

# Θεματική Ενότητα

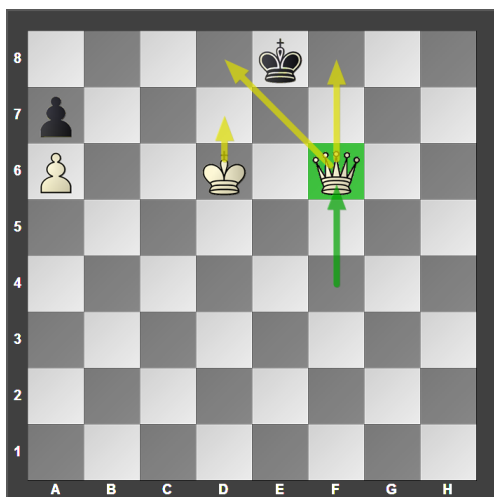
## Πατ - Ισοπαλίες

### Περισσότεροι Κανονισμοί

## Το Πατ

Αν ένας παίχτης έρθει σε θέση τέτοια που δεν μπορεί να κάνει καμία νόμιμη κίνηση και ο βασιλιάς του τη στιγμή που συμβαίνει αυτό δεν είναι σαχ τότε ο παίχτης αυτός είναι σε θέση **πατ** και η παρτίδα λήγει με ισοπαλία.

Ας δούμε μερικά παραδείγματα πατ.



Ο λευκός μόλις μετακίνησε τη βασίλισσα του από το τετράγωνο ζ4 στο ζ6. Την κίνηση τώρα έχει ο μαύρος. Δεν επιτρέπεται όμως να κινήσει το βασιλιά του σε κανένα από τα διαθέσιμα τετράγωνα, αφού όλα ελέγχονται από τις δυνάμεις του λευκού. Ούτε μπορεί φυσικά να κάνει κίνηση με το πiónι στο α7.

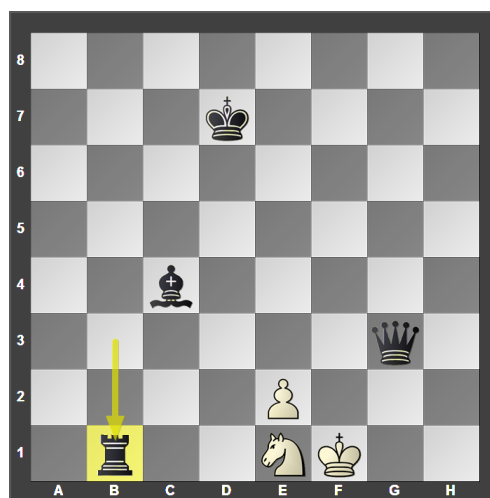
Άρα ο μαύρος δεν μπορεί να παίξει καμία νόμιμη κίνηση και ο βασιλιάς του που στέκεται στο ε8 δεν δέχεται κάποιο σαχ.

Είναι λοιπόν πατ! και η παρτίδα λήγει επί τóπου με ισοπαλία.

Ας δούμε μία ακόμη, ελαφρώς πιο σύνθετη, περίπτωση πατ.

Προσέξτε το επόμενο διάγραμμα στη δίπλα στήλη. Ο μαύρος μόλις έχει παίξει τον πύργο του στην πρώτη οριζόντιο γραμμή.

Ο λευκός τώρα δεν μπορεί να κάνει καμία νόμιμη κίνηση με το βασιλιά αλλά ούτε και με τα υπόλοιπα κομμάτια.



Τόσο το πiónι όσο και ο ίππος δεν επιτρέπεται να κουνηθούν γιατί εκθέτουν το βασιλιά τους σε σαχ! (κανόνες, ενότητα 1.1.4.).

Ούτε όμως και ο βασιλιάς του λευκού μπορεί να πάει σε κάποιο τετράγωνο, όλα τα πιθανά ελέγχονται από την μαύρη βασίλισσα! **και εκεί που στέκεται (στο ζ1) δεν απειλείται.**

Είναι πατ και η παρτίδα λήγει αυτομάτως ισοπαλη!

Συνοψίζοντας:

- Το ματ (δηλαδή η παγίδευση του βασιλιά) συμβαίνει όταν ο βασιλιάς **είναι σαχ** και δεν μπορεί να το αντιμετωπίσει.
- Στο πατ ο παίκτης δεν μπορεί να κάνει καμία κίνηση (με κανένα από τα κομμάτια και πιόνια που έχει) και ο βασιλιάς του **δεν** είναι σαχ.

Θα δούμε στη συνέχεια άλλες πιθανές περιπτώσεις όπου μια παρτίδα μπορεί να λήξει με ισοπαλία.

## Ανεπαρκές υλικό για ματ

Μια παρτίδα λήγει αυτομάτως ισόπαλη όταν το υλικό που υπάρχει στη σκακιέρα δεν επαρκεί για την επίτευξη ματ.

Αυτό μπορεί να συμβεί αν μέσα στη σκακιέρα έχει μείνει μόνο:

- Βασιλιάς εναντίον Βασιλιά
- Βασιλιάς εναντίον Βασιλιά & Αξιωματικού
- Βασιλιάς εναντίον Βασιλιά & Ίππου

Ο βασιλιάς και ένα μόνο ελαφρύ κομμάτι δεν γίνεται να κάνουν ματ τον αντίπαλο βασιλιά.

Να αναφέρουμε εδώ ότι ελαφρά κομμάτια αποκαλούνται οι αξιωματικοί και οι ίπποι, ενώ οι βασίλισσες και πύργοι λέγονται βαριά κομμάτια.

## Κανονισμός των 50 κινήσεων

Η παρτίδα είναι ισόπαλη μετά από ένα σωστό αίτημα του παίκτη που έχει την κίνηση, αν :

1. γράψει την κίνηση του στο

παρτιδόφυλλο του, και δηλώσει στον διαιτητή την πρόθεσή του να κάνει αυτή την κίνηση, που θα έχει ως αποτέλεσμα, στις τελευταίες 50 διαδοχικές κινήσεις που θα έχουν γίνει από κάθε παίκτη να μην έχει γίνει κίνηση πιονιού και οποιοδήποτε πάρισμο **ή**

2. πριν παίξει αιτηθεί ισοπαλία επειδή οι τελευταίες συνεχόμενες 50 κινήσεις έγιναν από κάθε παίκτη χωρίς την κίνηση πιονιού και χωρίς οποιοδήποτε πάρισμο.

