքայի և նավակի դիրքերը փոխադարձաբար փոխելով, կամ

II.3.2.3 փոխատեղում՝ միայն արքայի քայլով, կամ

II.3.2.4 փոխատեղում՝ միայն նավակի քայլով:

²«Ճախմատ 960» անվանումն արտացոլում է սկզբնական դիրքերի հնարավոր քանակը՝ ըստ F2 կետում նշված պայմանների: «Ճախմատ 960»-ը անվանում են նաև «Ֆիշերի շախմատ»: -թարգմ:

II.3.2.5 Առաջարկություններ

•Մարդկանց միջև՝ ֆիզիկական խաղատախտակի վրա ընթացող խաղում խորհուրդ է տրվում, որ արքան նախ տեղաշարժվի տախտակից դուրս և տեղադրվի իր վերջնական դիրքի դիմաց, այնուհետև նավակը տեղաշարժվի դեպի իր վերջնական դիրքը, որից հետո արքան տեղադրվի իր վերջնական դիրքում:

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

II.3.2.6 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):

³Փաստորեն, «Շախմատ 960»-ում հնարավոր է 84 տեսակի փոխատեղում՝ 42 սպիտակներով խաղացողի և նույնքան՝ սևերով խաղացողի կողմից: Բոլոր այդ հնարավորությունները զետեղված են աղյուսակում:

Սպիտակներ		Սևեր	
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; Նc1, 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	

II.3.2.7 Ծանոթագրություններ

1. Տարաձայնություններից խուսափելու համար, նախքան փոխատեղում կատարելը, նպատակահարմար է հայտարարելը՝ «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. Արքայի 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:

Ուղեցույց III. Խաղեր առանց հավելումների, ներառյալ արագ խաղի ավարտ

III.1 «Արագ ավարտը» խաղի այն փուլն է, որի ընթացքում բոլոր մնացած քայլերը պետք է կատարվեն սահմանափակ ժամանակի ընթացքում:

III.2.1 Ստորև ներկայացված «Ուղեցույցները», որոնք վերաբերում են խաղի վերջին փուլին, ներառյալ «արագ ավարտ»-ը, պետք է կիրառվեն միայն այն միջոցառման ժամանակ, եթե դրանց օգտագործման մասին նախօրոք հայտարարվել է:

III.2.2 Սույն «Ուղեցույցները» կիրառվում են միայն սովորական և արագ շախմատում առանց հավելման, և չեն կիրառվում կայծակնային խաղի ժամանակ:

III.3.1 Եթե երկու դրոշակներն էլ ընկել են, և անհնար է որոշել, թե որն է ընկել առաջինը, ապա.

III.3.1.1 խաղը պետք է շարունակվի, եթե դա տեղի է ունենում խաղի ցանկացած շրջանում, բացառությամբ վերջին շրջանի:

III.3.1.2 խաղը հայտարարվում է ոչ-ոքի, եթե դա տեղի է ունենում խաղի այն շրջանում, որի ընթացքում պետք է կատարվեն մնացած բոլոր քայլերը:

III.4 Երբ քայլ կատարողին մնում է երկու թույլից պակաս ժամանակ, նա կարող է առաջարկել մրցավարին, որ երկու խաղացողներին հատկացվի 5 վայրկյան հավելում: Սա համարվում է ոչ-ոքիի առաջարկ: Եթե այն մերժվում է, և մրցավարը համաձայնում է առաջարկին, ապա ժամացույցները պետք է կարգավորվեն համապատասխանաբար լրացուցիչ ժամանակով. հակառակորդին տրվում է լրացուցիչ երկու թույլ, և խաղը շարունակվում է:

III.5 Եթե Հոդված III.4-ը չի կիրառվում, և քայլ կատարողին մնում է երկու թույլից պակաս ժամանակ, նա կարող է «ոչ-ոքի»-ի պահանջ ներկայացնել՝ մինչև իր դրոշակի ընկնելը: Նա պետք է հրավիրի մրցավարին և կարող է կանգնեցնել ժամացույցը (տե՛ս հոդված 6.12.2-ը): Նա կարող է ոչ-ոքի պահանջել այն հիմքով, որ հակառակորդը ընդունված միջոցներով հաղթել չի կարող և/կամ չի գործադրում ջանքեր ընդունված միջոցներով հաղթելու համար:

III.5.1 Եթե մրցավարը համաձայնի, որ հակառակորդն ընդունված միջոցներով հաղթելու համար ջանքեր չի գործադրում կամ ընդունված միջոցներով հաղթել հնարավոր չէ, նա պետք է խաղը հայտարարի ոչ-ոքի: Հակառակ դեպքում, նա պետք է հետաձգի որոշում կայացնելը կամ մերժի պահանջը:

III.5.2 Եթե մրցավարը հետաձգում է որոշում կայացնելը, ապա հակառակորդին կարող է ավելացվել լրացուցիչ երկու թույլ ժամանակ, և հնարավորության դեպքում խաղը պետք է շարունակվի մրցավարի ներկայությամբ: Մրցավարը վերջնական արդյունքը պետք է հայտարարի խաղի հետագա ընթացքում կամ խաղացողներից որևէ մեկի դրոշակն 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 բավարար փորձեր չի ձեռնարկում, ապա խաղը պետք է հայտարարի ոչ-ոքի:

III.5.3 Եթե մրցավարը մերժում է պահանջը, ապա հակառակորդին պետք է ավելացվի երկու թույլ ժամանակ:

III.6 Եթե մրցաշարը չի հսկվում մրցավարի կողմից, սահմանվում է հետևյալը.

III.6.1 խաղացողը կարող է ոչ-ոքի պահանջել՝ մինչև իր դրոշակի ընկնելը, եթե նրան մնացել է 2 բուպեից պակաս ժամանակ: Այսպիսով ավարտվում է խաղը: Նա կարող է այդ պահանջը ներկայացնել հիմք ընդունելով, որ.

III.6.1.1 հակառակորդն ընդունված միջոցներով հաղթել չի կարող, և/կամ

III.6.1.2 հակառակորդն ընդունված միջոցներով հաղթելու համար ջանքեր չի գործադրում: III.6.1.1-ի դեպքում՝ խաղացողը պետք է գրանցի վերջնական դիրքը, և հակառակորդը պետք է հաստատի այն: III.6.1.2-ի դեպքում խաղացողը պետք է գրանցի վերջնական դիրքը և ներկայացնի գրառած բլանկը: Հակառակորդը պետք է հաստատի և՛ գրառման ճշգրտությունը, և՛ վերջնական դիրքը:

III.6.2 Պահանջը պետք է ներկայացվի մրցավարի պարտականությունները ստանձնած անձին:

ՇԱԽՄԱՏԻ ԿԱՆՈՆՆԵՐԻ ՏԵՐՄԻՆԱԲԱՆԱԿԱՆ ԲԱՌԱՐԱՆ

Տերմին	Առաջին անգամ հղվել է հետևյալ համատեքստում	Բացատրություն
Անկյունագիծ	2.4	խաղատախտակի հարակից կողմերի՝ անկյուններով շոշափվող նույն գույնի դաշտերն իրար միացնող ուղի
Անհնարին քայլ	3.10.2	դիրք կամ քայլ, որն անհնար է Շախմատի կանոնների համաձայն
Առերես շախմատ	Ներածություն	սույն կանոնագիրքը վերաբերում է բացառապես առերես շախմատին, և չի վերաբերում ինտերնետային կամ հեռահար այլ միջոցների օգտագործմամբ տեղի ունեցող շախմատային խաղերին
Ավարտված քայլ/ կատարված քայլ	6.2.1/1.1	խաղաքարի տեղափոխում խաղատախտակի վրա, որից հետո քայլ կատարողը սեղմում է ժամացույցի կոճակն այնպես, որ սկսի աշխատել հակառակորդի ժամացույցը քայլը համարվում է կատարված (բայց չավարտված), եթե խաղացողը տեղափոխել է իր խաղաքարն այլ դաշտ (վերցնելու դեպքում նաև՝ հակառակորդի խաղաքարը հեռացվել է խաղատախտակից) և բաց է թողել ձեռքը:

Արագ ավարտ	Ուղեցույց III	խաղի այն փուլը, որի ընթացքում բոլոր մնացած քայլերը պետք է կատարվեն սահմանափակ ժամանակի ընթացքում
Արագ շախմատ	Հավելված A	«արագ շախմատ» է կոչվում այն խաղը, որտեղ բոլոր քայլերը պետք է կատարվեն յուրաքանչյուր խաղացողի համար սահմանված ժամանակի ընթացքում, որը 10 րոպեից ավել, բայց 60 րոպեից պակաս է, կամ հատկացված ժամանակի և 60-ով բազմապատկած ամեն քայլի համար տրվող լրացուցիչ ժամանակի գումարը՝ 10 րոպեից ավել, բայց 60 րոպեից պակաս է
Արդարացի խաղ	12.2.1	երբեմն մրցավարը պետք է հաշվի առնի, թե արդյոք կիրառվող օրենքները բավարար են՝ արդարացի խաղը ապահովելու համար
Արդյունք	8.7	սովորաբար արդյունքը լինում է 1-0, 0-1 կամ ½-½: Բացառիկ հանգամանքներում երկու խաղացողներն էլ կարող են պարտվել (Հոդված 11.8), կամ խաղացողներից մեկը վաստակի ½ միավոր, իսկ մյուսը՝ 0: Տեղի չունեցած խաղերի դեպքում արդյունքը նշվում է +/- (սկերը չեն ներկայացել ուշացման համար սահմանված ժամանակի ընթացքում), կամ -/+ (սպիտակները չեն ներկայացել ուշացման համար սահմանված ժամանակի ընթացքում)

Արքայի/թագուհու թև	3.8.1	խաղատախտակի ուղղահայաց կեսը, որում ներառված են արքաների/թագուհիների սկզբնական դիրքերը
Բացատրություն	11.9	խաղացողն իրավունք ունի շախմատի օրենքների առանձին կետերի վերաբերյալ բացատրություն ստանալու
Բլանկ	8.1	հատուկ ձևաթուղթ՝ քայլերը գրի առնելու համար: Կարող է լինել նաև էլեկտրոնային
Բողոք	11.10	սովորաբար, խաղացողը պետք է իրավունք ունենա բողոքարկել մրցավարի կամ կազմակերպչի որոշումը
Գաղտնի քայլ	I.1.1	գրանցվում է բլանկում և ծրարի մեջ ի պահ հանձնվում, եթե խաղի համար սահմանված ժամանակի ընթացքում խաղը չի ավարտվում և հետաձգվում է
Գրոհել	3.1	համարվում է, որ խաղաքարը գրոհում է հակառակորդի խաղաքարին, երբ այն կարող է վերցնել այդ խաղաքարը տվյալ դաշտում
Դիրքի կրկնություն	9.2.1	1. խաղացողը կարող է պահանջել ոչ-ոքի, եթե նույն դիրքը կրկնվում է երեք անգամ: 2. խաղը ավարտվում ոչ-ոքի է, եթե նույն դիրքը կրկնվում է հինգ անգամ:

Դրոշակ	6.1	Ժամանակի ստուգման ավարտն արձանագրող միջոց
«Դրոշակի ընկնել»	6.1	նշանակում է, որ խաղացողին հատկացված ժամանակը սպառվել է
«Ժամանակի երկարաձգում» (Բրոնշտեյնի ստուգում)	6.3.2	Ժամանակի ստուգման տեսակ, երբ հակառակորդներին հատկացվում է «մտածելու հիմնական ժամանակ» և ամեն քայլի համար «սահմանված լրացուցիչ ժամանակ»: Հիմնական ժամանակը սկսում է նվազել միայն այն պահից, երբ սպառվում է լրացուցիչ ժամանակը: Եթե խաղացողը սեղմում է ժամացույցի կոճակը մինչև լրացուցիչ ժամանակի սպառվելը, մտածելու հիմնական ժամանակը չի նվազում՝ անկախ լրացուցիչ ժամանակի օգտագործման չափից
Ժամանակի վերահսկում	/	1. խաղացողներին մտածելու համար տրվող ժամանակի սահմանում: Շախմատի 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 (հավելում): Այս ամենը պետք է նախապես սահմանված լինի

