



ویرایش ۱	قوانین رسمی رشته لکو پاون (شطرنج)
بهمن ۱۴۰۲	لیگ: شطرنج

همکاران محترم، اولیای گرامی و دانش آموزان عزیز

ضمن تشکر از همراهی همیشگی شما، یادآور می شویم ارائه قوانین به منزله اطلاع شما عزیزان در جهت بالا بردن قدرت برنامه ریزی و همچنین کیفیت برگزاری جشنواره می باشد. لذا از شما درخواست داریم با مطالعه دقیق قوانین، ما را در برگزاری هر چه با کیفیت تر جشنواره لکوکاپ، یاری نمایید.

با آرزوی توفیق روز افزون  
دیپرخانه جشنواره لکوکاپ

### قوانین عمومی

- همراه داشتن **شناسنامه** در روز مسابقه و در محل برگزاری مسابقه الزامی می باشد و تمامی مسئولیت عدم توجه به بازه ثبت نامی بر عهده شرکت کننده می باشد.
- در صورت کسب مقام در جشنواره تطابق مجدد اطلاعات شناسنامه ای توسط دبیرخانه برگزاری، انجام خواهد شد.
- در موارد پیش بینی نشده ملاک عمل تصمیم دبیرخانه برگزاری مسابقات بعنوان **معیار** قرار می گیرد.
- قوانین بدیهی شطرنج شامل حرکت مهره ها و نحوه چینش مهره ها مطابق با قوانین رسمی شطرنج میباشد.

### قوانین رده سنی

- معیار برای محاسبه سن دانش آموزان، **تاریخ ۱۱ اسفند ۱۴۰۲** (روز برگزاری جشنواره) می باشد.
- حضور دانش آموزان با سن پایین تر در لیگ های با سنین بالاتر **بلامانع است**.
- **تاریخ تولد** دانش آموزان شرکت کننده می بایست منطبق بر جدول زیر باشد:

توضیحات	پایان رده سنی	شروع رده سنی
ابتدای ۱۲ سال تا انتهای ۱۷ سال	۱۳۸۵/۱۲/۱۱	۱۳۹۱/۱۲/۱۰

### قوانین اختصاصی

#### ماده ۱: عمل حرکت دادن مهره ها

۱. هر حرکت را باید فقط با یک دست انجام داد .

۲. بازیکنی که نوبت حرکت اوست می تواند یک یا چند مهره را در مربع های آنها مرتب کند .

۳. بجز آنچه در بند ۲ آمده است، اگر بازیکنی که نوبت اوست عمداً در صفحه شطرنج یک یا چند مهره خود را لمس کند، باید اولین مهره لمس شده ای را که می توان حرکت داد را حرکت بدهد.

## ماده ۲: اتمام بازی

۱. بازیکنی که با حرکت قانونی، شاه حریف را کیش و مات کرده باشد، بازی را برده است. بازی بلافاصله به اتمام می رسد، به شرطی که حرکتی که موجب پوزیشن کیش و مات شده است قانونی باشد.
۲. بازیکن که حریفش اعلام کند تسلیم شده یا واگذار کرده است بازی را برده است. بازی بلافاصله به اتمام می رسد.
۳. وقتی بازیکنی که نوبت اوست هیچ حرکت قانونی نداشته باشد و شاهش نیز در معرض کیش نباشد، بازی مساوی است. میگویند بازی "پات" شده است. بازی بلافاصله به اتمام می رسد، به شرطی که حرکتی که موجب پوزیشن پات شده است قانونی باشد.
۴. هرگاه پوزیشنی پدیدار شود که در آن هیچ یک از دو بازیکن نتواند با سلسله حرکتهای قانونی حریف را کیش و مات کنند، بازی مساوی است. میگویند بازی به "پوزیشن مرده" رسیده است. بازی بلافاصله به اتمام میرسد، به شرطی که حرکتی که موجب این پوزیشن شده است، قانونی باشد.
۵. با توافق دو بازیکن در حین بازی، بازی مساوی میشود. بازی بلافاصله به اتمام می رسد.
۶. اگر پوزیشن یکسانی بخواهد برای سومین بار در صفحه شطرنج پدیدار شود، یا حداقل سه بار در صفحه شطرنج پدیدار شده باشد، بازی مساوی میشود.

## ماده ۳: ساعت شطرنج

۱. "ساعت شطرنج" یعنی ساعتی با دو صفحه نمایش زمان که طوری به هم ارتباط داشته باشند که در یک لحظه فقط یکی از آنها بتواند کار کند.
۲. زمان برای هر دانش آموز ۱۰ دقیقه است.
۳. منظور از "ساعت" در قوانین شطرنج یکی از دو صفحه نمایش زمان است.
۴. "سقوط پرچم" یعنی خاتمه زمان اختصاص یافته به بازیکن.
۵. پیش از آغاز بازی، داور محل قرار گرفتن ساعت شطرنج را تعیین میکند.
۶. در زمان تعیین شده برای آغاز بازی، ساعت بازیکنی که مهره سفید دارد به کار انداخته می شود.
۷. در حین بازی، هر بازیکن پس از انجام حرکت خود در صفحه شطرنج باید ساعت خودش را متوقف کند و ساعت حریف را به کار اندازد. بازیکن باید همواره اجازه متوقف کردن ساعت خود را داشته باشد. تا بازیکن ساعت خود را متوقف نکرده باشد. حرکت او کامل به حساب نخواهد آمد، مگر آنکه حرکت انجام شده به بازی خاتمه دهد.

۸. زمان بین انجام حرکت در صفحه و متوقف کردن ساعت خود و به کار انداختن ساعت حریف ، جزو زمان مشخص شده برای بازیکن تلقی می شود.

