

قوانین شطرنج

مصوب فدراسیون جهانی شطرنج

(۲۰۱۴)



حمید رضا پور شاماری

تدوین و ترجمه:

کیومرث عشقی

قوانین شطرنج

مصوب فدراسیون جهانی شطرنج

(۲۰۱۴)



حمید رضا پورشاهماری

ترجمه:

کیومرث عشقی

سرشناسه : پورشاهماری، حیدررضا ۱۳۳۴
عنوان و نام پدید آور: قوانین شطرنج: مصوب فدراسیون شطرنج جهانی ۲۰۱۴
مشخصات نشر: تهران: نشر جوان، ۱۳۹۴
مشخصات ظاهری: ۶۴ص.
شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۷۱۱۲-۰۸-۶
وضعیت فهرست نویسی: فیپای مختصر
یادداشت: فهرست نویسی کامل این اثر در نشانی <http://opac.nlai.ir> قابل دسترسی
است.
شناسه افزوده: عشقی کارثانی، کیومرث ۱۳۶۲
شماره کتابشناسی ملی: ۳۸۰۶۷۰۳



نشر جوان

مقابل دانشگاه تهران - خیابان شهدای ژاندارمری پ ۴۶

فروشگاه تخصصی شطرنج

تلفن ۶۶۴۶۰۳۴۵ همراه: ۰۹۱۲۱۲۱۳۰۸۳

نام کتاب: قوانین شطرنج مصوب فدراسیون جهانی شطرنج ۲۰۱۴
مترجمان: حمیدرضا پور شاهماری و کیومرث عشقی کارثانی
ناشر: نشر جوان

نوبت و سال چاپ: اول ۱۳۹۴

چاپ و صحافی: رامین

شمارگان: ۱۰۰۰

قیمت: ۳۰۰۰ تومان

شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۷۱۱۲-۰۸-۶

مرکز پخش: خیابان انقلاب ابتدای خیابان دانشگاه پ ۱۷۶

تلفن: ۶۶۱۷۶۲۴۵ و همراه ۰۹۱۲ ۳۲۵۸۲۰۴ فاطمی

پیش گفتار

آنچه در این کتاب می‌خوانید برگردان متن اصلی قوانین شطرنج فیده به زبان انگلیسی می‌باشد که در هشتاد و چهارمین کنگره فیده در تالین استونی به تصویب رسیده و از اول جولای ۲۰۱۴ در تمامی مسابقات زیر نظر فیده قابل اجراست. در تنظیم این متن تلاش بر آن بوده که ترجمه بر اساس متن اصلی باشد و از آوردن مطالب اضافی خودداری شود. با توجه به دگرگونی قوانین در برخی ماده‌ها به صورت کلی و در برخی به صورت جزئی، به داوران محترم توصیه می‌شود که یک بار متن را به صورت کامل مطالعه نمایند.

در پایان باید عرض کنیم که متن حاضر ممکن است با کاستی‌هایی همراه باشد که پیشاپیش از همه گرامیان پوزش خواسته و درخواست می‌شود که در صورت مشاهده هر گونه کاستی و یا در صورت داشتن پیشنهاد موارد را به ایمیل‌های زیر ارسال فرمایند.

حمید رضا پورشاهماری

کیومرث عشقی

زمستان ۱۳۹۳

Hr_psh@yahoo.com

Eshghi_chess@yahoo.com

مقدمه

قوانین شطرنج فیده همه بازی‌های زنده را پوشش می‌دهد.

قوانین شطرنج دو بخش دارد:

۱ - قوانین بنیادی بازی و

۲ - قوانین مسابقه

متن انگلیسی نسخه معتبر قوانین شطرنج است (که در هشتاد و چهارمین کنگره فیده در تالین استونی به تصویب رسید و از اول جولای ۲۰۱۴ قابل اجراست).

دیباچه

قوانین شطرنج نمی‌تواند همه موقعیت‌های احتمالی را که ممکن است در بازی

رخ دهند پوشش دهد و نیز نمی‌تواند همه پرسش‌های عملی را پاسخگو باشد.