երթն մտածելու ժամանակը տրվում է հատվածաբար (օրինակ՝ 90 րոպե առաջին 40 քայլի համար, այնուհետև 60 րոպե հաջորդ 20 քայլի համար, այնուհետև 15 րոպե՝ մինչև խաղի ավարտը՝ 30 վայրկյան հավելումով՝ սկսած առաջին քայլից), ապա առաջին ստուգումն ավարտվում է և սկսում է երկրորդ ստուգումն այն դեպքում, երբ երկու հակառակորդներն էլ կատարում են 40-ական քայլ: Համապատասխանաբար, երկու հակառակորդների կողմից 60-ական քայլ կատարելուց հետո ավարտվում է երկրորդ և սկսվում է երրորդ ստուգումը:

Էլեկտրոնային
ծխախոտ

/

սարք, որը պարունակում է հեղուկ և օգտագործման արդյունքում այդ հեղուկ լուծույթը գոլորշիանալով՝ նմանակվում է ավանդական ծխախոտ օգտագործելու ակտին

Էկրան

6.12.1

տախտակի վրա դիրքի էլեկտրոնային ցուցադրում

Լրացուցիչ ժամանակ,
հավելում

6.1

Ժամանակ (2-ից մինչև 60 վայրկյան), որը խաղի սկզբից տրվում է յուրաքանչյուր խաղացողին յուրաքանչյուր քայլի համար՝ ի լրումն մտածելու համար տրվող ժամանակի: Դա կարող է արվել Բրոնշտեյնի կամ Ֆիշերի ստուգումը կիրառելիս

Խախտել դասավորությունը	7.4.1	դնել կամ վերցնել խաղաքարերը իրենց հիմնական տեղից: Օրինակ, զինվորը՝ a2-ից a4.5, նավակը d1-ի և e1-ի միջև ընկած հատվածի շառավղում, խաղաքար, որը ընկել է հատակին և այլն
Խաղավայր	11.2	խաղի տեղը, հանգստի սենյակները, զուգարանները, հյուրասիրության սրահները, ծխելու համար հատկացված և մրցավարի կողմից որոշված այլ տարածքները
Խաղատեղ	11.2	այն տարածքը, որտեղ տեղի են ունենում մրցաշարի խաղերը
Խաղատախտակ	2.1	64 (8x8) վանդականոց, հաջորդաբար՝ բաց («սպիտակ») և մուգ («սև») գույների հավասարաչափ դաշտերից բաղկացած տախտակ՝ շախմատ խաղալու համար: Կրճատ.՝ տախտակ
Խաղի հետաձգում	8.1	խաղը մեկ խաղափուլի ընթացքում չի ավարտվում, այլ ժամանակավորապես ընդհատվում և վերսկսվում է ավելի ուշ՝ նախապես որոշված ժամին
Խաղաքար	2.1	թագուհի, նավակ, փիղ, ձի կամ ցանկացած խաղաքար՝ բացառությամբ զինվորի
Կազմակերպիչ	8.3	անձ, որը պատասխանատու է խաղավայրի, ամսաթվերի, մրցանակային ֆոնդի, հրավերների, մրցույթի ձևաչափի և այլնի համար