## Κανονισμός τριπλής επανάληψης

Η παρτίδα είναι ισόπαλη μετά από ένα σωστό αίτημα του παίκτη που έχει την κίνηση, όταν η ίδια θέση, για τρίτη τουλάχιστον φορά (όχι απαραίτητα από επανάληψη κινήσεων):

1. πρόκειται να εμφανισθεί, αν πρώτα καταγράψει την κίνηση του στο παρτιδόφυλλο του και δηλώσει στον διαιτητή την πρόθεση του να κάνει αυτή την κίνηση **ή**
2. έχει μόλις εμφανισθεί, και ο παίκτης ο οποίος υποβάλλει στο διαιτητή το αίτημα για ισοπαλία έχει την κίνηση.

Θέσεις όπως οι (1) και (2) θεωρούνται ίδιες, αν ο ίδιος παίκτης έχει την κίνηση, κομμάτια του ίδιου είδους και χρώματος κατέχουν τα ίδια τετράγωνα, και οι δυνατές κινήσεις όλων των κομματιών και των δύο παικτών είναι οι ίδιες, συμπεριλαμβανομένου του δικαιώματος του ροκέ ή του παρσίματος ενός πιονιού «αν πασάν».

Έχετε κατά νου ότι ένας παίκτης έχει δικαίωμα για αίτημα προς τον διαιτητή όταν έχει σειρά να παίξει **και πριν** κάνει

την κίνηση του.

## Ισοπαλία με συμφωνία

Σε οποιαδήποτε στιγμή της παρτίδας ένας παίκτης μπορεί να προτείνει ισοπαλία στον αντίπαλό του.

Το σωστότερο είναι ο παίκτης που θέλει να προτείνει ισοπαλία, να το κάνει αφού πρώτα κάνει την κίνηση του στη σκακιέρα και πριν σταματήσει το χρονόμετρό του και ξεκινήσει του αντιπάλου.

Ο αντίπαλος τότε μπορεί να αποδεχθεί την πρόταση ισοπαλίας (οπότε λήγει και η παρτίδα ισόπαλη) ή να αρνηθεί την πρόταση (οπότε η παρτίδα συνεχίζεται).

Δεν επιτρέπονται όροι στην πρόταση ισοπαλίας.

Η πρόταση ισοπαλίας δεν μπορεί να αποσυρθεί και παραμένει σε ισχύ μέχρι ότου ο αντίπαλος την αποδεχθεί, την απορρίψει προφορικά, την απορρίψει αγγίζοντας ένα κομμάτι με πρόθεση να το κινήσει ή να το πάρει, ή η παρτίδα τελειώσει με κάποιο άλλο τρόπο.

Επίσης ο παίκτης (κατά κανόνα αυτό συμβαίνει όταν βρίσκεται σε πολύ μειονεκτική θέση) μπορεί να δηλώσει ότι εγκαταλείπει την παρτίδα, οπότε και αυτομάτως χάνει.

## Περισσότεροι Κανονισμοί

Θα αναφέρουμε τώρα τους

σημαντικότερους κανονισμούς που θα πρέπει **υποχρεωτικά** να γνωρίζεται προκειμένου να παίξετε μία **επίσημη** παρτίδα σκάκι.

Καλό είναι βέβαια αυτοί οι κανονισμοί να εφαρμόζονται και στις φιλικές παρτίδες.

### Η εκτέλεση της κίνησης των κομματιών

- Κάθε κίνηση πρέπει να γίνεται μόνο με ένα χέρι.
- Αν ο παίκτης που έχει την κίνηση αγγίξει πάνω στην σκακιέρα ένα κομμάτι με πρόθεση να το παίξει είναι υποχρεωμένος να κινήσει το κομμάτι που άγγιξε (εφόσον αυτό μπορεί νόμιμα να κινηθεί).
- Αν αγγίξει περισσότερα από ένα τότε είναι υποχρεωμένος να κινήσει το πρώτο από τα κομμάτια που άγγιξε και που μπορεί νόμιμα να κινηθεί.
- Με την προϋπόθεση ότι πρώτα θα εκφράσει την πρόθεση του, π.χ. λέγοντας «j' adoube» (ζαντούμπ) ή «διορθώνω», ο παίκτης που έχει την κίνηση μπορεί να τακτοποιήσει (να βάλει καλύτερα) ένα ή περισσότερα κομμάτια στα τετράγωνα τους χωρίς υποχρέωση να τα κινήσει.
- Αν ένας παίκτης από πρόθεση να κάνει ροκέ αγγίξει ένα Πύργο και μετά τον Βασιλιά του, **δεν** επιτρέπεται να κάνει ροκέ προς εκείνη την πλευρά. Για να κάνει ροκέ θα πρέπει **πρώτα** να κινήσει το βασιλιά του κατά δύο τετράγωνα.
- Αν ο παίκτης αγγίξει με πρόθεση να πάρει, ένα ή περισσότερα από τα κομμάτια του αντιπάλου του, πρέπει να πάρει το πρώτο κομμάτι που άγγιξε, που μπορεί νόμιμα να παρθεί.

- Αν κανένα από τα κομμάτια που αγγίχτηκαν δεν μπορεί νόμιμα να κινηθεί ή να παρθεί, ο παίκτης μπορεί να κάνει οποιαδήποτε κανονική κίνηση.

Φυσικά υπάρχουν δεκάδες ακόμη κανονισμοί, όμως οι παραπάνω είναι βασικοί και κάθε παίχτης οφείλει να τους γνωρίζει και να τους εφαρμόζει.

Συνηθίστε στην ιδέα ότι δεν πρέπει να αγγίζετε τα κομμάτια τόσο τα δικά σας όσο και του αντιπάλου, αν δεν είστε απολύτως βέβαιοι για την κίνηση που πάτε να εκτελέσετε.

Αν κάτι αγγιχτεί θα είστε **υποχρεωμένοι** να εκτελέσετε την ανάλογη κίνηση με βάση αυτό που αγγίχτηκε!

**Θεωρείται τεράστιο ηθικό παράπτωμα για ένα σκακιστή να ισχυριστεί ότι δεν άγγιξε κάτι αν αυτό είναι ψέμα, ακόμα κι αν κανείς δεν μπορεί να επιβεβαιώσει το γεγονός ότι ψεύδεται.**

## Είναι Ματ ή όχι ; Σειρά 1β

Το θέμα των ασκήσεων που ακολουθούν είναι το ματ.

Υπάρχουν δεκαέξι διαγράμματα στα οποία ένας από τους βασιλιάδες είναι σαχ.