در جایی که در تنظیم قوانین حاضر دقت وجود ندارد، این احتمال وجود دارد

که با بررسی وضعیت‌های مشابه که در قوانین تنظیم شده‌اند به تصمیم درست

رسید.

در قوانین فرض بر این است که داوران از صلاحیت لازم، قضاوت منطقی و

وابستگی خالص [بی‌طرفی] برخوردارند.

دنباله‌دار بودن بیش از حد [مقررات] ممکن است آزادی عمل در قضاوت را

از داور بگیرد و مانع آن شود که با رعایت انصاف، منطبق و عوامل خارجی به

حل مشکل پردازد. فیده همه شطرنج‌بازان و فدراسیون‌ها را به پذیرش این

نظر فرا می‌خواند. شرط لازم برای ریندشدن^۱ بازی از سوی فیده آن است که بازی باید مطابق شطرنج فیده انجام شود.
فدراسیون‌های عضو می‌توانند قوانین حاکم در امور مربوط به قوانین شطرنج را از فیده درخواست کنند.



WWW.ACHMAZSTORE.IR

۱- Rated: مسابقه‌ای است که با هماهنگی فدراسیون با فیده برای گرفتن درجه بین‌المللی شرکت کنندگان برگزار می‌شود.

مقررات بنیادی بازی

ماده ۱: ماهیت و اهداف بازی شطرنج

۱-۱ بازی شطرنج بین دو حریف انجام می‌شود که مهره‌های خود را به نوبت بر یک صفحه‌ی مربع به نام «صفحه شطرنج» حرکت می‌دهند. بازیکن دارای مهره‌های رنگ روشن (سفید) حرکت اول را انجام می‌دهد، سپس بازیکنان به نوبت حرکت می‌کنند، بدین ترتیب بازیکن دارای مهره‌های رنگ تیره (سیاه) حرکت بعدی را انجام می‌دهد. «نوبت حرکت» بازیکن زمانی است که حرکت حریف او انجام شده باشد.

۲-۱ هدف هر بازیکن «مورد حمله» قرار دادن شاه حریف است به گونه‌ای که حریف هیچ حرکت قانونی نداشته باشد. بازیکنی که موفق به رسیدن به این هدف شود گفته می‌شود شاه حریف را «کیش‌ومات» کرده است و بازی را برده است. رها کردن شاه خودی در معرض حمله، قرار دادن شاه خودی در معرض حمله و همچنین «گرفتن» شاه حریف غیرقانونی است. حریف که شاه او کیش‌ومات شده است بازی را باخته است.


۳-۱ اگر پوزیسیون طوری باشد که هیچ یک از دو بازیکن نتواند به هیچ‌وجه شاه حریف را کیش‌ومات کند، بازی مساوی است. (نگاه کنید به ماده ۵-۲ ب)


ماده ۲: پوزیسیون ابتدایی مهره‌ها در صفحه شطرنج


۱-۲ صفحه شطرنج یک شبکه ۸x۸ از ۶۴ مربع مساوی است که یک در میان به رنگ روشن و تیره هستند (مربع‌های «سفید» و مربع‌های «سیاه»).


صفحه شطرنج بین دو بازیکن قرار می‌گیرد، به گونه‌ای که مربع گوشه‌ی سمت راست هر بازیکن سفید باشد.

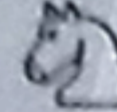
۲-۲ در ابتدای بازی، یکی از بازیکنان ۱۶ مهره به رنگ روشن (مهره‌های «سفید») دارد. بازیکن دیگر ۱۶ مهره به رنگ تیره (مهره‌های «سیاه») دارد. این مهره‌ها به شکل زیر هستند:

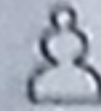
K  یک شاه سفید، معمولا با این نشانه تعیین شده