Կայծակնային խաղ	Հավելված B	այն խաղը, որում բոլոր քայլերը պետք է կատարվեն յուրաքանչյուր խաղացողի համար սահմանված ժամանակի ընթացքում, որը պակաս է 10 րոպեից, կամ՝ հատկացված ժամանակի և 60-ով բազմապատկած ամեն քայլի համար տրվող լրացուցիչ ժամանակի գումարը 10 րոպեից քիչ է
Կողանցիկ վերցնել	3.7.4.1	բացատրության համար տե՛ս հոդվածը: Լատինատառ նշված է e.p.
Կորցնել իրավունքը	4.8.1	1. կորցնել պահանջ ներկայացնելու կամ քայլ կատարելու իրավունքը: Կամ 2. պարտվել խաղում՝ օրենքների խախտման պատճառով
Հաղթել ընդունված միջոցներով	Ուղեցույց III.5	նպատակաուղղված, հետևողական խաղի միջոցով հասնել հաղթանակի, կամ ունենալ դիրք՝ հաղթանակի հասնելու իրատեսական հնարավորություններով, բայց ոչ միայն հակառակորդի դրոշակն ընկնելու հույսով
Հայտարարություն (պահանջ)	6.8	խաղացողը կարող է պահանջ ներկայացնել մրցավարին՝ տարբեր հանգամանքներից ելնելով
Հանգստի սենյակ	11.2	պետքարաններ, ինչպես նաև Աշխարհի առաջնության ժամանակ առանձնացված տարածքներ, որտեղ խաղացողները կարող են հանգստանալ
Հանձնվել	5.1.2	խաղը ճանաչել պարտված՝ մինչև մատ ստանալը

Հանրահաշվական նշագրություն	8.1	8x8 խաղատախտակի վրա կատարվող քայլերի գրառում՝ a-ից h՝ լատինական տառերի և 1-ից 8 թվերի միջոցով
Հատկացված ժամանակ	8.6	խաղի մի հատված, որտեղ մասնակիցները պետք է կատարեն մի շարք քայլեր կամ բոլոր քայլերը որոշակի հատկացված ժամանակում
Հնարավոր քայլ	3.10.1	բացատրության համար տե՛ս հոդվածը
Հորիզոնական	2.4	խաղատախտակի դաշտերի հորիզոնական շարք
Հսկել	12.2.5	ստուգել կամ վերահսկել խաղի ընթացքը
Ձեռք տրված խաղաքար	4.3	եթե խաղացողը դիպչում է խաղաքարին՝ այն տեղափոխելու մտադրությամբ, ապա պարտավոր է քայլ կատարել այդ խաղաքարով
Մատ	1.2	հակառակորդի արքայի վրա այնպիսի հարված, որը մրցակցին զրկում է բոլոր հնարավոր քայլերից, այլ կերպ ասած՝ այնպիսի շախ հակառակորդի արքային, որից պաշտպանվել հնարավոր չէ: Նշագրվում է ++ կամ #
«Մեռյալ դիրք»	5.2.2	այնպիսի դիրք, երբ խաղացողներից և ոչ մեկը՝ հնարավոր քայլերի ցանկացած շարքով, հակառակորդի արքային մատ անել չի կարող
Մերձակա տարածք	12.8	խաղավայրին հարող այն տարածք(ներ)ը, որտեղ մրցավարի կողմից կարող են սահմանվել վարքի հատուկ կանոններ
Միավորներ	10	սովորաբար, հաղթանակի համար տրվում է 1 միավոր, «ոչ-ոքի»-ի համար՝ կես միավոր, պարտության համար միավոր չի տրվում: Այլընտրանքը՝ համապատասխանաբար՝ 3, 1 և 0 միավորն է

Միջամտել	12.7	միջամտություն խաղի ընթացքում՝ խախտումները վերացնելու նպատակով
Միջոցառման կանոնադրություն	6.7.1	հաստատված փաստաթուղթ, որը սահմանում է մրցաշարի անցկացման պայմանները, անհրաժեշտության դեպքում նշելով, թե սույն կանոնագրքում առաջարկվող տարբերակներից որ մեկն է կիրառվելու
Մրցավար	Նախաբան	Անձ (անձինք), որը (որոնք) պատասխանատու է (պատասխանատու են) օրենքների և մրցաշարի կանոնակարգի կատարման համար
Մրցավարի հայեցողություն	/	Սույն Օրենքներում կա մոտավորապես 39 դեպք, երբ մրցավարը պետք է օգտագործի իր դատողությունը
Շախ	3.9	Մեկ կամ միաժամանակ մի քանի խաղաքարերի հարված հակառակորդի արքայի վրա: Նշագրվում է + պայմանանշանով
«Շախմատ 960» (Ֆիշերի շախմատ)	Ուղեցույց II	շախմատի տեսակ, որում խաղաքարերի սկզբնական դիրքը որոշվում է կամայական ընտրությամբ 960 հնարավոր տարբերակներից՝ որոշակի պայմաններին համապատասխան
Շախմատի ժամացույց	6.1	այնպիսի ժամացույց, որի երկու թվացույցները միմյանց կապակցված են այնպես, որ միաժամանակ աշխատել չեն կարող
Շախմատային հավաքածու	/	շախմատի տախտակը և իր 32 խաղաքարերը

