



قوانين الاتحاد الدولي للشطرنج السارية من 1 يناير 2018

المحتويات:

تقديم
المقدمة

القواعد الأساسية للعب

- المادة 1: طبيعة وأهداف مباراة الشطرنج
- المادة 2: الوضع الابتدائي للقطع على رقعة الشطرنج
- المادة 3: نقلات القطع
- المادة 4: كيفية تحريك القطع
- المادة 5: إتمام و إنهاء المباراة

قواعد المنافسات

- المادة 6: ساعة الشطرنج
- المادة 7: أمور غير قانونية (المخالفات)
- المادة 8: تسجيل النقطات
- المادة 9: المباراة التعادل
- المادة 10: نتيجة المباراة
- المادة 11: سلوك اللاعبين
- المادة 12: دور الحكم (أنظر المقدمة)

الملاحق:

- (أ) الشطرنج السريع (الديناميكي) Rapid Chess
- (ب) الشطرنج الخاطف Blitz
- (ج) التدوين الجبري
- (د) قواعد اللعب مع اللاعبين المكفوفين، والمعاقين بصرياً

الإرشادات:

- (I) المباريات المؤجلة
- (II) قواعد شطرنج 960
- (III) المباريات بدون زيادة بما فيها نهايات اللعب السريع

(1)



تقديم

تغطي قوانين الاتحاد الدولي للشطرنج اللعب على الرقعة.

تتكون القوانين من جزأين: 1. القواعد الأساسية للعب. و2. قواعد المنافسة.

تعتبر النسخة الانجليزية هي النسخة الموثقة لقوانين الشطرنج (التي تم اعتمادها في الاجتماع عام 1988 للجمعية العمومية للاتحاد الدولي للشطرنج في جيونيك، أنطاليا، تركيا) وتصبح سارية المفعول اعتباراً من 1 يناير 2018.

الضمائر المذكورة الواردة في مواد هذا القانون ، شاملة الذكور و الاناث على السواء.

مقدمة

لا يمكن لقوانين الشطرنج أن تنظم كل الحالات الممكن حدوثها خلال المباراة، ولا يمكنها كذلك ضبط كل التساؤلات الإدارية. في الحالات غير المحددة بدقة في مواد هذا القانون يمكن الوصول إلى القرار الصحيح بدراسة حالات مشابهة منصوص عليها في القانون.

تفترض القوانين أن الحكام تتوفر فيهم الكفاءة والموضوعية المطلقة والمقدرة الضرورية لأخذ الأحكام الصائبة. لذا إن تفاصيل زائدة في مواد القانون قد تحد من حرية الحكم وبالتالي تمنعه من إيجاد الحل العادل والمنطقي وفقاً للملابسات الخاصة بكل مشكلة. يناشد الاتحاد الدولي للشطرنج كافة لاعبي الشطرنج واتحاداته تقبل هذه النظرة.

يشترط بالضرورة للمباراة لكي تكون مصنفة دولياً أن تلعب وفق القوانين الرسمية للاتحاد الدولي للشطرنج.

يوصى لمباريات المنافسات غير المصنفة بالاتحاد الدولي أن تلعب وفق القوانين الرسمية للاتحاد الدولي للشطرنج..

يمكن للاتحادات الأعضاء سؤال الاتحاد الدولي للشطرنج للبت في أمور متعلقة بقانون للشطرنج.

القواعد الأساسية للعب

المادة 1: طبيعة وأهداف مباراة الشطرنج

- 1-1 تلعب مباراة الشطرنج بين متنافسين اثنين يتبادلان تحريك القطع على رقعة مربعة تسمى (رقعة الشطرنج).
- 2-1 اللاعب صاحب القطع الفاتحة (الأبيض) يلعب أول نقلة، ثم يتناوب اللاعبان النقلات، مع قيام اللاعب صاحب القطع الغامقة (الأسود) بأداء النقلة التالية.

(2)



- 3-1 يقال للاعب أنه صاحب النقلة عندما يكون منافسه قد أتم أداء نقلته.
- 4-1 يهدف كل لاعب إلى وضع ملك المنافس "تحت التهديد" بحيث لا يستطيع المنافس أداء أي نقلة قانونية.
- 1-4-1 اللاعب الذي يحقق هذا الهدف يقال أنه "كش مات" ملك منافسه ويفوز بالمباراة. ولا يسمح للاعب ان يترك ملكه مهدداً أو ان يعرضه للهجوم و يمنع أسر ملك المنافس.
- 2-4-1 المنافس الذي يقع ملكه في (كش مات) يخسر المباراة.
- 5-1 تعتبر المباراة تعادلاً بحيث لا يمكن لأي من اللاعبين تنفيذ "كش مات" لملك منافسه (أنظر المادة 2-2-5).

المادة 2: الوضع الابتدائي للقطع على رقعة الشطرنج

- 1-2 تتألف رقعة الشطرنج من شبكة مربعات 8×8 من تشكل 64 مربعاً متساوياً تتناوب بين اللون الفاتح (المربعات البيضاء) واللون الغامق (المربعات السوداء).
توضع رقعة الشطرنج بين اللاعبين بحيث يكون مربع الركن اليمين أبيض اللون.
- 2-2 عند بدء المباراة، يحوز الأبيض على 16 قطعة فاتحة اللون (القطع البيضاء)، ويحوز الأسود على 16 قطعة غامقة اللون (القطع السوداء).

هذه القطع كما يلي:

K		يرمز له عادة بالشكل	ملك أبيض
Q		يرمز له عادة بالشكل	وزير أبيض
R		يرمز لهما عادة بالشكل	رخان أبيضان
B		يرمز لهما عادة بالشكل	فيلان أبيضان
N		يرمز لهما عادة بالشكل	حصانان أبيضان
		يرمز لهم عادة بالشكل	8 بيادق بيضاء
K		يرمز له عادة بالشكل	ملك أسود
Q		يرمز له عادة بالشكل	وزير أسود
R		يرمز لهما عادة بالشكل	رخان أسودان
B		يرمز لهما عادة بالشكل	فيلان أسودان
N		يرمز لهما عادة بالشكل	حصانان أسودان
		يرمز لهم عادة بالشكل	8 بيادق سوداء

(3)



قطع ستانتون Staunton Pieces



p Q K B N R

الوضع الابتدائي للقطع على رقعة الشطرنج هو كما يلي:

3-2



4-2

الأعمدة files: الخطوط الرأسية المشكلة من ثمانية مجموعات من المربعات.
الصفوف ranks: هي ثمانية مجموعات من المربعات الأفقية الممتدة من اليمين اللعبي الى يساره.
القطر diagonal: هو الخط المستقيم المكون من مربعات من نفس اللون ممتدة من ركن الى ركن.

المادة 3: نقلات القطع

1-3

لا يُسمح بنقل قطعة إلى مربع تحتله قطعة أخرى من نفس اللون.
إذا نقلت قطعة إلى مربع تحتله إحدى قطع المنافس، فإن الأخيرة تؤسر وتستبعد من الرقعة كجزء من نفس النقلة.

1-1-3

يُقال للقطعة أنها تهاجم قطعة المنافس إذا كانت قادرة على الأسر على ذلك المربع وفقاً للمواد 2-3 إلى 8-3.

2-1-3

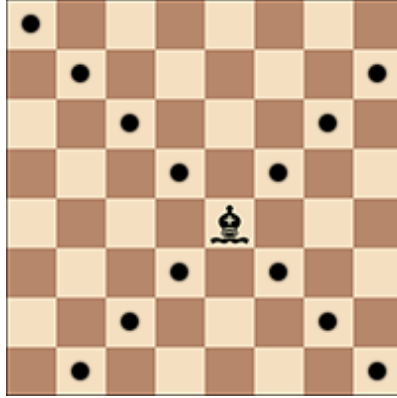
تعتبر القطعة مهاجمة لمربع حتى إذا كانت هذه القطعة ممنوعة من التحرك إلى ذلك المربع لأنها بذلك تترك أو تضع ملكها من نفس اللون تحت التهديد.

3-1-3

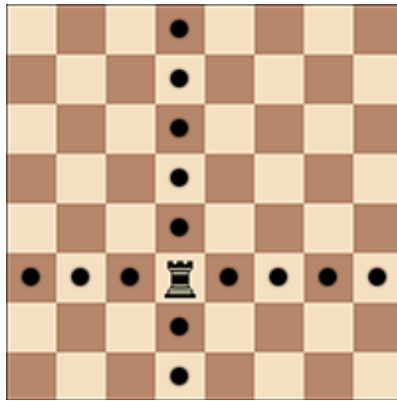
الفيل يمكن تحريكه إلى أي مربع عبر القطر (الوتر) الذي يقف عليه.

2-3

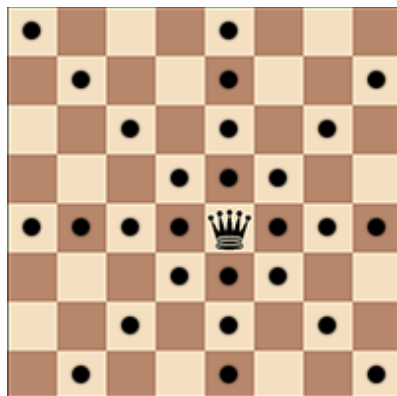
(4)



3-3 الرخ يمكن تحريكه إلى أي مربع عبر العمود أو الصف الذي يقف عليه.



4-3 الوزير يمكن تحريكه إلى أي مربع عبر العمود، أو الصف، أو القطر، الذي يقف عليه.

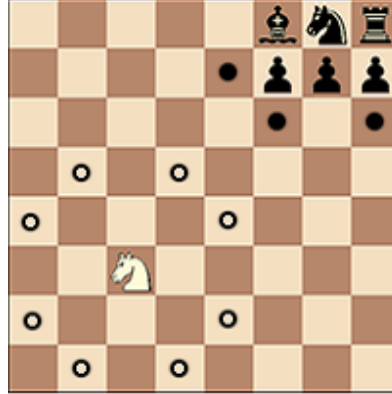


5-3 عند القيام بهذه النقلات، لا يسمح للفيل أو الرخ أو الوزير أن يقفز فوق أية قطعة تعترض طريقه.

(5)



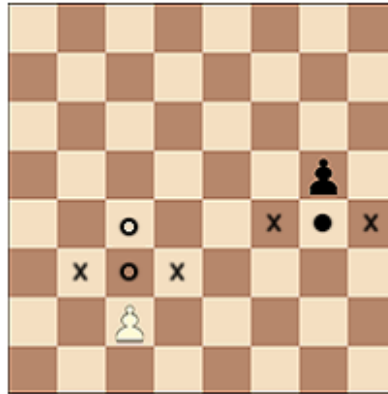
6-3 يمكن أن ينتقل الحصان الى أحد المربعات الأقرب إلى المربع الذي يقف عليه، التي ليست على نفس العمود، أو الصف، أو القطر الذي يحتله الحصان.