Εσείς αφού ελέγξετε τους τρεις τρόπους αντιμετώπισης ενός σαχ:

1. Κόψιμο του κομματιού που δίνει το σαχ
2. Παρεμβολή ενός κομματιού ανάμεσα στο βασιλιά και στο κομμάτι που δίνει το σαχ
3. Μετακίνηση του βασιλιά σε ασφαλές τετράγωνο

Θα πρέπει να απαντήσετε αν ο βασιλιάς που δέχεται το σαχ μπορεί να το αποφύγει ή είναι παγιδευμένος (ματ), τσεκάροντας κάτω από την κάθε άσκηση το αντίστοιχο κουτάκι.

**Σε περίπτωση που η απάντησή σας είναι «όχι» σημειώστε τη κίνηση που νομίζετε ότι αντιμετωπίζει το σαχ, κάνοντας ένα βελάκι πάνω σε κάθε σκακιέρα.**

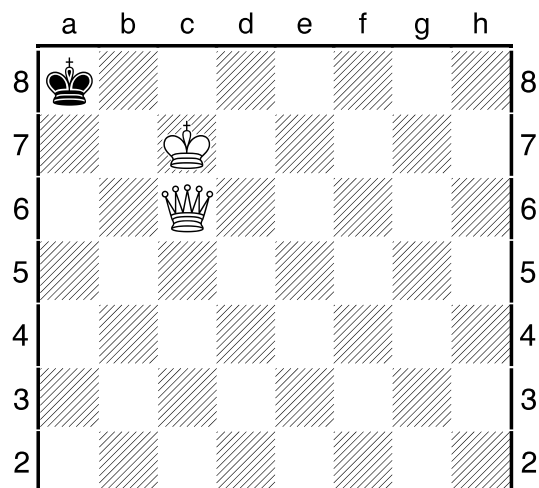
**Θα προτιμούσαμε τα παιδιά που γνωρίζουν τον τρόπο καταγραφής των κινήσεων στο σκάκι, να μην κάνουν βελάκια, αλλά να γράψουν την κίνηση που νομίζουν ότι αντιμετωπίζει το σαχ δίπλα στο διάγραμμα.**

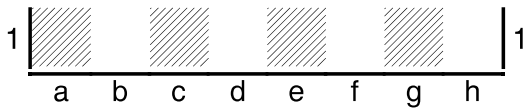
Επίσης μπορείτε χωρίς να τυπώσετε καθόλου το τεστ, να γράψετε απλά σε ένα φύλλο χαρτί το τίτλο του τεστ «**Είναι ματ ή όχι 1β**», τον αύξοντα αριθμό της άσκησης και δίπλα την απάντηση που νομίζετε σωστή (ναι – όχι) καθώς και την κίνηση που νομίζετε ότι αντιμετωπίζει το σαχ στην περίπτωση που διαλέξετε το «όχι».

Οι δύο τελευταίες ασκήσεις είναι κάπως πονηρές, θυμηθείτε τους ειδικούς κανόνες για το βασιλιά (κυρίως τον 3<sup>ο</sup>, στην ενότητα A1δ).

[Επισυνάπτεται η θεματική ενότητα A1δ]

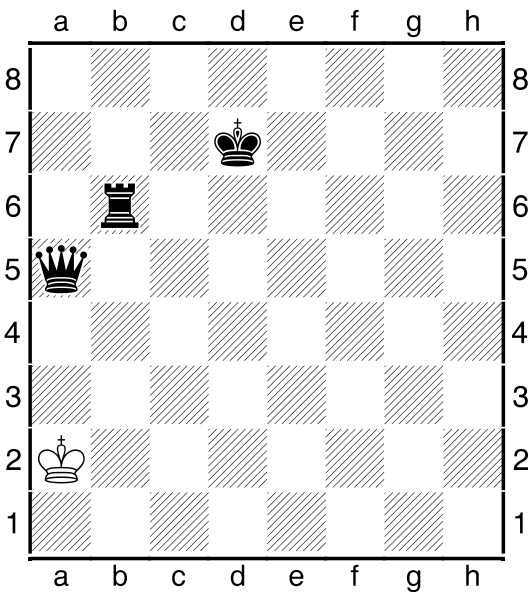
Καλή επιτυχία !





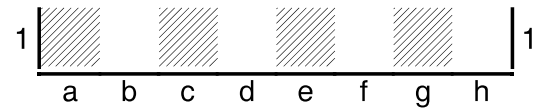
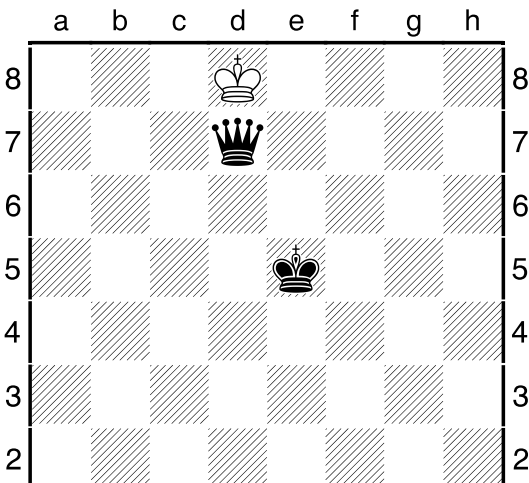
**ΑΣΚΗΣΗ 01** Ο μαύρος βασιλιάς δέχεται σαχ από τη λευκή βασίλισσα. Είναι όμως ματ ;

Ναι  Όχι



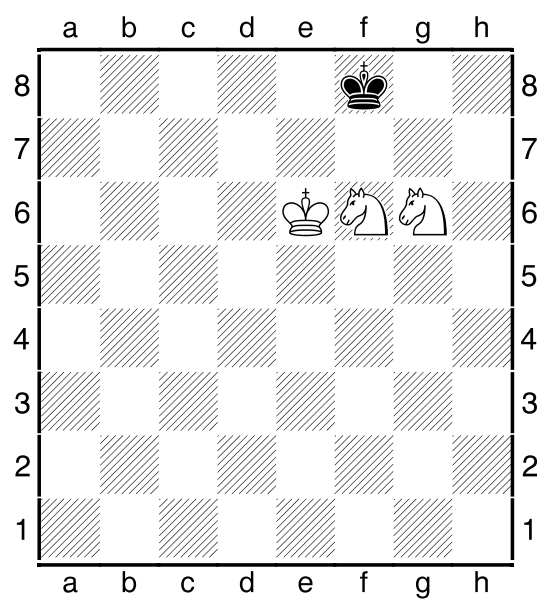
**ΑΣΚΗΣΗ 02** Ο λευκός βασιλιάς δέχεται σαχ από τη μαύρη βασίλισσα. Είναι όμως ματ ;