Ոչ-ոքի	5.2	խաղի արդյունք, որտեղ խաղացողներից որևէ մեկը չի հաղթել
«Ոչ-ոքի»-ի առաջարկ	9.1.2	խաղի ընթացքում ստեղծված իրավիճակ, երբ հնարավոր քայլերի կատարումից հետո մրցակիցներից մեկը կարող է ոչ-ոքի առաջարկել: Բլանկի վրա նշագրվում է = պայմանանշանով
Ուղղաձիգ	2.4	խաղատախտակի դաշտերի ուղղահայաց շարք
Ուշացման թույլատրելի ժամանակ	6.7	նախապես կանոնադրության մեջ նշված ժամանակը, երբ խաղացողը կարող է ուշանալ առանց պարտության գրանցման
Պատ	5.2.1	քայլ կատարողը չունի ոչ մի հնարավոր քայլ, և նրա արքան շախի տակ չէ
Պատժամիջոցներ	12.3	մրցավարը կարող է կիրառել 12.9 Հոդվածում թվարկված պատժամիջոցները՝ խստության վերընթաց կարգով
Սահմանափակ կարողություններ	6.2.6	վիճակ, ինչպիսին է ֆիզիկական կամ մտավոր հաշմանդամությունը, որի հետևանքով մարդը մասամբ կամ ամբողջությամբ կորցնում է որոշակի շախմատային գործողություններ կատարելու ունակությունը
Մեղմել ժամացույցի կոճակը	6.2.1	գործողություն, որի արդյունքում դադարում է աշխատել խաղացողներից մեկի ժամացույցը և սկսում է աշխատել մյուսի ժամացույցը
Սվիդրական (ստանդարտ) շախմատ	III.3.2	այն խաղն է, որում մտածելու համար տրվող ժամանակն առնվազն 60 րոպե է
Սևեր	2.1.1	մուգ («սև») խաղաքարերով խաղացող մասնակից:

Սպիտակներ	2.2	բաց («սպիտակ») խաղաքարերով խաղացող մասնակից
Վերլուծություն	11.3	մեկ կամ մի քանի խաղացողների կողմից խաղաքարերի տեղաշարժելը խաղատախտակի վրա՝ լավագույն շարունակությունը/քայլը կամ դիրքի գնահատականը որոշելու նպատակով
Վերցնել	3.1	խաղաքարի տեղաշարժում հակառակորդի խաղաքարով զբաղեցրած դաշտ, և վերջինիս հեռացումը խաղատախտակից՝ որպես նույն քայլի մաս
Ցուցադրական տախտակ	6.12.1	տախտակ, որի վրա ձեռքով ցուցադրվում են դիրքեր
Ուղղել քայլը	4.2	հայտարարություն առ այն, որ խաղացողը ցանկանում է ուղղել խաղաքարը՝ առանց այն տեղափոխելու մտադրության
Փոխատեղում	3.8.2	արքայի և նույն գույնի նավակներից մեկի քայլն է՝ խաղացողի կողմից առաջին հորիզոնականով: Փոխատեղումը համարվում է արքայի մեկ քայլ և կարող է կատարվել ինչպես արքայի թևում («կարճ» փոխատեղում, նշագրվում է 0-0), այնպես էլ թագուհի թևում («երկար» փոխատեղում, նշագրվում է 0-0-0)
Փոխարկման դաշտ	3.7.5.1	քայլ կատարողի կողմից ամենահեռավոր հորիզոնականի այն դաշտը, որտեղ նա՝ տեղաշարժելով զինվորը, այն պետք է փոխարինի նույն գույնի նոր թագուհիով, նավակով, փողով կամ ձիով՝ որպես նույն քայլի մաս
Փոխարկում	3.7.5.3	խաղացողի կողմից ամենահեռավոր հորիզոնականին հասած զինվորի փոխարինումը նույն գույնի խաղաքարով՝ որպես նույն քայլի մաս