Q  یک وزیر سفید، معمولا با این نشانه تعیین شده


R  دو رخ سفید، معمولا با این نشانه تعیین شده


B  دو فیل سفید، معمولا با این نشانه تعیین شده


N  دو اسب سفید، معمولا با این نشانه تعیین شده


 هشت پیاده سفید، معمولا با این نشانه تعیین شده


K  یک شاه سیاه، معمولا با این نشانه تعیین شده

Q  یک وزیر سیاه، معمولا با این نشانه تعیین شده

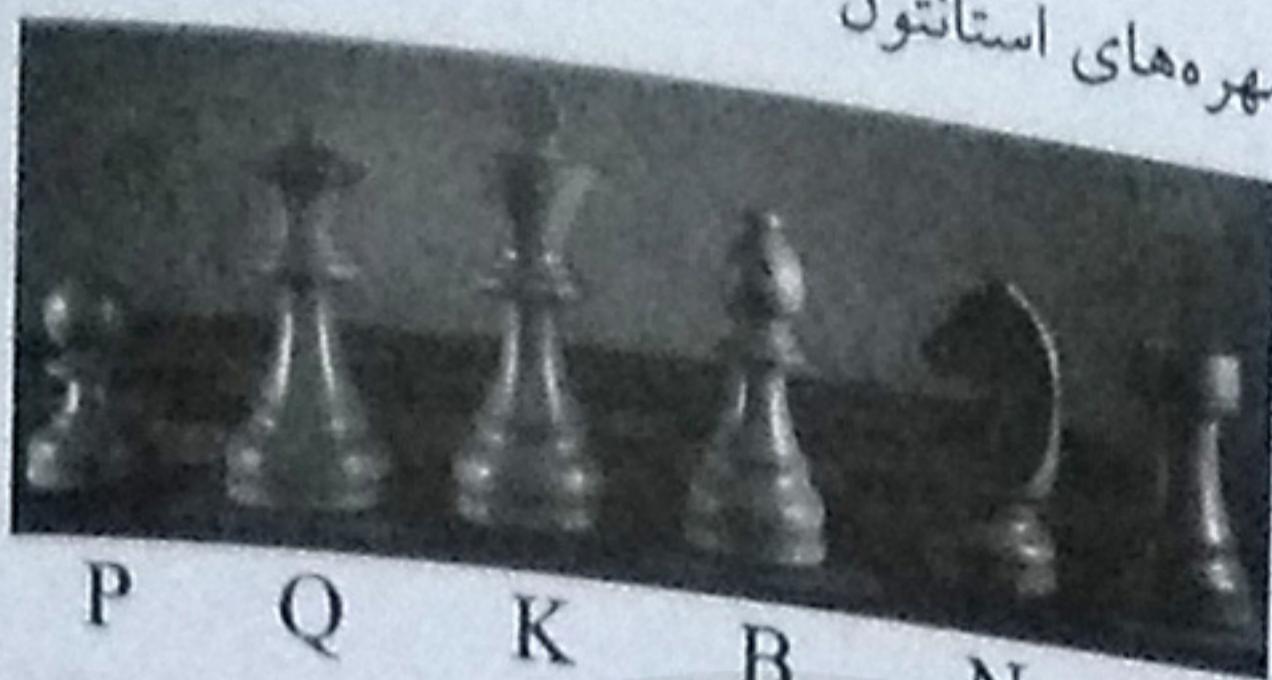
R  دو رخ سیاه، معمولا با این نشانه تعیین شده