1-7-3 البيدق يمكن أن ينتقل إلى الامام عبر العمود الذي يقف عليه الى المربع الشاغر الموجود امامه مباشرة ، أو

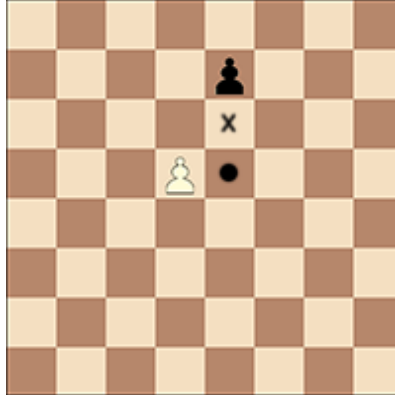
2-7-3 في نقلته الأولى، يمكن أن ينقل البيدق كما في 1-7-3 أو نقله مربعين على نفس العمود بشرط أن يكون المربعين خاليين من القطع. أو

3-7-3 يمكن نقل البيدق إلى مربع أمامه قطريا على عمود مجاور تحتله قطعة منافسه أسرا تلك القطعة.

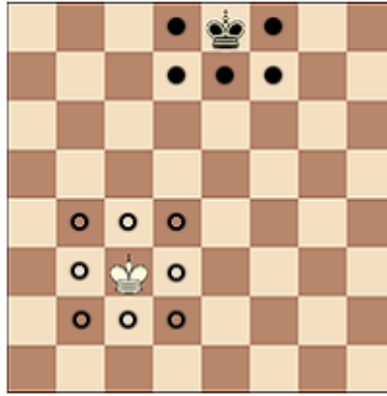


1-4-7-3 يستطيع البيدق الذي يهدد مربعا تم اجتيازه من قبل بيدق المنافس عند تقدمه مربعين إلى الامام من مربعه الاصلي، أن يأسر بيدق منافسه كما لو أنه تحرك مربعا واحدا.

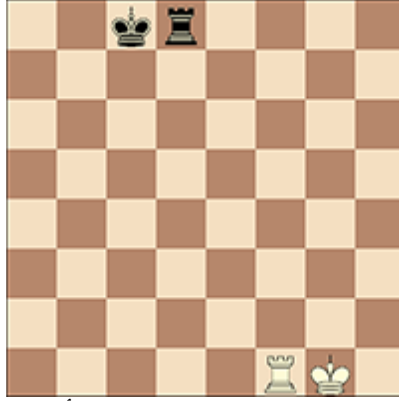
2-4-7-3 هذا الأسر يعتبر قانونياً فقط في النقلة التالية مباشرة لذلك التقدم، ويسمى " الأسر أثناء المرور "



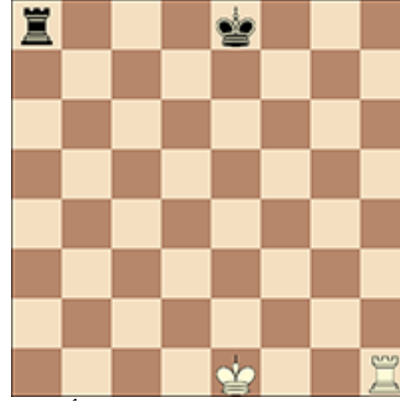
- 1-5-7-3 عندما يصل بيدق الى الصف الأخير يجب أن يستبدل كجزء من نفس النقلة بقطعة جديدة من نفس اللون (وزير أو رخ أو فيل أو حصان). وهذا يُسمى مربع (الترقية).
- 2-5-7-3 لا ينحصر اختيار اللاعب للقطعة المراد ترقيتها بما تم أسره مسبقاً.
- 3-5-7-3 هذا الاستبدال للبيدق بقطعة جديدة يعرف (بالترقية)، وتبدأ القطعة الجديدة فاعليتها فوراً.
- 8-3 توجد طريقتان مختلفتان لتحريك الملك:
- 1-8-3 الانتقال إلى مربع مجاور



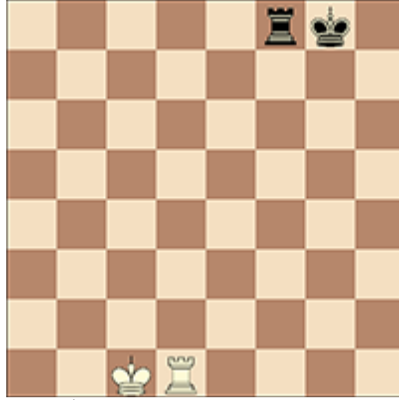
- 2-8-3 التثبيت: نقلة للملك وأحد الرخين من نفس اللون و على نفس الصف و تعتبر نقلة واحدة للملك وتنفذ كما يلي: ينتقل الملك من مربعه الأصلي مربعين باتجاه الرخ ، ثم ينتقل الرخ إلى المربع الذي عبره الملك.



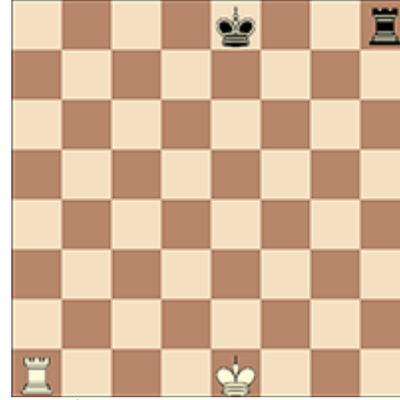
الرقعة بعد التثبيت القصير للأبيض
والتثبيت الطويل للأسود



الرقعة قبل التثبيت القصير للأبيض
والتثبيت الطويل للأسود



الرقعة بعد التثبيت الطويل للأبيض
والتثبيت القصير للأسود



الرقعة قبل التثبيت الطويل للأبيض
والتثبيت القصير للأسود

1-2-8-3 يخسر اللاعب حقه التثبيت:

1-1-2-8-3 إذا كان الملك قد تحرك مسبقاً، أو

2-1-2-8-3 إذا كان الرخ الذي سيجري معه التثبيت قد تحرك مسبقاً.

2-2-8-3 يُمنع التثبيت مؤقتاً:

1-2-2-8-3 إذا كان المربع الذي يقف عليه الملك أو سيعبره أو سينتقل إليه مهدداً بقطعة أو أكثر من قطع المنافس. أو

2-2-2-8-3 إذا كانت هناك أية قطعة بين الملك والرخ الذي سيجري التثبيت معه.



- 1-9-3 يعتبر الملك أنه في حالة (كش) إذا كان مهدداً بقطعة أو أكثر من قطع المنافس حتى لو كانت هذه القطع ممنوعة من التحرك إلى ذلك المربع الذي يحتله الملك لأنها عندئذ تضع ملكها هي في حالة (كش).
- 2-9-3 لا يمكن نقل أية قطعة يمكن ان تُعرض الملك الذي من نفس اللون للكش، أو تتركه في حالة كش.
- 1-10-3 تكون النقلة قانونية عندما تستوفي كافة المتطلبات ذات العلاقة في المواد 3-1 إلى 3-9.
- 2-10-3 تكون النقلة غير قانونية إن لم تلتزم بالمتطلبات ذات العلاقة في المواد 3-1 إلى 3-9.
- 3-10-3 يكون الوضع غير قانوني إذا كان لا يمكن التوصل إليه بأية سلسلة من النقلات القانونية.

المادة 4: كيفية تحريك القطع

- 1-4 يجب لعب كل النقلات بيد واحدة فقط.
- 1-2-4 يحق للاعب صاحب النقلة أن يضبط وضع قطعة أو أكثر على مربعاتها، بشرط الاعلان عن رغبته مسبقاً كأن يقول مثلاً : J'adoube أو adjust او تعني سوف (أضبط القطع)
- 2-2-4 سوف يعتبر اللبس متعمداً لأي قطعة، باستثناء الحالات الواضح أنها غير مقصودة .
- 3-4 باستثناء ما جاء في المادة 4-2، إذا لمس اللاعب صاحب النقلة، على الرقعة، وبقصد النقل أو الأسر:
- 1-3-4 قطعة أو أكثر من قطعه، فيجب عليه أن يُنقل أول قطعة لمسها يمكن تحريكها.
- 2-3-4 قطعة أو أكثر من قطع منافسه، فيجب عليه أن يأسر أول قطعة لمسها يمكن أسرها.
- 3-3-4 قطعة أو أكثر من كلا اللونين، فيجب عليه أسرقعة منافسه بقطعه. فإذا كان هذا غير ممكن قانوناً فيجب عليه أن ينقل أو يأسر أول قطعة لمسها يمكن تحريكها أو لمسها. وإذا تعذر معرفة أي القطعتين قد لمسها أولاً فإنه يجب اعتباراً قطعة اللاعب لمست قبل قطعة منافسه.
- 4-4 اللاعب صاحب النقلة:
- 1-4-4 إذا لمس اللاعب متعمداً ملكه ورخه فعليه التبييت في ذلك الجانب إن كان هذا ممكن قانونياً.
- 2-4-4 إذا لمس اللاعب متعمداً رخه ثم ملكه، فلن يُسمح له بالتبييت في هذا الجانب في تلك النقلة وتطبق في هذه الحالة أحكام المادة 4-3-1.