Քայլ	1.1	Եթե սահմանված է ժամանակի ստուգում 90 րոպե յուրաքանչյուր խաղացողին 40 քայլի համար, դա նշանակում է, որ երկու հակառակորդն էլ պետք է կատարեն 40 քայլ՝ չգերազանցելով մտածելու համար հատկացված ժամանակը սակայն, «սպիտակների/սևերի քայլն է», «սպիտակների/սևերի լավագույն քայլ» բառակապակցություններում քայլը նշանակում է հակառակորդներից միայն մեկի՝ խաղաքար տեղաշարժելու հերթը
Քայլերի հաշվիչ	6.10.2	Ժամացույցի հատուկ սարք, որը կարող է օգտագործվել հաշվելու համար, թե հակառակորդներից յուրաքանչյուրը քանի անգամ է սեղմել ժամացույցի կոճակը
Օգնական	8.1	անձ, ով կարող է տարբեր ձևերով նպաստել մրցույթի սահուն ընթացքին՝ կատարելով մրցավարի կողմից ներկայացված հանձնարարությունները
Ֆիշերի (կուտակային) ստուգում	/	ստուգման այս ձևը կիրառելիս՝ յուրաքանչյուր խաղացող ստանում է լրացուցիչ (սովորաբար 30 վայրկյան) ժամանակ յուրաքանչյուր քայլի համար
0 րոպե թույլատրելի ուշացման ժամանակ	6.7.1	Երբ շախմատիստները պետք է մոտենան խաղատախտակին մինչև խաղի մեկնարկը
50 քայլի կանոն	9.3	Խաղը կարող է ավարտվել ոչ-որի, եթե յուրաքանչյուր խաղացող առնվազն վերջին 50 քայլերը կատարել է առանց որևէ զինվոր տեղաշարժելու և առանց որևէ խաղաքար վերցնելու
75 քայլի կանոն	9.6.2	Եթե վերջին 75 քայլերը կատարվել են առանց որևէ զինվոր տեղաշարժելու և առանց որևէ խաղաքար վերցնելու, խաղը ավարտվում է ոչ-որի

[illegible]

[illegible]

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն/ Նախաբան	3
ԽԱՂԻ ՀԻՄՆԱԿԱՆ ԿԱՆՈՆՆԵՐԸ	
Շախմատի էությունը և նպատակները	4
Խաղաքարերի սկզբնական դիրքը խաղատախտակի վրա	4
Խաղաքարերի քայլերը	7
Քայլերի կատարումը	14
Խաղի ավարտը	16
ՄՐՑԱՇԱՐԻ ԿԱՆՈՆՆԵՐԸ	
Շախմատի ժամացույցը	17
Խախտումներ	20
Քայլերի գրառումը	22
Ոչ-որքի	24
Միավորների հաշվարկը	26
Խաղացողների վարքը	26
Մրցավարի դերը	28
ՀԱՎԵԼՎԱԾՆԵՐ	
Արագ շախմատ	30
Կայծակնային խաղ	31
Հանրահաշվական նշագրություն	32
Կույր և տեսողական խնդիրներ ունեցող շախմատիստների հետ խաղի կանոնները	35
ՈՒՂԵՑՈՒՅՑՆԵՐ	
Հետաձգված խաղեր	39
«Շախմատ 960»-ի կանոնները	42
Խաղեր առանց հավելումների, ներառյալ արագ խաղի ավարտ	44
ՇԱԽՄԱՏԻ ԿԱՆՈՆՆԵՐԻ ՏԵՐՄԻՆԱԲԱՆԱԿԱՆ ԲԱՌԱՐԱՆ	47