B  دو فیل سیاه، معمولا با این نشانه تعیین شده

N  دو اسب سیاه، معمولا با این نشانه تعیین شده

 هشت پیاده سیاه، معمولا با این نشانه تعیین شده

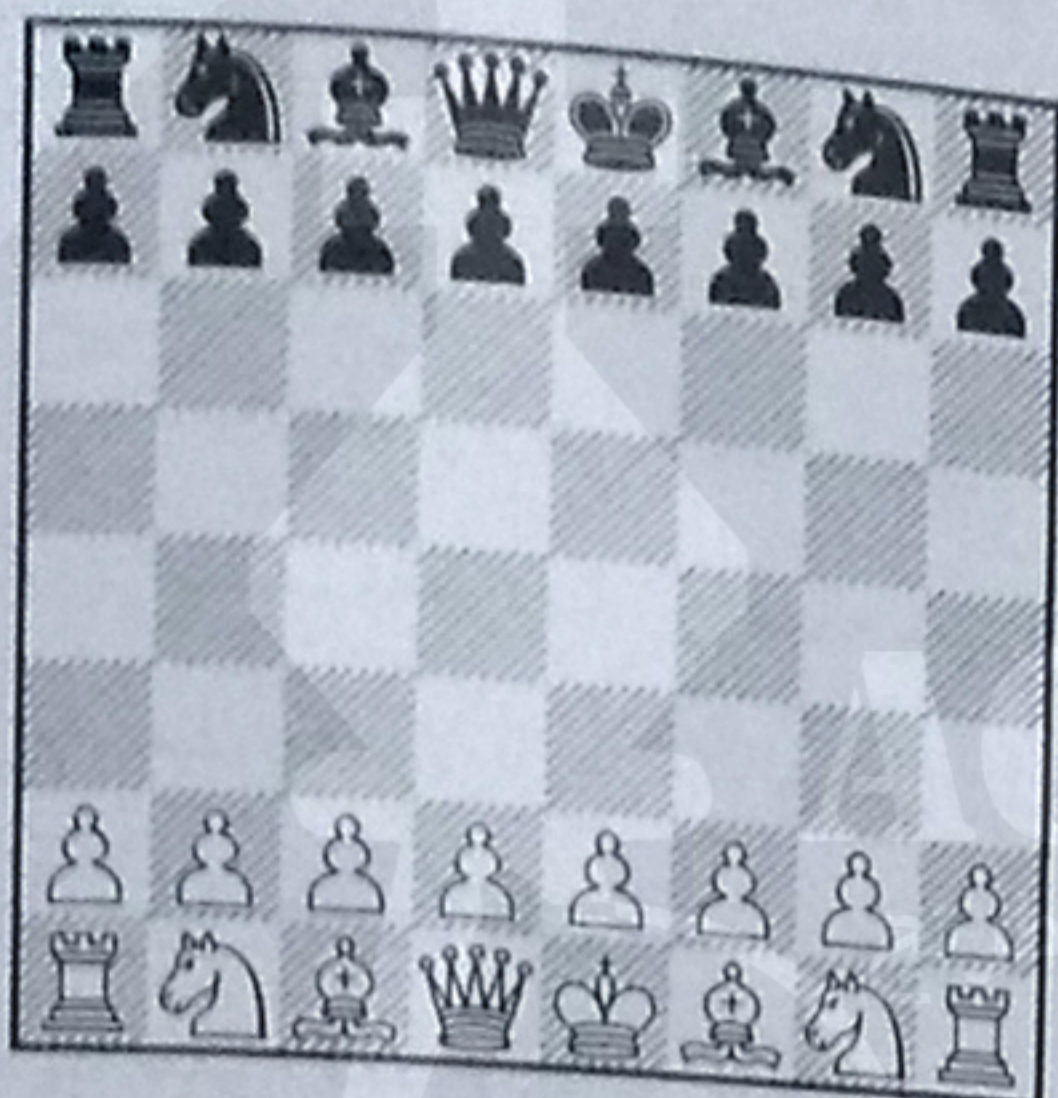
مهره‌های استانتون



P Q K B N R

پوزیسیون ابتدایی مهره‌ها در صفحه شطرنج به شکل زیر است:

۳-۲



هشت ستون [خط] عمودی مربع‌ها را «ستون» می‌نامند. هشت

۴-۲

ردیف [خط] افقی مربع‌ها را «عرض» می‌نامند. خط مستقیمی از

مربع‌های هم‌رنگ که از یک حاشیه صفحه به حاشیه مجاور امتداد

یابد «قطر» نامیده می‌شود.