- 3-4-4 إذا أراد اللاعب التبييت ولمس الملك أو الملك و الرخ في نفس الوقت ، ثم اتضح ان التبييت في هذا الجانب غير قانوني، فيجب على اللاعب أن يحرك ملكه نقلة قانونية بما في ذلك التبييت في الجانب الآخر. فإن لم تكن للملك أية نقلة قانونية عندئذ يلعب اللاعب أي نقلة قانونية.
- 4-4-4 عندما يقوم اللاعب بترقية بيدق، فإن اختيار القطعة ينتهي عندما تلمس القطعة مربع الترقية.
- 5-4 إذا لم يكن ممكناً تحريك أو أسر أي من القطع الملموسة وفقاً للمادتين 3-4 أو 4-4 ، فيحق للاعب أداء أي نقلة قانونية.
- 6-4 يمكن أداء عملية الترقية بطرق متعددة:
- 1-6-4 لا يتوجب وضع البيدق على مربع الترقية.
- 2-6-4 يمكن إزالة البيدق، ووضع قطعة بديلة عنه في مربع الترقية او بالعكس.
- 3-6-4 إذا كانت هناك قطعة للخصم على مربع الترقية، فيجب أسرها.
- 7-4 إذا تركت يد اللاعب قطعة في مربع ما كنقلة قانونية، أو كجزء من نقلة قانونية، فلا يمكن نقل هذه القطعة إلى مربع آخر. تعتبر النقلة منتهية في الحالات التالية:
- 1-7-4 في حالة الأسر، عندما يبعد اللاعب قطعة منافسه من الرقعه و يضع قطعته في مربعها الجديد وتحرر قطعته من يده.
- 2-7-4 في حالة التبييت ، عندما يتحرر الرخ من يد اللاعب في مربعه الجديد الذي عبره الملك. إذا ترك اللاعب الملك من يده فإن النقلة لا تعتبر منتهية و لكن لا يحق للاعب أداء نقلة أخرى غير التبييت في هذا الجانب إذا كان ذلك قانوني . إذا كان التبييت في هذا الجانب غير قانوني، فيجب على اللاعب أداء نقلة أخرى بملكه (وقد يشمل ذلك التبييت مع الرخ الآخر). فإن لم يكن للملك أي نقلة قانونية فيحق للاعب أن يلعب أي نقلة قانونية.
- 3-7-4 في حالة الترقية، عندما يبعد اللاعب بيدقه من الرقعه و تتحرر القطعة الجديدة من يد اللاعب بعد وضعها في مربع الترقية. إذا ترك اللاعب بيدقه في مربع الترقية فلا تعتبر النقلة منتهية و لكن لا يحق للاعب تحريك بيدقه إلى مربع آخر.
- 8-4 يفقد اللاعب حقه بالمطالبة بتطبيق القانون على منافسه الذي انتهك أحكام المواد 1-4 إلى 7-4 إذا لمس اللاعب متعمداً أي قطعة بهدف نقلها أو أسرها.
- 9-4 إذا لم يكن اللاعب قادراً على تحريك القطع، فيمكن للاعب توفير شخص مساعد يقبله الحكم، للقيام بهذه العملية.



المادة 5: إتمام وإنهاء المباراة

- 1-1-5 يفوز بالمباراة اللاعب الذي أدى "كش مات" ملك منافسه. وهذا ينهي المباراة فوراً بشرط أن تكون النقلة التي أنتجت وضعية الكش مات متوافقة مع المادة 3 والمواد 2-4 إلى 7-4.
- 2-1-5 يفوز بالمباراة اللاعب الذي يعلن منافسه الاستسلام. وهذا ينهي المباراة فوراً.
- 1-2-5 تعتبر المباراة تعادلاً عندما يكون اللاعب صاحب النقلة ليست لديه أية نقلة قانونية وملكه ليس في حالة كش. تعرف هذه بوضعية ((خنق الملك أو باطه)) Stalemate، و عندئذ تنتهي المباراة فوراً بشرط أن تكون النقلة التي أدت إلى هذه الوضعية متوافقة مع المادة 3 والمواد 2-4 إلى 7-4.
- 2-2-5 تعتبر المباراة تعادلاً إذا ظهرت وضعية لا يستطيع خلالها أي من اللاعبين تنفيذ كش مات لملك منافسه بأية سلسلة من النقلات القانونية. تعرف هذه بالوضعية الجامدة Dead position. و عندئذ تنتهي المباراة فوراً بشرط أن تكون النقلة التي أدت إلى هذه الوضعية متوافقة مع المادة 3 والمواد 2-4 إلى 7-4.
- 3-2-5 تعتبر المباراة تعادلاً عند اتفاق اللاعبين خلال المباراة، بشرط أن كل من اللاعبين قد أدى نقلة واحدة على الأقل. عندئذ تنتهي المباراة فوراً.

قواعد المنافسات

المادة 6: ساعة الشطرنج

- 1-6 (ساعة الشطرنج) هي ساعة مزودة بإثنتي شاشة عرض للوقت، متصلتين ببعضهما بحيث تسمح لساعة واحدة فقط بالعمل في كل مرة.
- (الساعة) في قانون الشطرنج تعني إحدى واجهتي عرض الوقت. كل واجهة لعرض الوقت فيها (علم) Flag. وسقوط العلم يعني انتهاء الوقت المخصص للاعب.
- 1-2-6 أثناء المباراة، يقوم كل لاعب بعد أداء نقلته على رقعة الشطرنج بإيقاف ساعته و تشغيل ساعة منافسه. عندئذ تعتبر النقلة منتهية. تكون النقلة منتهية كذلك عندما:
- 1-1-2-6 تنهي النقلة المباراة (انظر المواد 1-1-5 و 1-2-5 و 2-2-5 و 1-6-9 و 2-6-9)، أو
- 2-1-2-6 اللاعب قد أدى نقلته التالية، عندما تكون نقلته السابقة لم تكتمل.
- 2-2-6 يجب السماح للاعب بإيقاف ساعته بعد أداء نقلته، حتى لو أدى منافسه نقلته التالية. يعتبر الوقت ما بين قيام اللاعب بأداء نقلته على الرقعة وبين ضغط ساعته جزءاً من الوقت المخصص للاعب.



- 3-2-6 يجب على اللاعب أن يوقف ساعته بنفس اليد التي أدى بها نقلته. يُمنع اللاعب أن يترك إصبعه على زر الساعة أو أن يحوم بيده فوقها.
- 4-2-6 يجب على اللاعبين استعمال ساعة الشطرنج بشكل لائق. يُمنع ضغط زر الساعة بقوة أو رفعها من مكانها أو ضغط زر الساعة قبل أداء النقلة، أو ضربها بعنف. يعاقب كل من يستعمل الساعة بشكل غير لائق وفقاً للمادة 9-12.
- 5-2-6 اللاعب الذي تشغل ساعته فقط هو المسموح له بتعديل القطع.
- 6-2-6 إذا كان اللاعب لا يستطيع استعمال الساعة، فيمكنه الاستعانة بشخص - يقبله الحكم-، للقيام بدلا منه بالضغط على زر الساعة و عندئذ يقوم الحكم بضبط الساعة بشكل عادل. ضبط الساعة هذا لا ينطبق على ساعة اللاعب إذا الإعاقة.
- 1-3-6 عند استعمال ساعة الشطرنج، يجب على كل لاعب أداء حد أدنى من عدد النقلات أو كل النقلات في وقت محدد، و يجوز أن يمنح وقت إضافي بعد كل نقلة كل هذه الأمور يجب تحديدها مسبقاً
- 2-3-6 يُضاف الوقت الذي يدخره اللاعب في إحدى الفترات الزمنية إلى الوقت المخصص له للفترة التالية إلا في حالة تطبيق نظام "الوقت المؤخر" Time Delay Mode. نظام الوقت المؤخر يمنح كلي اللاعبين "وقت تفكير أساسي". كما يحصل كل لاعب على "وقت إضافي ثابت" مع كل نقلة. يبدأ احتساب الوقت الأساسي فقط بعد إنتهاء الوقت الإضافي. إذا أوقف اللاعب ساعته قبل انتهاء الوقت الإضافي الثابت، فإن الوقت الأساسي لا يتغير، بصرف النظر عن نسبة الوقت الإضافي المستهلك.
- 4-6 فور سقوط العلم، يجب التحقق من متطلبات المادة 1-3-6.
- 5-6 يقرر الحكم قبل بدء المباراة مكان وضع ساعة الشطرنج .
- 6-6 في الوقت المحدد لبداية المباراة يتم تشغيل ساعة اللاعب الذي لديه القطع البيضاء.
- 1-7-6 ستحدد مسبقاً لوائح أي حدث (event) زمن الغياب (Default Time). في حال لم يتم تحديد زمن الغياب فسيعتبر (صفرأ). أي لاعب يصل إلى رقعة الشطرنج بعد زمن الغياب سيخسر المباراة إلا إذا قرر الحكم خلاف ذلك.
- 2-7-6 إذا نصت لوائح أي حدث على أن زمن الغياب ليس صفرأ، ولم يحضر أي من اللاعبين عند البداية، سيخسر الأبيض كل الوقت المنقضي حتى وصوله، إلا إذا نصت لوائح الحدث أو قرر الحكم خلاف ذلك.
- 8-6 يُعتبر علم الساعة قد سقط إذا شاهد الحكم ذلك، أو إذا قام أحد اللاعبين بمطالبة صحيحة بذلك.
- 9-6 باستثناء الحالات التي تطبق فيها إحدى المواد 1-1-5 أو 2-1-5 أو 1-2-5 أو 2-2-5 أو 2-5-2-3، يعتبر اللاعب خاسراً للمباراة إذا لم يكمل أحد اللاعبين العدد المطلوب من النقلات في الوقت المحدد إلا أن المباراة تعتبر تعادلاً إذا كان الوضع على الرقعة لا يسمح للمنافس بتنفيذ كثر مات لملك اللاعب بأية سلسلة من النقلات القانونية.



- 1-10-6 تعتبر أي إشارة تظهرها الساعة حاسمة و نهائية إلا في حالة وجود خلل واضح. عندئذ يجب على الحكم أن يستبدل الساعة أو يستعمل أفضل ما لديه من حكمه لتحديد و ضبط الوقت على الساعة البديلة.
- 2-10-6 إذا تبين أثناء المباراة أن ضبط إعدادات إحدى أو كلتا الساعتين غير صحيح، فيجب على أحد اللاعبين أو الحكم إيقاف الساعة فوراً. عندئذ من الضروري أن يضبط الحكم الإعدادات الصحيحة ويضبط الأوقات وعداد النقلات. على الحكم أن يستعمل أفضل ما لديه من حكمه لتحديد و ضبط إعدادات الساعة.
- 1-11-6 إذا استدعت المباراة التدخل، سيقوم الحكم بإيقاف ساعة الشطرنج.
- 2-11-6 يمكن للاعب إيقاف ساعة الشطرنج فقط لطلب مساعدة الحكم ، مثلاً عند الترقية في حالة عدم توفر القطعة المطلوبة.
- 3-11-6 سيقدر الحكم متى تستأنف المباراة.
- 4-11-6 إذا أوقف اللاعب الساعة لطلب مساعدة الحكم، فسوف يقرر الحكم إذا كان اللاعب لديه أي سبب قانوني لطلب المساعدة. فإذا اتضح عدم وجود سبب قانوني لإيقاف الساعة فإن اللاعب يعاقب وفقاً للمادة 9-12.
- 1-12-6 يُسمح داخل صالة اللعب بوجود شاشات العرض و شاشات الحاسوب و رقعات العرض التي توضح الوضع الجاري على الرقعة و عدد النقلات الملعبه ، ويسمح باستعمال الساعات التي توضح عدد النقلات.
- 2-12-6 لا يحق للاعب تقديم أي احتجاج مستنداً فقط على معلومات تظهر في هذه الوسائل.