Ναι  Όχι



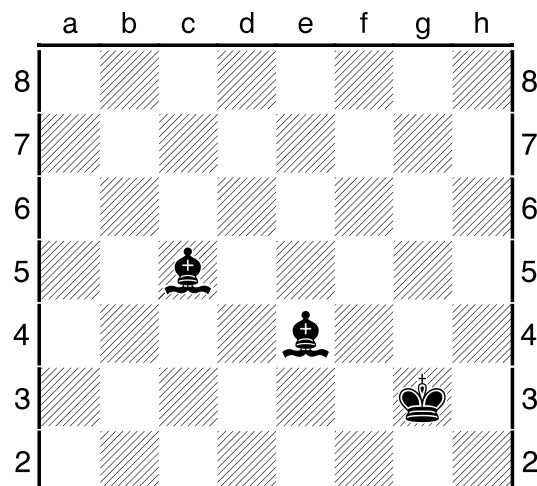
**ΑΣΚΗΣΗ 03** Ο λευκός βασιλιάς δέχεται σαχ από τη μαύρη βασίλισσα. Είναι όμως ματ ;

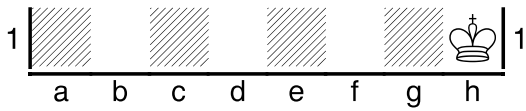
Ναι  Όχι



**ΑΣΚΗΣΗ 04** Ο μαύρος βασιλιάς δέχεται σαχ από ένα λευκό ίππο. Είναι όμως ματ ;

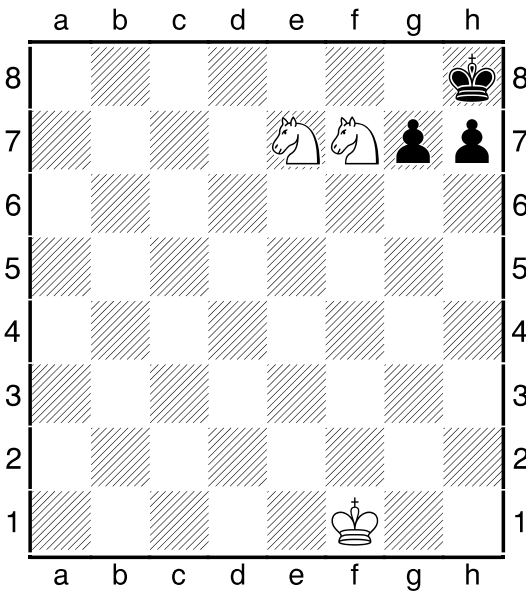
Ναι  Όχι





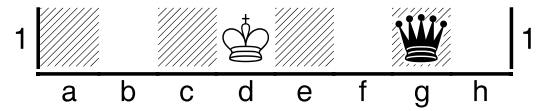
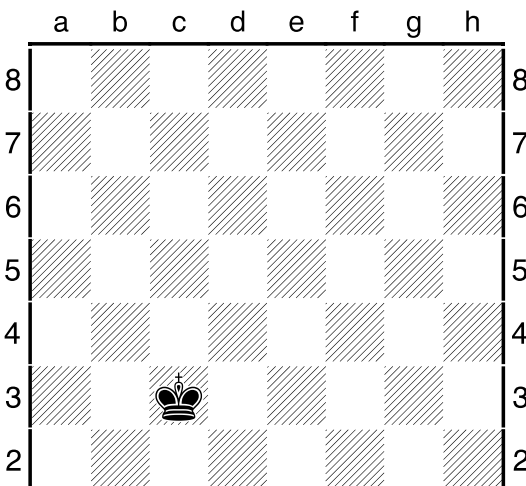
**ΑΣΚΗΣΗ 05** Ο λευκός βασιλιάς δέχεται σαχ από ένα μαύρα αξιωματικό. Είναι όμως ματ ;

Ναι  Όχι



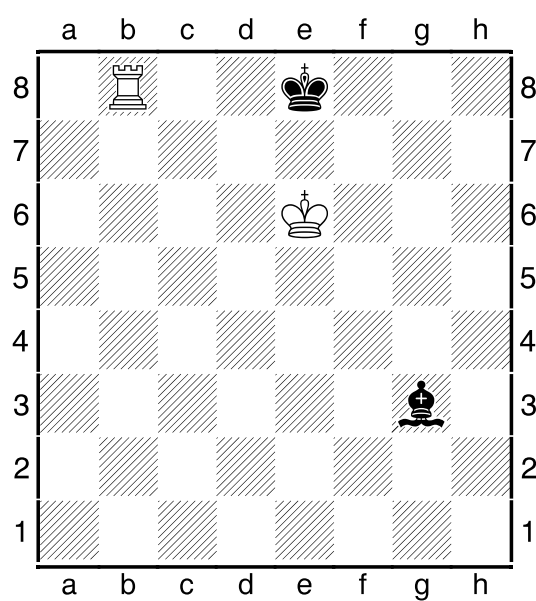
**ΑΣΚΗΣΗ 06** Ο μαύρος βασιλιάς δέχεται σαχ από ένα λευκό ίππο. Είναι όμως ματ ;

Ναι  Όχι



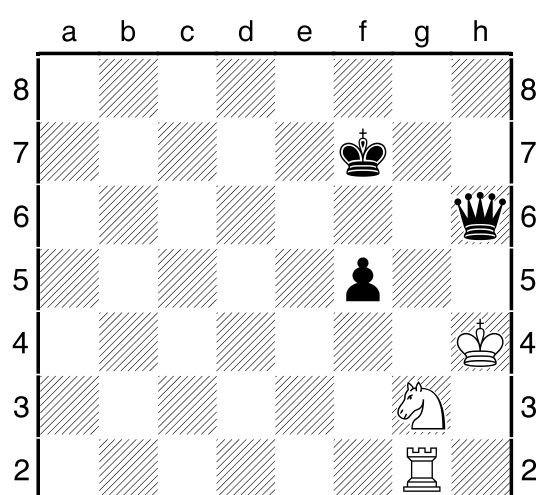
**ΑΣΚΗΣΗ 07** Ο λευκός βασιλιάς δέχεται σαχ από τη μαύρη βασίλισσα. Είναι όμως ματ ;