ماده ۳: حرکت مهره‌ها

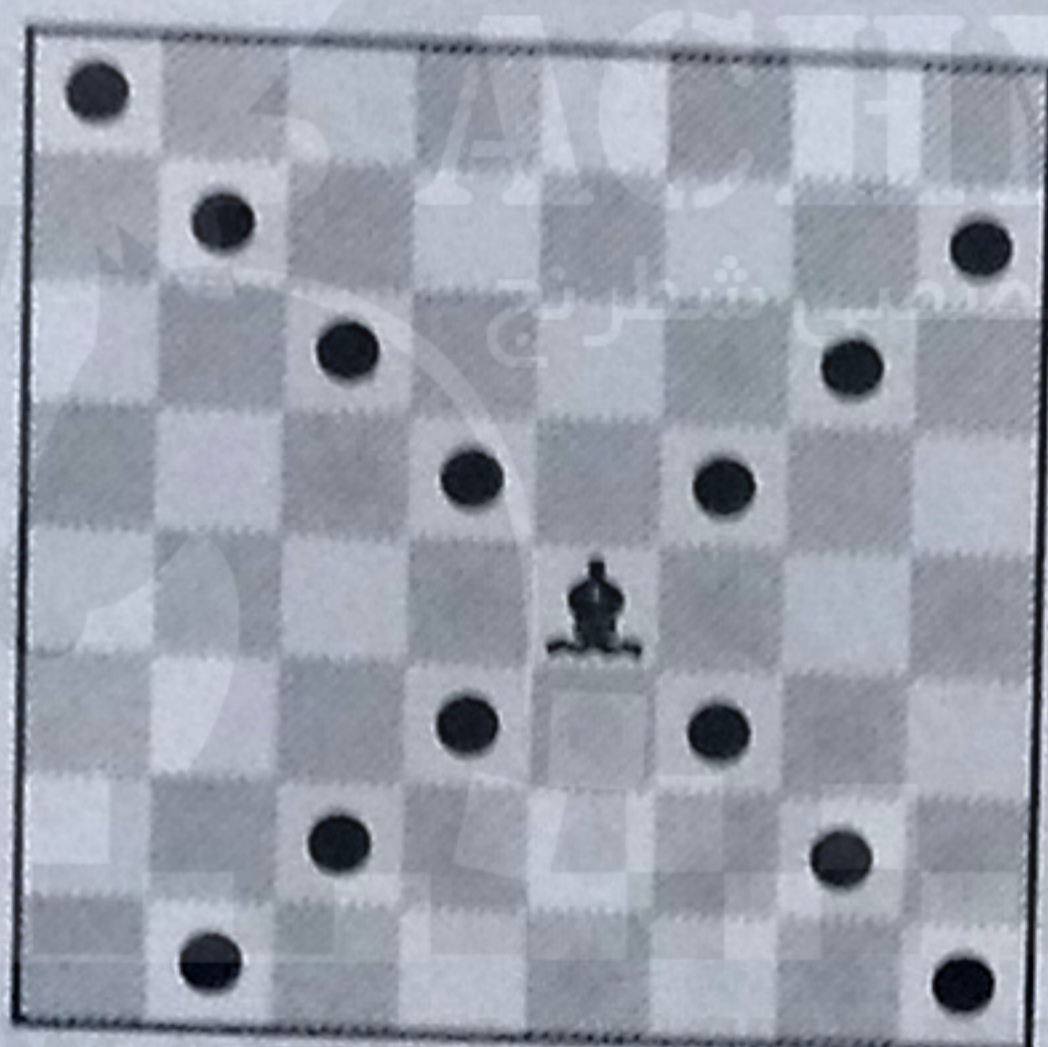
۱-۳ حرکت دادن یک مهره به مربعی که با یک مهره از همان رنگ