المادة 7: أمور غير قانونية (المخالفات)

- 1-7 إذا حدثت مخالفة، وكان يجب إعادة القطع إلى وضع سابق، فسيستخدم الحكم أفضل أحكامه لتحديد الأوقات التي ستظهر على ساعة الشطرنج. وهذا يشمل الحق بعدم تغيير أوقات الساعة. وسيقوم أيضاً، عند الضرورة، بتعديل عداد النقلات.
- 1-2-7 إذا تبين أثناء المباراة أن الوضع الابتدائي للقطع كان غير صحيح ، فإن المباراة يجب أن تلغى و تلعب مباراة جديدة.
- 2-2-7 إذا تبين أثناء المباراة أن رقعة الشطرنج وُضعت بشكل مخالف للمادة 2-1، فيجب نقل الوضع الذي وصلت إليه المباراة إلى رقعة موضوعة بطريقة صحيحة ثم تستكمل المباراة.
- 3-7 إذا بدأت المباراة بالألوان معكوسة، إن لم يتم أداء 10 نقلات من كلي اللاعبين فيجب قطع المباراة ولعب مباراة جديدة بالألوان الصحيحة. بعد مرور 10 نقلات أو أكثر يجب استمرار المباراة.
- 1-4-7 إذا أزاح اللاعب قطعة أو أكثر من مكانها، فيجب عليه تصحيح الوضع على حساب وقته.



- 2-4-7 إذا لزم الأمر، يحق للاعب أو منافسه إيقاف الساعتين وطلب مساعدة الحكم.
- 3-4-7 يجوز للحكم معاقبة اللاعب الذي أزاح القطع.
- 1-5-7 تكتمل النقلة غير القانونية بمجرد ضغط اللاعب ساعته. فإذا تعذر معرفة الوضع قبل هذه النقلة، فإن المباراة تستأنف من آخر وضع يمكن التعرف عليه قبلها. تطبق المواد 3-4 إلى 7-4 على النقلة البديلة للنقلة غير القانونية. ثم تستكمل المباراة من الوضع بعد التصحيح.
- 2-5-7 إذا نقل اللاعب البيدق إلى الصف الأخير الأبعد، وضغط الساعة، لكنه لم يستبدل البيدق بقطعة جديدة، فإن النقلة تعتبر غير قانونية، ويجب استبدال البيدق بوزير من نفس لونه.
- 3-5-7 إذا ضغط اللاعب الساعة دون أداء نقلة، فستعاقب كما لو كانت نقلة غير قانونية.
- 4-5-7 إذا استخدم اللاعب كلتا يديه لأداء نقلة واحدة (مثلاً في حالة التبييت، أو الأسر، أو الترقية)، فسيعاقب كما لو كانت نقلة غير قانونية.
- 5-5-7 بعد تطبيق أحكام المادة 1-5-7، 2-5-7، 3-5-7 أو 4-5-7 على أول نقلة غير قانونية مكتملة للاعب، سيقوم الحكم بمنح خصمه دقيقتين إضافيتين. فإذا كانت تلك النقلة غير القانونية الثانية لنفس اللاعب، سيعلن الحكم المباراة خسارة لهذا اللاعب. لكن المباراة تعتبر تعادلاً إذا كان الوضع على الرقعة لا يسمح للخصم بتنفيذ كش مات لملك اللاعب بأية سلسلة من النقلات القانونية.
- 6-7 إذا تبين أثناء المباراة أن أية قطعة قد أزيحت من مربعها الصحيح، فيجب إعادة الوضعية إلى ما كانت عليه قبل حدوث المخالفة. فإذا تعذر تحديد الوضعية التي كانت قبل حدوث المخالفة مباشرة، فإن المباراة تستأنف من آخر وضعية يمكن التعرف عليها قبل حدوث المخالفة. عندها تستأنف المباراة من هذا الوضعية المعدلة.

المادة 8: تدوين النقلات

- 1-1-8 يجب أن يدون كل لاعب أثناء اللعب نقلاته ونقلات منافسه نقلة بعد أخرى بشكل واضح و مقروء قدر الامكان وفقاً للطريقة الجبرية (الملحق ج)، وذلك على ورقة التسجيل المخصصة للمباراة.
- 2-1-8 يُمنع تدوين النقلات مسبقاً، إلا عند طلب اللاعب للتعادل طبقاً للمادة 2-9 أو 3-9 أو عند تأجيل المباراة وفق الإرشاد أ-1-1.
- 3-1-8 يستطيع اللاعب الرد على نقلة منافسه قبل تدوينها، إذا رغب ولكن عليه تدوين نقلته السابقة قبل أداء نقلة أخرى.
- 4-1-8 تستخدم أوراق التسجيل لتدوين عدد النقلات، توقيت الساعتين، عرض التعادل، الأمور المتعلقة بالاحتجاج، والبيانات الأخرى ذات العلاقة فقط.
- 5-1-8 يجب على كلا اللاعبين تدوين عرض التعادل في ورقة التسجيل بالرمز (=).



- 6-1-8 إذا لم يكن اللاعب قادراً على التسجيل، فيمكن للاعب الاستعانة بشخص يقبله الحكم، لتدوين النقلات. و عندئذ يقوم الحكم بضبط الساعة بشكل عادل. ضبط الساعة هذا لا ينطبق على ساعة اللاعب إذا الإعاقة.
- 2-8 يجب أن تكون ورقة التسجيل مرئية للحكم طوال المباراة.
- 3-8 أوراق التسجيل هي ملك لمنظمي المنافسات و البطولات.
- 4-8 إذا بقي للاعب أقل من خمس دقائق على ساعته في فترة من المباراة ولم يكن هناك إضافة 30 ثانية أو أكثر عقب كل نقلة، عندئذ، ولبقية الفترة، يمكنه عدم التقيد بأحكام المادة 8-1-1.
- 1-5-8 إذا كان اللاعبان غيرمطالبين بتدوين النقلات وفق المادة 8-4، يقوم الحكم أو مساعده بتدوين النقلات. وفي هذه الحالة، عقب سقوط أحد العلمين مباشرة، يوقف الحكم الساعتين. ثم يقوم كلا اللاعبين بتحديث أوراق التسجيل الخاصة بهما، مع الاستعانة بالحكم أو بورقة تسجيل المنافس.
- 2-5-8 إذا كان هناك لاعب واحد فقط لم يتم بالتدوين وفق المادة 8-4، فيجب عليه فور سقوط أي من العلمين، أن يقوم بتحديث ورقة التسجيل الخاصة به بشكل كامل قبل نقل أية قطعة على الرقعة. إذا كان اللاعب هو صاحب النقلة فيمكنه استخدام ورقة تسجيل منافسه، بشرط إعادتها قبل أداء أية نقلة.
- 3-5-8 إذا لم تتوفر ورقة تسجيل كاملة فيجب على اللاعبين مراجعة جميع نقلات المباراة على رقعة شطرنج ثانية تحت إشراف الحكم أو مساعده، الذي يجب عليه أولاً تدوين الوضع الفعلي على الرقعة و توقيت الساعتين وعدد النقلات الملعبية (إذا كان معلوماً) ، وذلك قبل البدء بمراجعة نقلات المباراة.
- 6-8 إذا تعذر التحديث في ورقتي التسجيل لمعرفة ما إذا كان أحد اللاعبين قد تجاوز الوقت المحدد، تعتبر أول نقلة تالية يؤديها اللاعب هي أول نقلة للفترة الزمنية التالية، إلا إذا كان واضحاً أن نقلات أكثر قد لعبت.
- 7-8 يقوم اللاعبان في نهاية المباراة بالتوقيع على ورقتي التسجيل بعد تسجيل نتيجة المباراة. إذا تم النتيجة بصورة غير صحيحة فإنها تظل قائمة، إلا إذا قرر الحكم خلاف ذلك.

المادة 9: المباراة التعادل

- 1-1-9 يمكن للوائح المسابقة ان تنص ان اللاعبين لا يمكنهم الاتفاق على التعادل ، سواء بأقل من عدد معين من النقلات أو على الاطلاق ، إلا بموافقة الحكم.
- 2-1-9 لكن، إذا كانت لوائح أية البطولة تسمح بالاتفاق على التعادل فيتم تطبيق ما يلي:
- 1-2-1-9 يجب على اللاعب الذي يرغب بعرض التعادل أن يقوم بذلك بعد أداء نقلته على الرقعة، وقبل إيقاف ساعته. أي عرض يُقدم في أي وقت آخر أثناء اللعب يُعتبر سارياً، ولكن يجب مراعاة المادة 11-5. لا يجوز أن يقترن عرض التعادل بأية شروط. وفي الحالتين كليهما لا يحق للاعب أن يتراجع عن العرض وسد يظل سارياً حتى يقبله المنافس، أو يرفضه شفهيًا، أو يرفضه بأن يلمس قطعة لتحريكها، أو أسرها، أو أن تنتهي المباراة بطريقة أخرى.