Ναι  Όχι

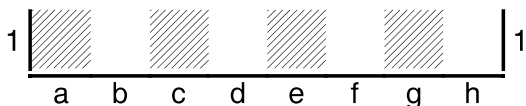


**ΑΣΚΗΣΗ 08** Ο λευκός βασιλιάς δέχεται σαχ από το μαύρο πύργο. Είναι όμως ματ ;

Ναι  Όχι

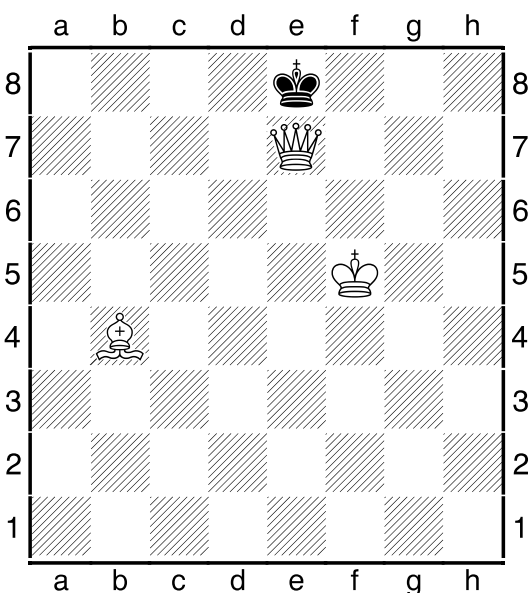






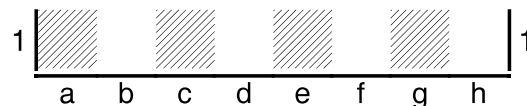
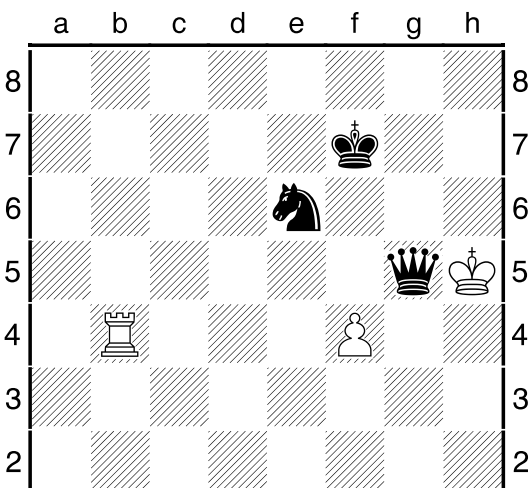
**ΑΣΚΗΣΗ 09** Ο λευκός βασιλιάς δέχεται σαχ από τη μαύρη βασίλισσα. Είναι όμως ματ ;

Ναι  Όχι



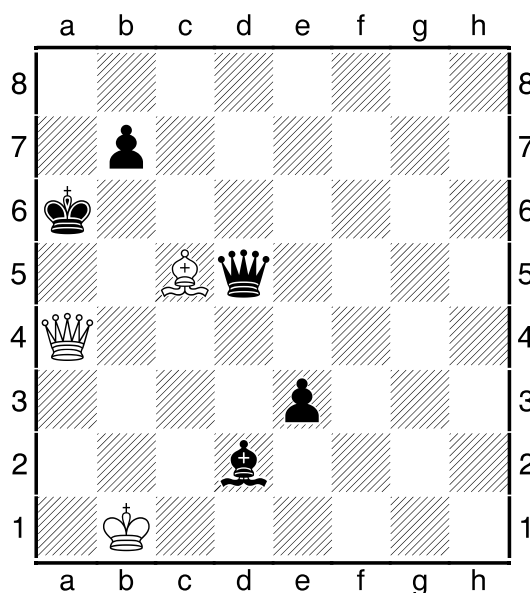
**ΑΣΚΗΣΗ 10** Ο μαύρος βασιλιάς δέχεται σαχ από τη λευκή βασίλισσα. Είναι όμως ματ ;

Ναι  Όχι



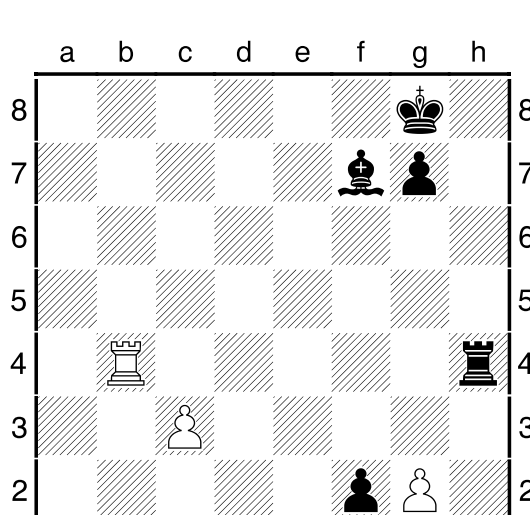
**ΑΣΚΗΣΗ 11** Ο λευκός βασιλιάς δέχεται σαχ από τη μαύρη βασίλισσα. Είναι όμως ματ ;

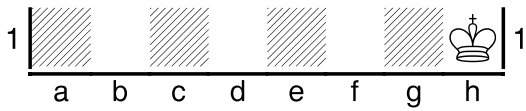
Ναι  Όχι



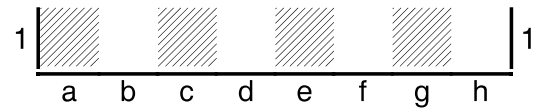
**ΑΣΚΗΣΗ 12** Ο μαύρος βασιλιάς δέχεται σαχ από τη λευκή βασίλισσα. Είναι όμως ματ ;