تصرف شده مجاز نیست. اگر مهره‌ای به مربعی حرکت کند که در

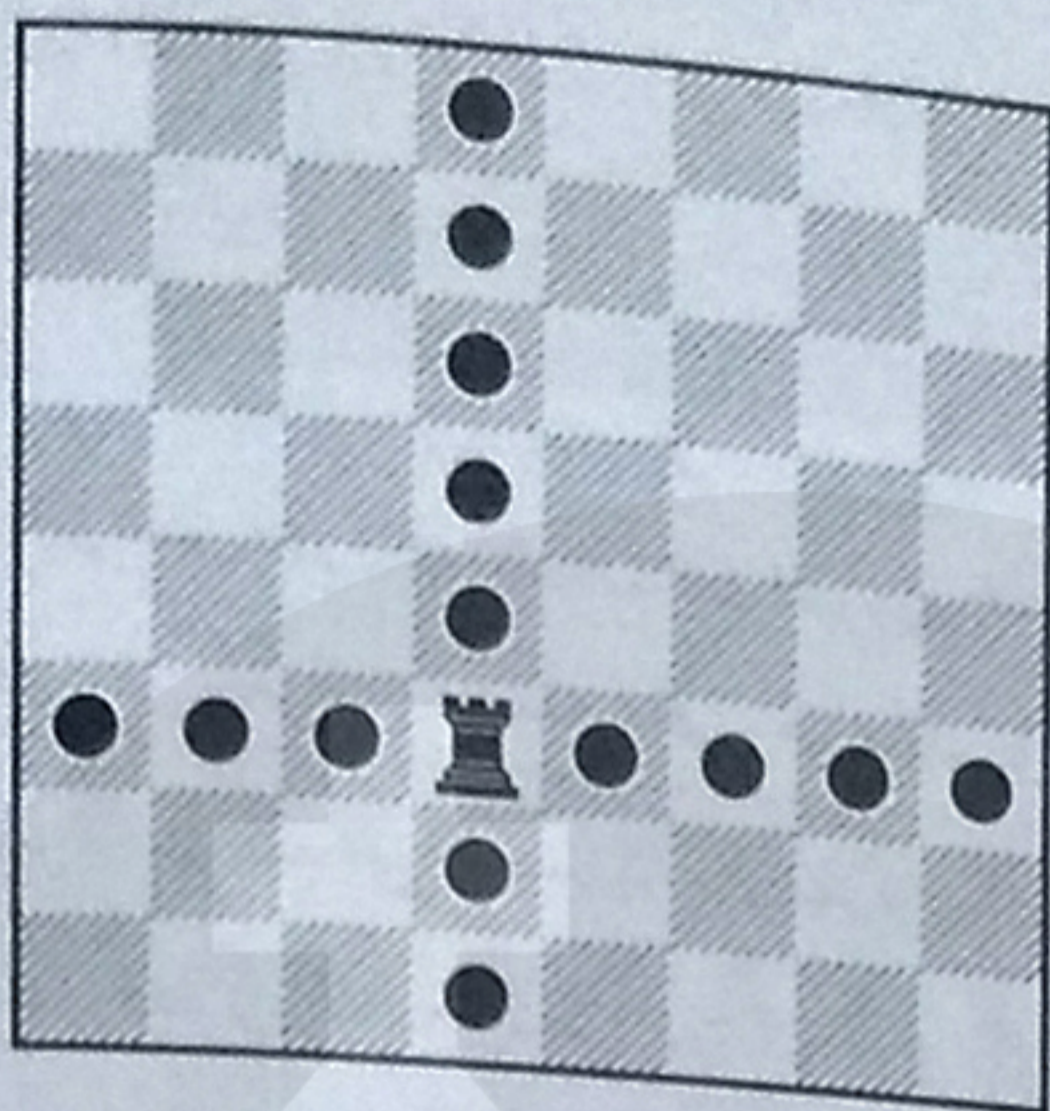
تصرف مهره خریف است، مهره خریف گرفته می‌شود و از صفحه شطرنج خارج می‌شود و این بخشی از همان حرکت به حساب می‌آید. اگر مهره‌ای بتواند طبق ماده‌های ۲-۳ تا ۸-۳ مهره‌ای را در آن مربع بگیرد، گفته می‌شود آن مهره به مهره خریف حمله کرده است.

اگر حرکت مهره‌ای به مربعی به این علت ممنوع باشد که شاه خودی در معرض حمله باقی می‌ماند یا در معرض حمله قرار می‌گیرد، باز هم می‌گوییم که آن مهره به آن مربع حمله کرده است. فیل در قطری که خودش در آن قرار گرفته است به هر مربعی می‌تواند حرکت کند.