- 2-2-1-9 عرض التعادل يجب تدوينه من كل لاعب على ورقة تسجيله بالرمز (=).
- 3-2-1-9 إن طلب التعادل كما في المواد 2-9 أو 3-9 يمكن إعتبره عرضاً للتعادل.
- 1-2-9 تعتبر المباراة تعادلاً بناءً على طلب صحيح من اللاعب صاحب النقلة، إذا تبين أن نفس الوضع للمرة الثالثة على الأقل (ليس بالضرورة تكرار النقلات):
- 1-1-2-9 أخذ بالظهور بعد النقلة التي سجلها اللاعب في ورقة تسجيله ثم أخبر الحكم بالحكم بأنه ينوي أداء تلك النقلة، أو
- 2-1-2-9 أن الوضع قد ظهر حالاً على الرقعة و اللاعب الذي يطلب التعادل هو صاحب النقلة.
- 2-2-9 تعتبر الأوضاع متماثلة، إذا كان نفس اللاعب هو صاحب النقلة، وكانت القطع من نفس النوع واللون تحتل نفس المربعات، وكانت النقلات الممكنة لكافة قطع كلي اللاعبين هي نفسها. وبالتالي، لا تعتبر الأوضاع هي نفسها إذا:
- 1-2-2-9 في بداية التسلسل كان هناك بيدق يمكن أسره بالمرور.
- 2-2-2-9 الملك لديه حق التبييت مع الرخ الذي لم يتحرك، لكن يفقد هذا الحق بعد التحرك. يخسر حق التبييت فقط بعد تحريك الملك أو الرخ.
- 3-9 تعتبر المباراة تعادلاً بناءً على طلب صحيح من اللاعب صاحب النقلة، إذا:
- 1-3-9 كتب نقلته، والتي لا يمكن تغييرها، على ورقة تسجيله وأعلن للحكم عن رغبته في أداء نقلة تؤدي إلى إتمام 50 نقلة متتالية لكلا اللاعبين بدون تحريك أي بيدق وبدون أي أسر، أو
- 2-3-9 كانت آخر 50 نقلة لكل لاعب قد تم إكمالها بدون تحريك أي بيدق، وبدون أي أسر.
- 4-9 إذا لمس اللاعب قطعة ما كما في المادة 3-4 فإنه يخسر حق طلب التعادل إستناداً لأحكام المادة 2-9 أو 3-9 في تلك النقلة.
- 1-5-9 إذا طلب اللاعب التعادل إستناداً لأحكام المادة 2-9 أو 3-9، فيجب عليه هو أو الحكم إيقاف الساعتين فوراً (انظر المادة 1-12-6 أو 2-12-6) ولا يحق له أن يتراجع عن طلبه.
- 2-5-9 إذا تبين أن الطلب صحيح، تنتهي المباراة فوراً بالتعادل.
- 3-5-9 إذا تبين أن الطلب غير صحيح، فيجب على الحكم أن يضيف دقيقتين إلى وقت المتبقي للمنافس. ثم تستأنف المباراة. إذا كان الطلب مبنياً على نقلة كان اللاعب ينويها، فيجب أداء هذه النقلة حسب المواد 3 و4.
- 6-9 تعتبر المباراة تعادلاً إذا حدث أحد امرين، أو كلاهما، مما يلي:
- 1-6-9 أن نفس الوضع قد ظهر، كما في 2-2-9، لخمس مرات على الأقل.
- 2-6-9 أي سلسلة متتالية من 75 نقلة تمت من كل لاعب بدون تحريك أي بيدق وبدون أي أسر. إذا كانت النقلة الأخيرة أدت إلى كش مات، ستكون لها الأولوية..



المادة 10: نتيجة المباراة

- 1-10 ما لم تحدد لوائح المسابقة خلاف ذلك، فإن اللاعب يحصل على نقطة (1) إذا فاز بالمباراة أو تغيب منافسه. واللاعب الذي يخسر مباراته أو يتغيب لا يحصل على نقاط (0)، واللاعب الذي يتعادل في مباراته يحصل على نصف نقطة (1/2).
- 2-10 النتيجة الكلية لأية مباراة لا يمكن أن تتجاوز أبداً النتيجة القصوى الممنوحة عادة لتلك المباراة. النقاط الممنوحة لأي لاعب على حدة يجب أن تكون مما يرتبط عادة بالمباراة. وعلى سبيل المثال فإن النتيجة 3/4-1/4 غير مسموح بها.

المادة 11: سلوك اللاعبين

- 1-11 يمتنع اللاعبون عن القيام بأي تصرف أو سلوك يؤثر على السمعة الجيدة لمباراة الشطرنج.
- 1-2-11 يعرف مكان اللعب (Playing Venue) بأنه منطقة المباريات (Playing Area) - منطقة الاستراحة و المشروبات - منطقة التدخين- المراحيض- أو أي أماكن أخرى يحددها الحكم.
- 2-2-11 تعرف منطقة اللعب (Playing Area) بأنها المكان الذي تقام في مباريات المنافسة.
- 3-2-11 بإذن من الحكم فقط يستطيع:
- 1-3-2-11 اللاعب مغادرة منطقة المباريات.
- 2-3-2-11 اللاعب صاحب النقلة مغادرة منطقة المباريات.
- 3-3-2-11 الشخص الذي هو ليس بلاعب ولا حكم أن يدخل منطقة المباريات.
- 4-2-11 قد تنص لوائح المسابقة ان اللاعب يجب أن يخبر الحكم عندما يرغب بمغادرة منطقة اللعب.
- 1-3-11 أثناء المباراة يمنع اللاعبون من الاستفادة من أي ملاحظات مكتوبة أو مصدر معلومات أو نصيحة أو تحليل المباراة على رقعة شطرنج أخرى.
- 1-2-3-11 أثناء المباراة، يُمنع اللاعب قطعياً من حيازة جهاز إلكتروني غير مصرح به من قبل الحكم الى داخل قاعة اللعب. مع ذلك، يمكن للوائح أي حدث السماح بحفظ مثل هذه الأجهزة في حقيبة اللاعب، شريطة إطفاء الجهاز تماماً. يجب وضع هذه الحقيبة في مكان يوافق عليه الحكم. يمنع كلا اللاعبين من استخدام هذه الحقيبة إلا بإذن الحكم.
- 2-2-3-11 إذا ثبت حمل اللاعب لهذا الجهاز في داخل قاعة اللعب، فإن هذا اللاعب يخسر المباراة. ويفوز منافسه. ويمكن للوائح المنافسة تحديد عقوبة مختلفة أقل قسوة.



- 3-3-11 يمكن للحكم ان يطلب من اللاعب السماح له بتفتيش ملابسه، حقائبه، أدواته الأخرى أو جسده، و ذلك في المكان المخصص للتفتيش. سيقوم الحكم، أو الشخص المخول من الحكم، بتفتيش اللاعب على أن يكون من نفس جنس اللاعب. إذا رفض اللاعب التعاون في هذه المستويات، سيتخذ الحكم التدابير اللازمة وفقاً للمادة 9-12.
- 4-3-11 لا يسمح بالتدخين، بما في ذلك السجائر الإلكترونية، إلا في المنطقة المخصصة لذلك من قبل الحكم.
- 4-11 يُعتبر اللاعبون الذين أنهوا مبارياتهم مثل المشاهدين (الجمهور).
- 5-11 يُمنع التشويش على المنافس أو إزعاجه بأي شكل بما في ذلك المطالبات غير المنطقية، أو عروض التعادل غير المنطقية، أو إحداث ضجيج في داخل قاعة اللعب.
- 6-11 إن أية مخالفة لأحكام المواد 1-11 إلى 5-11 ، تؤدي إلى عقوبات وفقاً للمادة 9-12.
- 7-11 يُعاقب اللاعب بخسارة المباراة عندما يصر على رفضه الالتزام بقوانين الشطرنج. ويقرر الحكم نتيجة منافسه.
- 8-11 إذا كان اللاعبين كليهما مذنب وفقاً للمادة 7-11 ، ستعلن خسارتهما للمباراة .
- 9-11 اللاعب لديه الحق بمطالبة الحكم بتفسير نقاط معينة في قانون الشطرنج.
- 10-11 باستثناء الحالات التي ينص فيها قانون المنافسة على خلاف ذلك ، يستطيع اللاعب الاستئناف ضد أي قرار للحكم، حتى لو كان اللاعب قام بالتوقيع على ورقة التسجيل (انظر المادة 8-7).
- 11-11 على كلا اللاعبين مساعدة الحكم في أية حالة تحتاج إلى إعادة المباراة الى وضعها السابق ، بما في ذلك طلبات التعادل.
- 12-11 معاينة تكرار الوضع ثلاث مرات أو المطالبة بالـ 50 نقلة هو من مسؤولية اللاعبين، بإشراف الحكم.



المادة 12: دور الحكم (أنظر المقدمة)

- 1-12 على الحكم مراقبة تطبيق قوانين الشطرنج بكل دقة.
- 2-12 يجب على الحكم:
1-2-12 أن يتأكد من أن اللعب عادل.
- 2-2-12 أن يعمل بأقصى طاقاته لصالح المباريات.
- 3-2-12 التأكد من وجود مناخ جيد للعب.
- 4-2-12 التأكد من عدم وجود أي إزعاج للاعبين.
- 5-2-12 مراقبة حسن سير المباريات.
- 6-2-12 اتخاذ التدابير الخاصة لمصلحة اللاعبين المعاقين ومن هم بحاجة إلى الاهتمام طبي.
- 7-2-12 اتباع لوائح أو إرشادات مكافحة الغش.
- 3-12 يجب على مراقبة المباريات، خاصة عندما يكون اللاعبون لديهم وقت قليل و تنفيذ القرارات التي يتخذها و معاقبة اللاعبين عند أي مخالفة.
- 4-12 يحق للحكم تعيين مساعدين لمراقبة المباريات، مثلاً عندما يكون هناك عدة اللاعبون لديهم وقت قليل.
- 5-12 يحق للحكم منح أحد اللاعبين أو كليهما وقتاً إضافياً إذا حدث أي إزعاج خارجي للمباراة.
- 6-12 لا يحق للحكم التدخل في أي مباراة إلا في الحالات المذكورة في قوانين الشطرنج و عليه عدم الإشارة إلى عدد النقلات المعطوبة إلا عند تطبيق المادة 8-5 عندما يسقط أحد العلمين على الأقل. يجب أن يمتنع الحكم عن تنبيه اللاعب بأن منافسه قد لعب نقلته أو أن اللاعب لم يضغط على ساعته.
- 7-12 لا يحق للمشاهدين(الجمهور) و اللاعبين في مباريات أخرى أن يتكلموا أو يتدخلوا في المباراة و يحق للحكم عند الضرورة طرد المخافين من مكان اللعب.
- 8-12 لا يسمح لأي شخص استخدام الهاتف المتحرك أو أي نوع من أجهزة الاتصال في مكان اللعب و أي منطقة أخرى يحددها الحكم إلا بترخيص من الحكم.
- 9-12 يحق للحكم اتخاذ واحدة أو أكثر من العقوبات التالية:
1-9-12 إنذار.
- 2-9-12 زيادة الوقت المتبقي للمنافس.