Ναι  Όχι

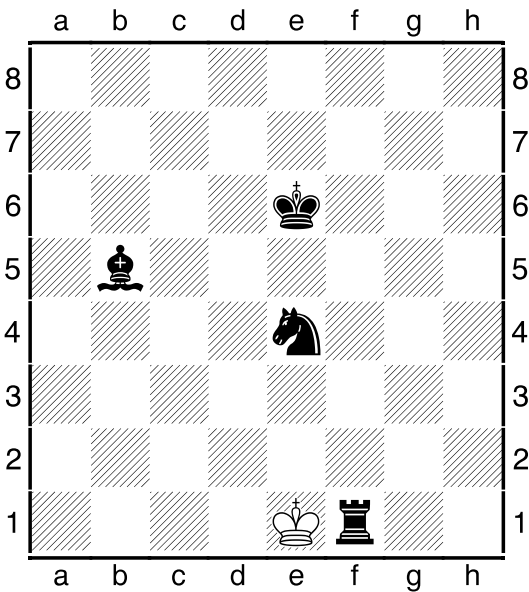




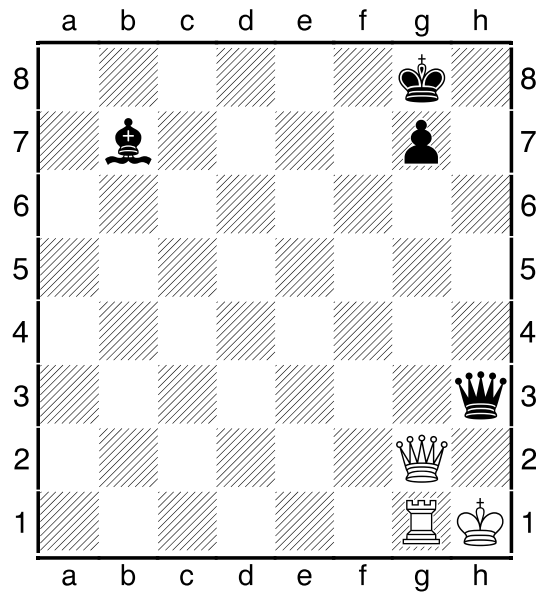
**ΑΣΚΗΣΗ 13** Ο λευκός βασιλιάς δέχεται σαχ από το μαύρο πύργο. Είναι όμως ματ;  
 Ναι  Όχι



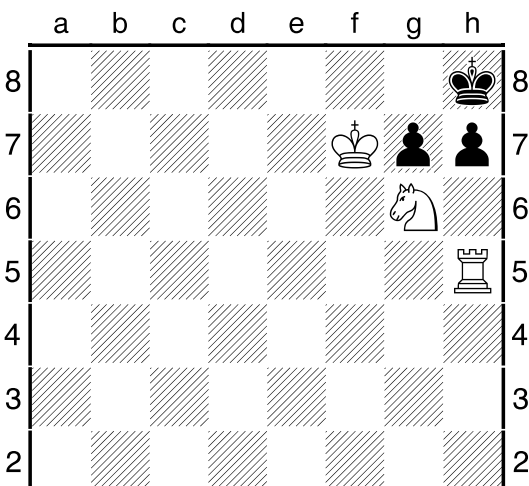
**ΑΣΚΗΣΗ 15** Ο μαύρος βασιλιάς δέχεται σαχ από το λευκό ίππο. Είναι όμως ματ;  
 Ναι  Όχι



**ΑΣΚΗΣΗ 14** Ο λευκός βασιλιάς δέχεται σαχ από το μαύρο πύργο. Είναι όμως ματ;  
 Ναι  Όχι

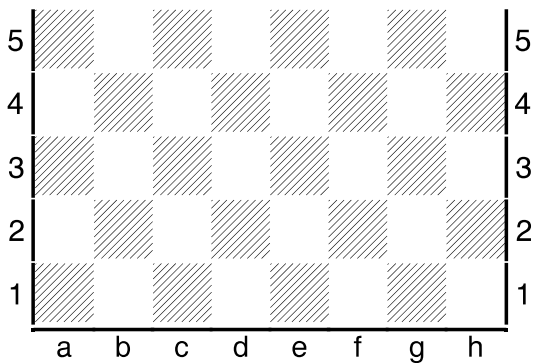


**ΑΣΚΗΣΗ 16** Ο λευκός βασιλιάς δέχεται σαχ από τη μαύρη βασίλισσα. Είναι όμως ματ;  
 Ναι  Όχι



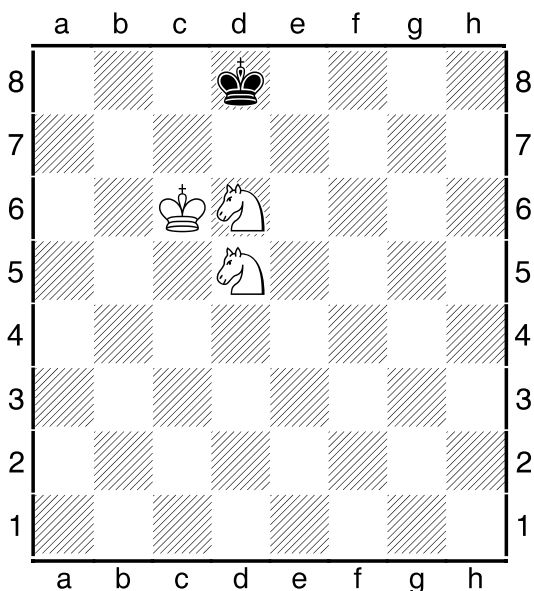
## Ματ, Πατ, Τίποτα Σειρά 1α





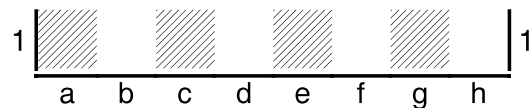
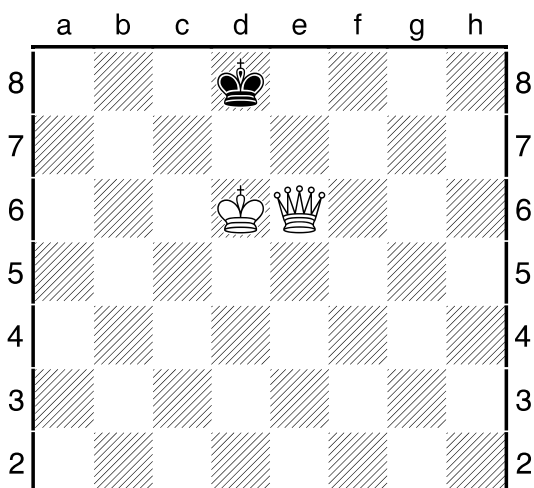
**ΑΣΚΗΣΗ 01** Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