۹. بازیکن باید ساعت خود را با همان دستی متوقف کند که با آن حرکت را انجام داده است. نگه داشتن انگشت روی دکمه یا برفراز آن توسط بازیکن ممنوع است.

۱۰. بازیکنان باید از ساعت شطرنج به نحو صحیح استفاده کنند. کوبیدن ، بلند کردن یا واژگون کردن آن ممنوع است.

۱۱. اگر بازی ای قبل از اتمام زمان تمام نشده باشد بازیکنی بازنده خواهد شد که زمانش زودتر به اتمام رسیده باشد.

### ماده ۴: وضعیت های غیر عادی

۱. اگر در حین بازی معلوم شود که پوزیشن اولیه مهره ها ناصحیح بوده است ، باید بازی لغو شود و بازی جدیدی انجام گیرد و هر دو بازیکن جریمه می شوند. (۱ دقیقه از تایم آن ها کم خواهد شد).
۲. اگر در حین بازی معلوم شود که تنها خطا این است که صفحه شطرنج بر خلاف چیدمان درست شده باشد ، بازی ادامه میابد اما پوزیشن حاصل را باید به صفحه ای که درست قرار گرفته است انتقال داد.
۳. اگر بازیکنی یک یا چند مهره را نامرتب کند یا بیندازد ، باید در زمان خودش پوزیشن صحیح را آماده کند. در صورت لزوم ، بازیکن یا حریف او باید ساعت ها را متوقف کند و از داور کمک بخواهد . داور می تواند بازیکنی را که مهره ها را نامرتب کرده است جریمه کند .
۴. اگر در حین بازی معلوم شود که حرکتی غیر قانونی انجام شده است ، باید پوزیشن قبل از خلاف آماده شود . اگر پوزیشن قبل از خلاف را نتوان معین کرد ، بازی از آخرین پوزیشن قابل تشخیص قبل از خلاف باید ادامه یابد و ساعتها باید دوباره تنظیم شوند .
۵. به جریمه اولین و دومین حرکت غیر قانونی بازیکن ، داور باید در هر مورد یک دقیقه از زمان دانش آموز کم کند. به جریمه سومین حرکت غیر قانونی همان بازیکن ، داور باید او را بازنده اعلام کند .
۶. اگر در حین بازی معلوم شود که مهره ها از مربع های خود خارج شده اند ، باید پوزیشن قبل از خلاف آماده شود . اگر نتوان پوزیشن قبل از خلاف را تشخیص داد ، بازی باید از آخرین پوزیشن قابل تشخیص قبل از خلاف ادامه یابد .

### ماده ۵: بازی مساوی

۱. بازیکنی که می خواهد پیشنهاد تساوی بدهد ، باید این کار را پس از انجام حرکت در صفحه شطرنج و قبل از متوقف کردن ساعت خود و به کار انداختن ساعت حریف انجام بدهد. پیشنهاد تساوی در هر زمان دیگری در حین بازی نیز اعتبار دارد.
۲. نمی توان پیشنهاد تساوی را به هیچ شرطی مشروط کرد. در این حالت ، پیشنهاد را نمی توان پس گرفت و تا زمانی که حریف بپذیرد یا شفاهاً رد کند یا با لمس یک مهره به قصد حرکت دادن یا گرفتن آن رد کند ، یا بازی به نحو دیگری خاتمه یابد ، پیشنهاد تساوی به قوت خود باقی است .
۳. با ادعای صحیح بازیکنی که نوبت حرکت با اوست ، بازی هنگامی مساوی است که پوزیشنی یکسان ، حداقل سه بار (نه لزوماً با تکرار متوالی حرکتها) پدیدار شده باشد ، و علاوه بر آن نوبت حرکت با مدعی باشد .

۴. در صورتی که بازی مساوی شود:

الف) اگر به صورت گروهی باشد هر بازیکن یک امتیاز خواهد گرفت.

ب) اگر به صورت حذفی باشد یک بازی به صورت سرعتی و با زمان ۲ دقیقه برای هر بازیکن انجام خواهد شد.

ج) اگر باز هم بازی مساوی شود بازی بعدی با یک دقیقه زمان برای هر دانش آموز منظور می گردد.

### ماده ۶: رفتار بازیکنان

۱. بازیکنان نباید هیچ گونه عملی در پیش گیرند که موجب بی اعتباری بازی شطرنج شود.

۲. بازیکنان در حین بازی حق ندارند از هیچ گونه یادداشت، منبع اطلاعات، توصیه یا تجزیه و تحلیل روی صفحه ای دیگر استفاده کنند.

۳. بازیکنانی که بازی هایشان را به اتمام رسانده اند، تماشاگر محسوب خواهند شد.

۴. بازیکنان بدون کسب اجازه از داور حق ندارند "محل بازی" را ترک کنند.

۵. بازیکنی که نوبت حرکت با اوست بدون اجازه داور حق ندارد سالن بازی را ترک کند.

۶. انحراف توجه حریف یا آزار رساندن به او به هر گونه ای ممنوع است. این حکم شامل ادعاهای غیر موجه و پیشنهاد های تساوی هم می شود.

۷. جریمه امتناع مکرر بازیکن از تبعیت قوانین شطرنج، باخت بازی خواهد بود. در مورد امتیاز حریف داور تصمیم خواهد گرفت.

۸. اگر هر دو بازیکن طبق ماده مقصر شناخته شوند، بازی هر دو بازیکن باخته محسوب خواهد شد.

با آرزوی موفقیت

دبیرخانه جشنواره لگو کاپ ایران