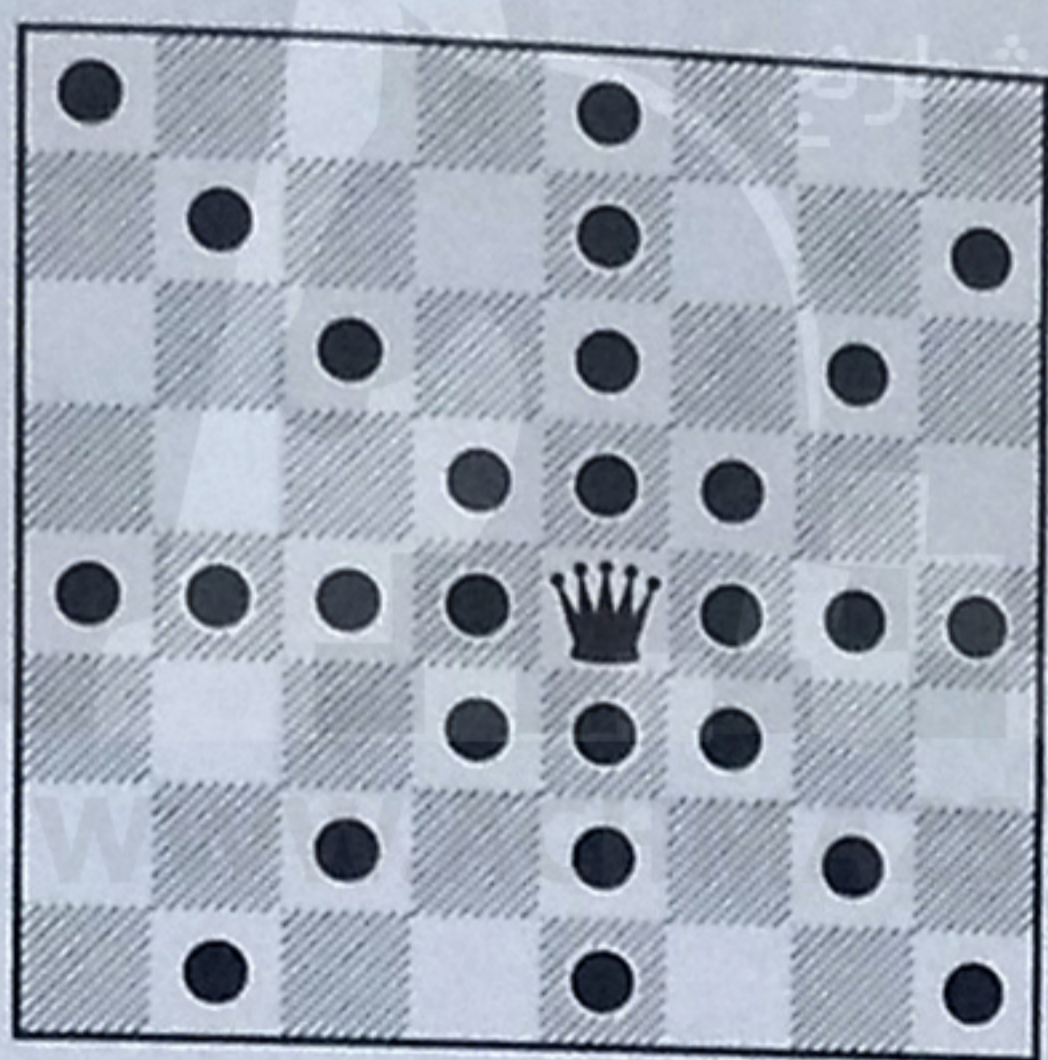
۲-۳



۳-۳ رخ در ستون یا عرضی که خودش در آن قرار گرفته است به هر مربعی می‌تواند حرکت کند.



۴-۳ وزیر در ستون، عرض یا قطری که خودش در آن قرار گرفته است به هر مربعی می‌تواند حرکت کند.



۵-۳ هنگام اجرای حرکت، فیل، رخ یا وزیر نمی‌تواند از روی مهره‌ای که در مسیر حرکتش قرار دارد عبور کند.



ACHMAZ
فروشگاه تخصصی شطرنج

WWW.ACHMAZSTORE.IR



نشر جوان

آدرس نشر جوان: خیابان انقلاب اسلامی، خیابان شهدای ژاندارمری، پلاک ۴۹

مرکز پخش کتاب فاطمی: خیابان انقلاب خیابان دانشگاه پلاک ۱۷۶

تلفن: ۶۶۱۷۶۲۴۵ همراه: ۰۹۱۲ ۳۲۵۸۲۰۴