- Ματ     Πατ     Τίποτα από τα δύο



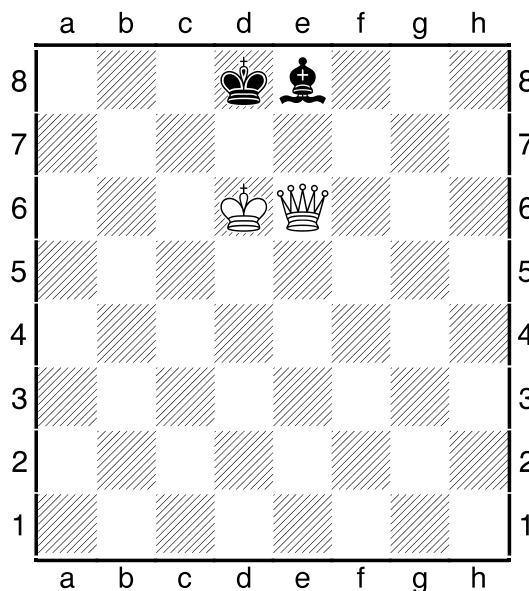
**ΑΣΚΗΣΗ 02** Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

- Ματ     Πατ     Τίποτα από τα δύο



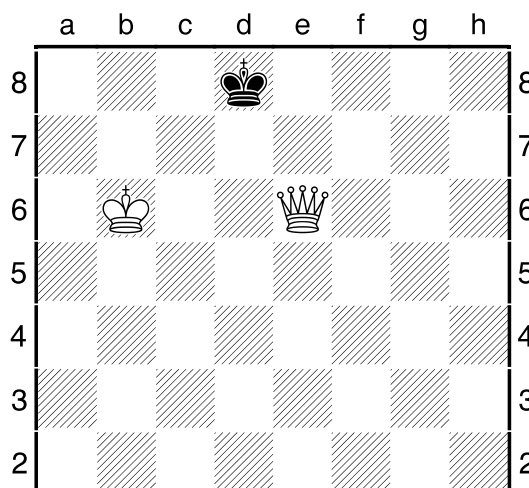
**ΑΣΚΗΣΗ 03** Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

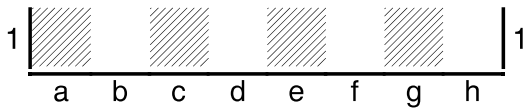
- Ματ     Πατ     Τίποτα από τα δύο



**ΑΣΚΗΣΗ 04** Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

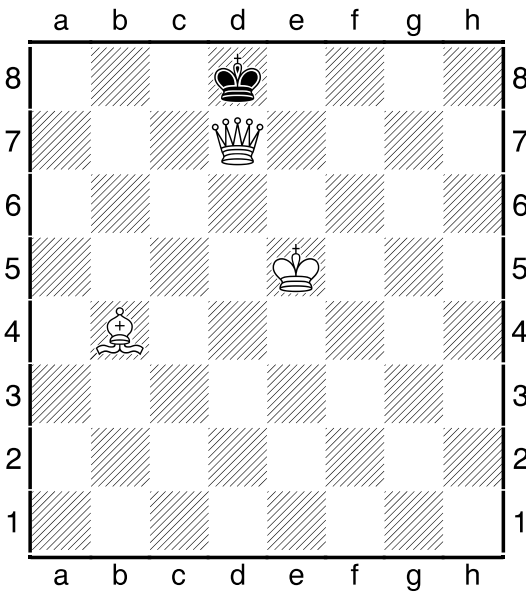
- Ματ     Πατ     Τίποτα από τα δύο





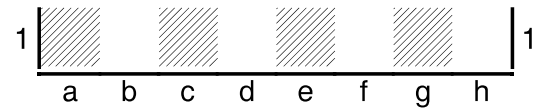
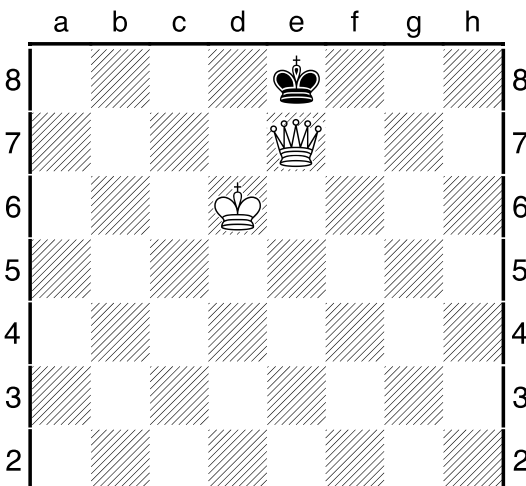
**ΑΣΚΗΣΗ 05** Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

- Ματ     Πατ     Τίποτα από τα δύο



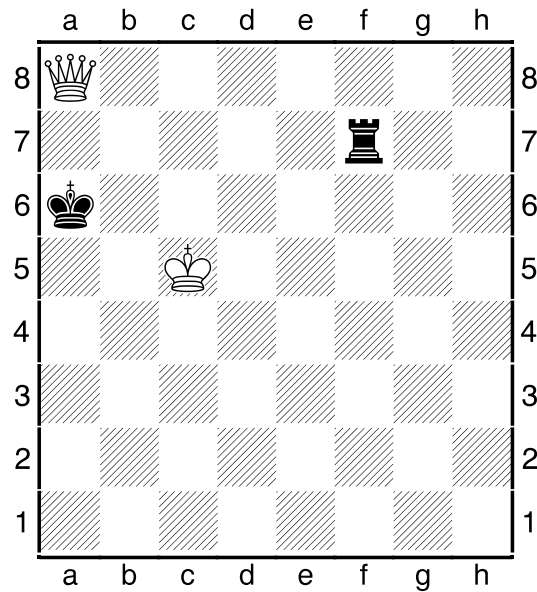
**ΑΣΚΗΣΗ 06** Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

- Ματ     Πατ     Τίποτα από τα δύο



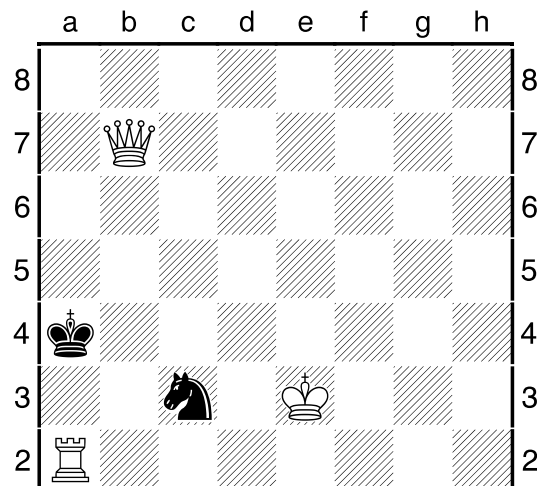
**ΑΣΚΗΣΗ 07** Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