تقليل الوقت المتبقي للاعب المخالف.	3-9-12
زيادة النقاط التي حققها المنافس في المباراة إلى الحد الأقصى المتاح لتلك المباراة.	4-9-12
تقليل النقاط التي حققها الشخص المخالف في المباراة.	5-9-12
إعلان خسارة المباراة للاعب المخالف (سيقوم الحكم كذلك بتحديد نتيجة المنافس).	6-9-12
غرامة مالية محددة و معن عنها مسبقاً.	7-9-12
إبعاد من جولة أو أكثر.	8-9-12
الطرد من المسابقة.	9-9-12



الملاحق

الملاحق (أ) الشطرنج السريع (الديناميكي) Rapid Chess

- 1-أ مباراة "الشطرنج السريع" هي التي فيها إما أنه يجب أن تستكمل كل النقلات في وقت ثابت يزيد على 10 دقائق ولكن أقل من 60 دقيقة لكل لاعب؛ أو أن الوقت المخصص مع إضافة 60 زيادة يبلغ أكثر من 10 دقائق، ولكن أقل من 60 دقيقة لكل لاعب.
- 2-أ لا يحتاج اللاعبون لتسجيل النقلات، ولكنهم لا يخسرون حقهم في المطالبات التي تعتمد عادة على ورقة التسجيل. يستطيع اللاعب، في أي وقت، الطلب من الحكم توفير ورقة تسجيل له ليُدون عليها النقلات.
- 1-3-أ ستطبق قواعد المنافسة عندما
- 1-1-3-أ يشرف حكم واحد على ثلاث مباريات بحد أقصى، و
- 2-1-3-أ يتم تسجيل كل مباراة عن طريق الحكم أو مساعده، وإذا أمكن، بالوسائل الإلكترونية.
- 2-3-أ يحق للاعب صاحب النقلة في أي وقت، أن يطلب من الحكم، أو مساعده اطلاعه على ورقة التسجيل. يمكن طلب ذلك بحد أقصى خمس مرات أثناء المباراة. الطلبات الأكثر ستعتبر تشويشاً على الخصم.
- 4-أ بخلاف ذلك سيطبق ما يلي:
- 1-4-أ بمجرد إكمال 10 نقلات لكل لاعب من بداية المباراة،
- 1-1-4-أ لا يمكن تغيير ضبط الساعة، إلا إذا كان هناك تأثير سلبي على جدول المباراة.
- 2-1-4-أ لا تقبل أي احتجاجات بشأن أوضاع غير صحيحة للقطع أو الرقعة. في حالة وضع الملك في مكان غير صحيح لن يسمح بالتبويب. وفي حالة وضع الرخ في مكان غير صحيح لن يسمح بالتبويب مع هذا الرخ..
- 2-4-أ إذا لاحظ الحكم أن نقلة غير قانونية قد اكتملت، فعليه إعلان المباراة خسارة للاعب، بشرط أن المنافس لم يلعب نقلته التالية. إذا لم يتدخل الحكم، فيمكن للمنافس المطالبة بالفوز، بشرط أن لا يكون المنافس قد أدى نقلته. ولكن، تكون المباراة تعادلاً إذا كانت الوضعية لا تمكن المنافس من تنفيذ "كش مات" لملك اللاعب بأية سلسلة ممكنة من النقلات القانونية. إذا لم يطالب المنافس ولم يتدخل الحكم، فإن النقلة غير القانونية تبقى وتستمر المباراة. بمجرد قيام المنافس بأداء نقلته التالية، لا يمكن تصحيح النقلة غير القانونية إلا إذا تم ذلك باتفاق اللاعبين بدون تدخل الحكم.



- أ-4-3 للمطالبة بالفوز بالوقت، يجب على المدعي إيقاف الساعة وإبلاغ الحكم. ولكي ينجح الطلب، يجب أن يكون لدى المدعي وقت على ساعته بعد إيقاف الساعة. ولكن، تكون المباراة تعادلاً إذا كانت الوضعية لا تمكن المدعي من تنفيذ "كش مات" لملك اللاعب بأية سلسلة ممكنة من النقلات القانونية.
- أ-4-4 إذا لاحظ الحكم أن كلا الملكين تحت الكش، أو أن هناك بيدق على الصف الأبعد عن مكان بدايته، فعليه الانتظار حتى تكتمل النقلة التالية. عندها، إذا كان الوضع الغيرقانوني لا يزال على الرقعة، فستعلن المباراة تعادلاً.
- أ-4-5 كما يمكن للحكم إعلان سقوط العلم، إذا لاحظ ذلك.
- أ-5 ستحدد لوائح أي حدث ما إذا كانت المواد أ-3 أو أ-4 ستطبق طوال الحدث.



الملحق (ب) الخاطف Blitz

- ب-1 مباراة "الشطرنج الخاطف" هي التي يجب فيها أن تستكمل كل النقلات في وقت ثابت من 10 دقائق أو أقل لكل لاعب؛ أو أن الوقت المخصص إضافة إلى 60 زيادة يبلغ 10 دقائق أو أقل.
- ب-2 العقوبات المحددة في المادتين 7 و 9 من قواعد المنافسة ستكون دقيقة واحدة بدل دقيقتين.
- ب-3-1 ستطبق قواعد المنافسة عندما يشرف حكم واحد على مباراة واحدة، و
- ب-3-1-2 يتم تسجيل كل مباراة عن طريق الحكم أو مساعده، وإذا أمكن، بالوسائل الإلكترونية.
- ب-3-2 يحق للاعب في أي وقت، عندما تكون نقلته، أن يطلب من الحكم أو مساعده اطلعه على ورقة التسجيل. يمكن طلب ذلك بحد أقصى خمس مرات أثناء المباراة. الطلبات الأكثر ستعتبر تشويشاً على الخصم.
- ب-4 خلاف ذلك، سيحتكم اللعب إلى لوائح الشطرنج السريع. كما في المادة أ-2 و أ-4.
- ب-5 ستحدد لوائح أي حدث ما إذا كانت المواد ب-3 أو ب-4 ستطبق طوال الحدث.



الملحق (ج): التدوين الجبري

يعتمد الاتحاد الدولي للشطرنج في مسابقاته ومبارياته بنظام واحد فقط للتدوين، وهو النظام الجبري، ويوصي الاتحاد الدولي باستعمال هذا النظام الموحد للتدوين في كافة الكتب والمجلات والنشرات الشطرنجية. إن أوراق التسجيل المدونة بأي نظام خلاف ذلك، لن يعتد بها كدليل يمكن الرجوع إليه في حالات تستدعي مراجعة ورقة التسجيل. إذا لاحظ الحكم أن لاعبا يسجل بطريقة غير الطريقة الجبرية فعليه تحذيره و توجيهه نحو الالتزام بهذه المتطلبات.

وصف الطريقة الجبرية

- ج-1 في هذا الوصف، كلمة (قطعة) لا تعني البيدق.
- ج-2 يُرمز لكل قطعة بمختصر. وهو باللغة الإنجليزية الحرف الأول الكبير من اسمها. مثلاً: King=K، Queen=Q، Rook=R، Bishop=B، Knight=N (يستخدم الحرف N لكلمة Knight لمنع الالتباس).
- ج-3 لمختصر اسم القطع، يكون كل لاعب حراً باستعمال الاسم الشائع استخدامه في بلده. مثل Fou=F (فيل بالفرنسية) أو Loper=L (فيل بالهولندية). أما في الدوريات المطبوعة، فيوصى باستعمال أشكال القطع.
- ج-4 البيدق لا يُرمز لها بحرفها الأول، ولكن يتم تمييزها بغياب هذا الحرف. مثلاً: تكتب النقلات e5، d4، a5، وليس pa5، Pd4، pe5.
- ج-5 الأعمدة الثمانية (من اليسار إلى اليمين بالنسبة للأبيض، ومن اليمين إلى اليسار بالنسبة للأسود) يرمز لها بالأحرف الصغيرة a، b، c، d، e، f، g، h، على التوالي.
- ج-6 الصفوف الثمانية (من الأسفل إلى الأعلى بالنسبة للأبيض، ومن الأعلى إلى الأسفل بالنسبة للأسود) ترقم 1، 2، 3، 4، 5، 6، 7، 8 على التوالي. وبالتالي، في الوضع الابتدائي توضع قطع وبيدق الأبيض في الصفين الأول والثاني، وتوضع قطع وبيدق الأسود في الصفين الثامن والسابع.
- ج-7 نتيجة للقواعد السابقة، فإن كل مربع من المربعات الأربع (الأربعة) والستين يتميز عن غيره بتركيبة فريدة من حرف ورقم.



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

ج-8 كل حركة لقطعة يشار لها بمختصر اسم القطعة المعنية ومربع الوصول. لا توجد حاجة إلى علامة فاصلة بين الاسم وبين المربع. مثلاً: Be5، Nf3، Rd1.
بالنسبة للبيادق، يشار إلى مربع الوصول فقط. مثل: e5، d4، a5.
يسمح بنموذج أطول للكتابة يحتوي مربع المغادرة. مثلاً: Bb2e5، Ng1f3، Ra1d1،
a6a5، d2d4، e7e5

ج-9 عندما تقوم قطعة بالأسر، يمكن وضع x بين:
ج-9-1 رمز القطعة المعنية و

ج-9-2 مربع الوصول. مثلاً: Bxe5، Nxf3، Rxd1. أنظر المادة ج-10.

ج-9-3 عند الأسر بالبيدق يكتب مربع المغادرة و مربع الوصول و بينهما علامة x مثل : dxe5، gxf3،
axb5 وعند الأسر بالمرور، يمكن إضافة e.p. إلى الكتابة. مثلاً: e.p. exd6.

ج-10 إذا كانت هناك قطعتان متماثلتان يمكنهما التحرك إلى نفس المربع، فإن القطعة التي تحركت يشار إليها كالتالي:

ج-10-1 إذا كانت القطعتان على نفس الصف:

ج-10-1-1 رمز القطعة،

ج-10-1-2 عمود المغادرة، و

ج-10-1-3 مربع الوصول.

ج-10-3 إذا كانت القطعتان على نفس العمود: —(أ) رمز القطعة، (ب) رقم صف مربع المغادرة ، و(ج)
مربع الوصول. إذا كانت القطع على صفوف وأعمدة مختلفة، فإن الطريقة 1 هي المفضلة.

أمثلة:

إذا وجدنا حصانين، على المربعات g1 و e1، وأحدهما تحرك إلى المربع f3؛ فيكون إما Ngf3 أو Nef3،
حسب الحالة.

(25)



إذا وجدنا حصانين، على المربعات g5 و g1، وأحدهما تحرك إلى المربع f3؛ فأننا نكتب إما N5f3 أو N1f3، حسب الحالة.

إذا وجدنا حصانين، على المربعات h2 و d4، وأحدهما تحرك إلى المربع f3؛ فأننا نكتب إما Nh3 أو Ndf3، حسب الحالة.

إذا تم الأسر على المربع f3، لا تزال تطبق الكتابة في الأمثلة السابقة، ولكن يمكن إدراج x (1) إما Ngxf3 أو Nexf3، (2) إما N5xf3 أو N1xf3، (3) إما Nhxf3 أو Ndx3، حسب الحالة.

في حال ترقية بيدق، يشار إلى الحركة الفعلية للبيدق، يليها مباشرة مختصر اسم القطعة الجديدة. مثلاً: d8Q، g1R، b1B، exf8N

سيرمز إلى عرض التعادل (=)

اختصارات:

0-0 = تبييت مع رخ h1 أو رخ h8 (تبييت جهة الملك)

0-0-0 = تبييت مع رخ a1 أو رخ a8 (تبييت جهة الوزير)

X = الأسر

+ = كش ملك

++ أو # = كش مات

e.p. = الأسر بالمرور (en passant)

الأربعة الأواخر اختياريين.