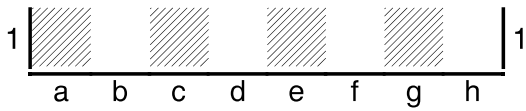
- Ματ     Πατ     Τίποτα από τα δύο



**ΑΣΚΗΣΗ 08** Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

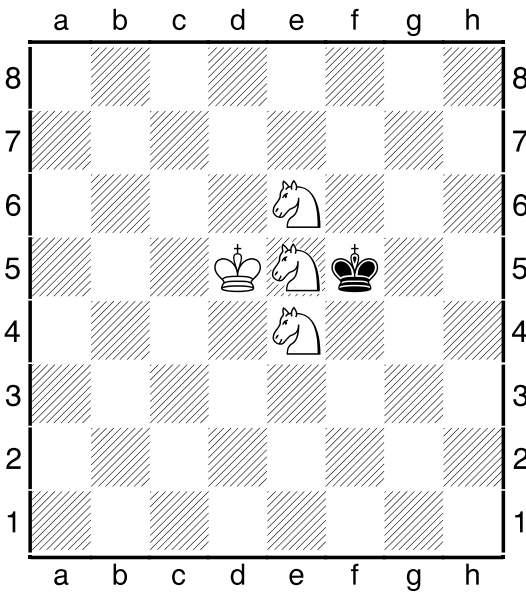
- Ματ     Πατ     Τίποτα από τα δύο





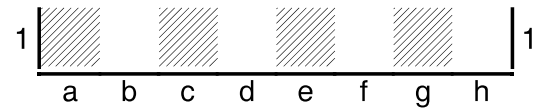
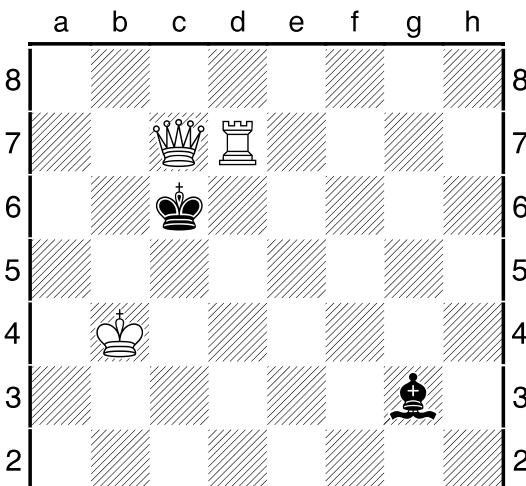
**ΑΣΚΗΣΗ 09** Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

- Ματ     Πατ     Τίποτα από τα δύο



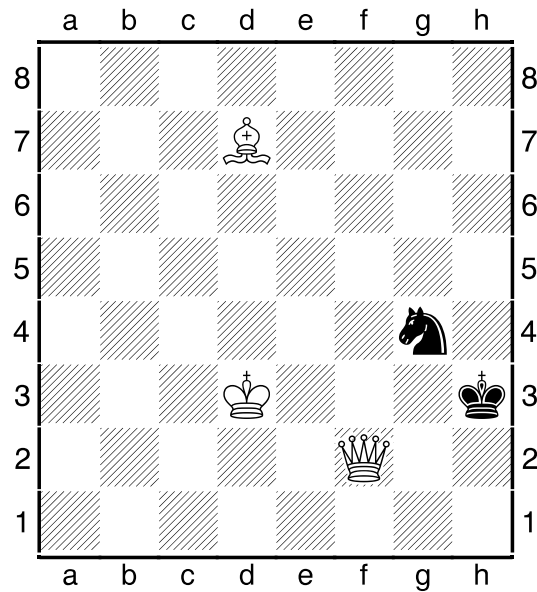
**ΑΣΚΗΣΗ 10** Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

- Ματ     Πατ     Τίποτα από τα δύο



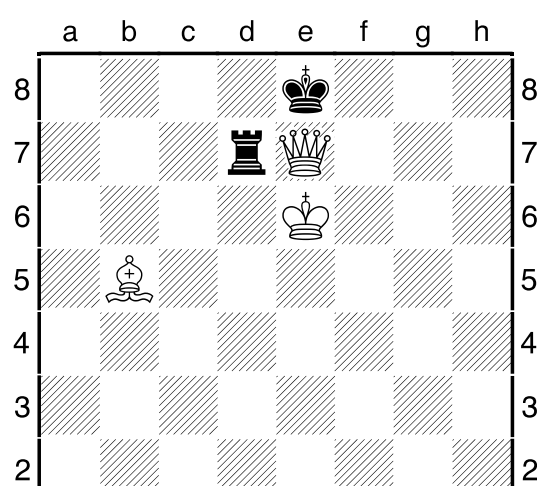
**ΑΣΚΗΣΗ 11** Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

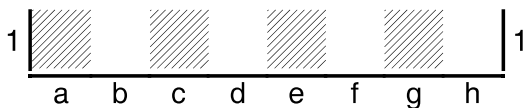
- Ματ     Πατ     Τίποτα από τα δύο



**ΑΣΚΗΣΗ 12** Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

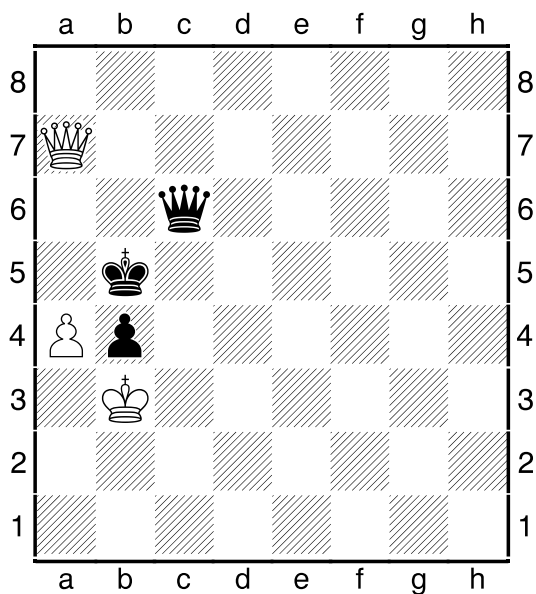
- Ματ     Πατ     Τίποτα από τα δύο





**ΑΣΚΗΣΗ 13** Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

- Ματ     Πατ     Τίποτα από τα δύο



**ΑΣΚΗΣΗ 14** Ο λευκός στην προηγούμενη κίνηση έδωσε σαχ παίζοντας το πιόνι από το α2 στο α4.

Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

- Ματ     Πατ     Τίποτα από τα δύο