مثال لمباراة:

1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 e.p. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3+ Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

أو

1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 ed4 4. e5 Ne4 5. Qd4 d5 6. ed6 Nd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3 Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)



الملحق (د): قواعد اللعب مع اللاعبين المكفوفين والمعاقين بصرياً

- د-1 تكون للمنظم، بعد استشارة الحكم، قوة تطبيق القواعد التالية حسب الظروف المحلية. في الشطرنج التنافسي بين اللاعبين المبصرين وبين المعاقين بصرياً (عميان قانوناً)، يحق لأي من اللاعبين استخدام رقعتين، يستخدم اللاعب المبصر رقعة عادية، ويستخدم اللاعب المعاق بصرياً واحدة مصممة خصيصاً. يجب أن تتوفر في هذه الرقعة المتطلبات التالية:
- د-1-1 مقاسات لا تقل عن 20 × 20 سنتيمتر،
- د-1-2 المربعات السوداء فيها مرتفعة قليلاً،
- د-1-3 فيها ثقب تأمين في كل مربع،
- د-1-4 متطلبات القطع هي:
- د-1-4-1 كلها مزودة بوتد صغير يلائم ثقب التأمين في الرقعة، و
- د-1-4-2 كلها بتصميم "ستاونتون"، مع كون القطع السوداء ذات علامات ملموسة.
- د-2 القواعد التالية ستحكم اللعب:
- د-1-2 تعلن النقلات بوضوح، ويقوم المنافس بتكرار إعلان النقلة وتنفيذها على رقعة الشطرنج الخاصة به. عندما تتم ترقية بيدق، يجب على اللاعب الإعلان عن القطعة المختارة. ولكي يكون الإعلان أوضح ما يكون، يوصى باستعمال الأسماء التالية بدل الحروف المقابلة:

A	-	Anna	-	أنا
B	-	Bella	-	بيللا
C	-	Cesar	-	سيزر
D	-	David	-	ديفيد
E	-	Eve	-	إيفا
F	-	Felix	-	فيلكس
G	-	Gustav	-	جوستاف
H	-	Hector	-	هكتور

ما لم يقرر الحكم خلاف ذلك، الصفوف من جهة الأبيض إلى الأسود تعطى الأرقام الألمانية:

1	-	Eins	-	آينس
2	-	zwei	-	زفاي
3	-	drei	-	دراي
4	-	vier	-	فير
5	-	fuenf	-	فونف
6	-	sechs	-	زيكس
7	-	sieben	-	زيبن
8	-	acht	-	أخت



يُعلن عن التبييت كالتالي: "لانج روشادي" (Lange Rochade باللغة الألمانية تعني تبييت طويل) و "كورزي روشادي" (Kurze Rochade باللغة الألمانية تعني تبييت قصير).

تحمل القطع الأسماء التالية: Springer، Laeufer، Turm، Dame، Koenig، Bauer.

د-2-2 على الرقعة الخاصة باللاعب المعاق بصرياً، تعتبر القطعة قد لمست عندما يتم إخراجها من ثقب التأمين.

د-2-3 (تعتبر النقلة مؤداة):

د-2-3-1 عند إزالة القطعة المأسورة من رقعة اللاعب صاحب النقلة، في حالة الأسر.

د-2-3-2 عند وضع قطعة في ثقب تأمين مختلف.

د-2-3-3 عند الإعلان عن النقلة.

د-2-4 عندها فقط يتم تشغيل ساعة المنافس.

د-2-5 فيما يتعلق بالفقرتين د-2-2 و د-2-3 يتم تطبيق القواعد العادية على اللاعب المبصر.

د-2-6-1 يُسمح باستعمال ساعة شطرنج خاصة للمعاقين بصرياً. ويجب أن تكون قادرة على إعلان الوقت وعدد النقلات للاعب المعاق بصرياً.

د-2-6-2 كخيار بديل، يمكن استخدام ساعة ميكانيكية بالموصفات التالية:

د-2-6-2-1 واجهة دائرية مدرجة مجهزة بعقارب مقواة، وتكون كل خمس دقائق معلمة بنقطة بارزة، وكل 15 دقيقة معلمة بنقطتين بارزتين، و

د-2-6-2-2 علم يُحس به بسهولة. يجب الاعتناء بتجهيز العلم ليسمح للاعب باستشعار عقرب الدقائق في آخر خمس دقائق من الساعة الزمنية الكاملة.

د-2-7 يجب على المعاق بصرياً تسجيل نقلات المباراة بطريقة "برايل Braille" أو الكتابة العادية أو تسجيل النقلات على جهاز تسجيل.

د-2-8 زلة اللسان أثناء الإعلان عن نقلة، يجب أن تصحح فوراً وقبل تشغيل ساعة المنافس.

د-2-9 أثناء المباراة إذا ظهرت وضعيتان مختلفتان على الرقعتين، يجب تصحيحهما بمساعدة الحكم والاستعانة بورقتي تسجيل اللاعبين. إذا كانت ورقتي التسجيل متطابقتين، فإن اللاعب الذي سجل نقلة صحيحة ثم نفذ نقلة خطأ يجب أن يصحح الوضعية طبقاً للنقطة المسجلة في ورقتي التسجيل. إذا وجد أن ورقتي التسجيل مختلفتان، ستعاد النقلات إلى النقطة التي تتفق فيها ورقتا التسجيل، ويقوم الحكم بإعادة ضبط الساعتين تبعاً لذلك.



- د-2-10 يحق للاعب المعاق بصرياً الاستعانة بمساعد يقوم (ببعض المهام التالية، أو كلها):
- د-2-10-1 تنفيذ نقلة كل لاعب على رقعة المنافس،
- د-2-10-2 الإعلان عن نقلات كلا اللاعبين،
- د-2-10-3 تسجيل نقلات المباراة للاعب) المعاق بصرياً وبدء ساعة الخصم،
- د-2-10-4 إبلاغ اللاعب المعاق بصرياً، عند طلبه فقط، بعدد النقلات المستكملة، والوقت المستهلك من اللاعبين (كليهما).
- د-2-10-5 المطالبة بالمباراة عند تجاوز الوقت المحدد، وإعلام الحكم إذا لمس اللاعب المبصر إحدى قطعه.
- د-2-10-6 القيام بالإجراءات الضرورية المعتادة في الحالات التي يتم فيها تأجيل المباراة.
- د-2-11 إذا لم يستعن اللاعب المعاق بصرياً بمساعد، فيحق للاعب المبصر استخدام بشخص للقيام بالواجبات المذكورة في النقطتين د-10-1 و د-10-2. يجب استخدام مساعد في حال تزويج لاعب معاق بصرياً بلاعب معاق سمعياً.



الإرشادات (I): المباريات المؤجلة

- 1-1-1 إن لم تنتهِ المباراة مع نهاية الزمن المحدد للعب، سيطلب الحكم من اللاعب صاحب النقلة أن (يختم) تلك النقلة. يجب على اللاعب كتابة نقلته على ورقة تسجيله بشكل واضح لا لبس فيه، ثم يضع ورقة تسجيله مع ورقة تسجيل منافسه في مغلف، ويختم ذلك المغلف، وعندئذ فقط يوقف الساعة. يحتفظ اللاعب بحقه في تغيير نقلته السرية إلى أن يوقف الساعة. إذا قام اللاعب، بعد أن أبلغه الحكم بختم النقلة، بأداء نقلة على رقعة الشطرنج، فيجب عليه كتابة نفس النقلة في ورقة تسجيله كنقطة مختومة.
- 2-1-1 اللاعب صاحب النقلة الذي يؤجل مباراته قبل انتهاء فترة اللعب، سيعتبر أنه ختم بنهاية الوقت المسمى لنهاية فترة اللعب، ويتم تسجيل الوقت المتبقي له.
- 2-1-2 يجب بيان ما يلي على المغلف:
1-2-1 اسمي اللاعبين، و
- 2-2-1 الوضعية قبل النقلة المختومة مباشرة، و
- 3-2-1 الوقت المستهلك من قبل كل لاعب، و
- 4-2-1 اسم اللاعب الذي ختم النقلة، و
- 5-2-1 رقم النقلة المختومة، و
- 6-2-1 عرض التعادل، إذا كان العرض سارياً، و
- 7-2-1 تاريخ ووقت ومكان استئناف اللعب.
- 3-1 سيتحقق الحكم من دقة المعلومات على المغلف وهو مسئول عن حفظه بأمان.
- 4-1 إذا عرض لاعب التعادل بعد أن ختم منافسه نقلته، فإن العرض يظل سارياً حتى يقبله المنافس أو يرفضه وفق المادة 9-1.
- 5-أ قبل استئناف المباراة، يجب تركيب الوضعية على الرقعة كما كانت قبل النقلة المختومة مباشرة، والوقت الذي استهلكه كل لاعب عند التأجيل يجب تبيانه على الساعتين.
- 6-1 إذا حدث قبل استئناف المباراة أن تم الاتفاق على التعادل، أو أبلغ أحد اللاعبين الحكم باستسلامه، فعندئذ تنتهي المباراة.
- 7-1 لا يُفتح المغلف إلا بوجود اللاعب الذي سيقوم بالرد على النقلة المختومة.
- 8-1 باستثناء الحالات المذكورة في المواد 5 و 6-9 و 9-6 و 7-9، تكون المباراة خسارة للاعب الذي نقلته المختومة:



- 1-8-إ غامضة، أو
- 2-8-إ مسجلة بطريقة يستحيل معها تحديد المعنى الحقيقي منها، أو
- 3-8-إ غير قانونية.
- 9-إ في الوقت المتفق عليه لاستئناف المباراة:
- 1-9-إ إذا كان اللاعب الذي سيقوم بالرد على النقلة المختومة موجوداً، سيتم فتح المغلف، وتؤدي النقلة المختومة على الرقعة ويبدأ تشغيل ساعته.
- 2-9-إ إذا كان اللاعب الذي سيقوم بالرد غير موجود، سيتم تشغيل ساعته. وعند حضوره يمكنه إيقاف ساعته واستدعاء الحكم. عندها يتم فتح المغلف وتؤدي النقلة المختومة على الرقعة. ثم يعاد تشغيل ساعته.
- 3-9-إ إذا كان اللاعب الذي ختم النقلة غير موجود، فيحق لمنافسه تسجيل رده في ورقة التسجيل، يختم ورقة تسجيله في مغلف جديد، يوقف ساعته ويبدأ ساعة اللاعب المتغيب بدل الرد بالطريقة المعتادة. إذا حدث هذا، يسلم المغلف إلى الحكم ليحفظه بأمان، ويُفتح عند وصول اللاعب المتغيب.
- 10-إ أي لاعب يصل إلى رقعة الشطرنج بعد زمن الغياب سيخسر المباراة، إلا إذا قرر الحكم خلاف ذلك. ولكن إذا كانت النقلة المختومة تنهي المباراة، ستطبق تلك النهاية.
- 11-إ إذا نصت لوائح أي حدث على أن زمن الغياب ليس صفراً، سيتم تطبيق ما يلي: إن لم يحضر أي من اللاعبين من البداية، سيخسر اللاعب الذي عليه الرد كل الوقت المنقضي حتى وصوله، إلا إذا نصت لوائح أي حدث أو قرر الحكم خلاف ذلك.
- 1-12-إ إذا فقد المغلف الذي يحتوي النقلة المختومة، ستتأنف المباراة من الوضعية المؤجلة، مع الأوقات المسجلة على الساعتين عند التأجيل. فإذا تعذر تحديد الوقت المستهلك لكل لاعب، سيقوم الحكم بضبط الساعتين. وسيقوم اللاعب الذي ختم النقلة بأداء النقلة التي يقول أنه ختمها على الرقعة.
- 2-12-إ إذا كان من المستحيل تحديد الوضعية، ستلغى المباراة، وستلعب مباراة جديدة.
- 13-إ عند استئناف المباراة، إذا أشار أحد اللاعبين قبل أداء نقلته الأولى إلى أن الزمن المستهلك الموضح على أية من الساعتين غير صحيح، فيجب تصحيح الخطأ. أما إذا لم يلاحظ الخطأ فإن المباراة تستمر دون تصحيح إلا إذا قرر الحكم خلاف ذلك.
- 14-إ سيتم التحكم بمدة كل جلسة استئناف بواسطة ساعة الحكم. سيتم الإعلان مسبقاً عن موعد البداية.



الإرشادات (II): قواعد شطرنج 960

- 1-II قبل بدء مباراة شطرنج 960 يتم عشوائياً اختيار وضعية البداية، وفق قواعد معينة. بعدها تلعب المباراة بنفس طريقة الشطرنج العادي. وبالأخص، فإن القطع والبيادق لديها نفس الحركات المعتادة، وهدف كل لاعب أن يعطي (كش مات) لملك المنافس.
- 2-II **متطلبات وضعية البداية**
- يجب أن تُلبي وضعية بداية شطرنج 960 قواعد معينة. البيادق البيضاء توضع على الصف الثاني مثل الشطرنج العادي. كل القطع البيضاء الباقية توضع على الصف الأول، ولكن بالقيود التالية:
- 1-2-II يوضع الملك في مكان ما بين الرخين، و
- 2-2-II يوضع الفيلان في مربعين متعاكسين باللون، و
- 3-2-II توضع القطع السوداء على الجهة المعاكسة للقطع البيضاء.
- يمكن توليد وضع البداية قبل المباراة إما عن طريق برنامج حاسوب أو باستخدام حجر نرد، عملة معدنية، بطاقات، إلخ.
- 3-II **قواعد التبييت في شطرنج 960**
- 1-3-II يسمح شطرنج 960 لكل لاعب بالتبييت مرة واحدة في المباراة، وهي فعلياً حركة لكل من الملك والرخ بنقلة واحدة. ولكن، توجد للتبييت حاجة إلى تغييرات بسيطة على قواعد الشطرنج العادي، لأن القواعد العادية التي تفترض أماكن ابتدائية للرخ والملك ولا يمكن تطبيقها عادة في شطرنج 960.
- 2-3-II كيفية التبييت. في شطرنج 960، وبناء على الوضعية قبل التبييت للملك ورخ التبييت، تتم مناورة التبييت بإحدى الطرق الأربع التالية:
- 1-2-3-II تبييت بحركة مزدوجة: بأداء حركة بالملك وحركة بالرخ، أو
- 2-2-3-II تبييت تبادلي: بتبادل الأماكن بين الرخ والملك، أو
- 3-2-3-II تبييت بحركة الملك فقط: بتحريك الملك فقط، أو
- 4-2-3-II تبييت بحركة الرخ فقط: بتحريك الرخ فقط
- 5-2-3-II توصيات:
- 1-5-2-3-II عند التبييت على رقعة فعلية بواسطة لاعب آدمي، ينصح بتحريك الملك خارج سطح اللعب بجانب موقعه النهائي، ثم تحريك الرخ من مكان بدايته إلى مكانه النهائي، ثم يوضع الملك في مربعه النهائي.
- 2-5-2-3-II بعد التبييت، تكون الوضعية النهائية للملك والرخ مماثلة تماماً للوضعية التي تحدث في الشطرنج العادي.



6-2-3-II

توضيح:

بالتالي، بعد التبييت في جانب الـ "c" (يكتب 0-0-0 ويعرف بالتبييت الطويل في الشطرنج التقليدي)، يصبح الملك في مربع الـ "c" (c1 للأبيض و c8 للأسود) والرخ في مربع الـ "d" (d1 للأبيض و d8 للأسود). بعد التبييت في جانب الـ "g" (يكتب 0-0 ويعرف بالتبييت القصير في الشطرنج التقليدي)، يصبح الملك في مربع الـ "g" (g1 للأبيض و g8 للأسود) والرخ في مربع الـ "f" (f1 للأبيض و f8 للأسود).

7-2-3-II ملاحظات:

1-7-2-3-II لتجنب أي سوء فهم، يمكن التصريح بعبارة "سأقوم بالتبييت" (I am about to castle) قبل التبييت.

2-7-2-3-II في بعض وضعيات البداية، لا يتحرك الملك أو الرخ (وليس كلاهما) أثناء التبييت.

3-7-2-3-II في بعض وضعيات البداية، يمكن أن يتم التبييت مبكراً من النقلة الأولى.

4-7-2-3-II يجب أن تكون كل المربعات بين مربع البداية وبين مربع النهاية للملك (بما في ذلك مربع النهاية)، وكل المربعات بين مربع البداية وبين مربع النهاية للرخ (بما في ذلك مربع النهاية)، خالية إلا من الملك و رخ التبييت.

5-7-2-3-II في بعض وضعيات البداية، يمكن أن تبقى بعض المربعات مشغولة أثناء التبييت بينما يجب أن تكون خالية في الشطرنج العادي. مثلاً، في التبييت جهة الـ "c" (0-0-0) توجد إمكانية أن تكون مربعات a، b و/أو c لا تزال مشغولة. وفي التبييت جهة الـ "g" (0-0) توجد إمكانية أن تكون مربعات e و/أو h مشغولة.



الإرشادات (III): المباريات بدون زيادة وقت، بما فيها نهايات اللعب السريع

- 1-III (نهاية اللعب السريع) هي تلك المرحلة من المباراة عندما يجب استكمال كل النقلات المتبقية في وقت محدد.
- 1-2-III الإرشادات أدناه المعنية بالفترة الأخيرة من المباراة بما فيها نهايات اللعب السريع، لن تستخدم في حدث ما إلا إذا تم الإعلان مسبقاً عن استخدامها.
- 2-2-III سيتم تطبيق هذه الإرشادات فقط على مباريات الشطرنج القياسي، والشطرنج السريع التي ليس فيها زيادة وقت، وليس على مباريات الشطرنج الخاطف.
- 1-3-III إذا سقط كلا العلمين وكان من المستحيل تحديد أي علم سقط أولاً، عندها:
- 1-1-3-III تستمر المباراة إذا حدث ذلك في أية فترة من المباراة عدا الفترة الأخيرة.
- 2-1-3-III تكون المباراة تعادلاً إذا حدث ذلك في الفترة من المباراة التي يجب خلالها إكمال كل النقلات المتبقية.
- 4-III إذا كان اللاعب صاحب النقلة لديه أقل من دقيقتين متبقيتين على ساعته، فيمكنه المطالبة بزيادة خمس ثواني لكل لاعب. هذا يتضمن عرضاً للتعادل. إذا رفض العرض، ووافق الحكم على المطالبة، عندها يتم ضبط الساعتين بالوقت الإضافي، ويتم منح المنافس دقيقتين إضافيتين وتستأنف المباراة.
- 5-III إن لم يتم تطبيق المادة 4-III وكان للاعب صاحب النقلة أقل من دقيقتين متبقيتين على ساعته، فيمكنه المطالبة بالتعادل قبل سقوط علمه. سيكون عليه استدعاء الحكم ويمكنه إيقاف الساعتين (انظر المادة 6-12-2). يمكنه المطالبة على أساس أن منافسه لا يستطيع الفوز بالطرق العادية، و/أو أن منافسه لا يبذل أي جهد للفوز بالطرق العادية.
- 1-5-III إذا وافق الحكم على أن المنافس لا يمكنه الفوز بالطرق العادية، أو أن المنافس لا يبذل جهداً للفوز بالمباراة بالطرق العادية، فسيعلن أن المباراة تعادل. وإلا سيؤجل قراره أو يرفض الطلب.
- 2-5-III إذا أجل الحكم قراره، فيمكن منح المنافس دقيقتين إضافيتين وتستأنف المباراة، بحضور الحكم إن أمكن. سيقوم الحكم بإعلان النتيجة النهائية لاحقاً خلال المباراة، أو بأسرع ما يكون بعد سقوط علم أحد اللاعبين. سيقوم بإعلان المباراة تعادلاً إذا وافق أن منافس اللاعب الذي سقط علمه لا يمكنه الفوز بها بالطرق العادية، أو أنه لم يكن يبذل محاولات كافية للفوز بالطرق العادية.
- 3-5-III إذا رفض الحكم المطالبة، يجب منح المنافس دقيقتين إضافيتين.
- 6-III سيتم تطبيق ما يلي عندما لا تكون المنافسة تحت إشراف حكم:



- 1-6-III يمكن للاعب المطالبة التعادل إذا تبقت له أقل من دقيقتين على ساعته وقبل سقوط علمه. هذا ينهي المباراة. يمكنه المطالبة بالاستناد إلى:
- 1-1-6-III أن منافسه لا يستطيع الفوز بالطرق العادية، و/أو
- 2-1-6-III أن منافسه لم يكن يبذل أي جهد للفوز بالطرق العادية.
- في 1-1-6-III يجب على اللاعب كتابة الوضع النهائي وأن يتحقق منافسه منه.
- في 2-1-6-III يجب على اللاعب كتابة الوضع النهائي ويقدم ورقة تسجيل كاملة. على الخصم التحقق من كلتي ورقتي التسجيل والوضع النهائي.
- 2-6-III يتم تقديم الطلب إلى الحكم المكلف.