APPENDIX C - KEY PERFORMANCE INDICATORS

NATIONAL CHESS FEDERATION (NCF): OMAN
CONTINENT: ASIA
DEVELOPMENT LEVEL:
PERIOD: 2021-2022

KEY PERFORMANCE INDICATORS (KPIs) [1] are the critical (key) indicators of progress toward an intended result.

The NCF is required to measure the effectiveness of its programmes using the KPIs listed below. At the beginning of the period, the NCF is expected to complete both the **Baseline** and **End of Period-target** values. It is possible that a Federation may not be able to report on a particular KPI and this will be taken into consideration at the end of the reporting period. NCFs can also make use of the '**Comments**' field as required. The NCF is also allowed to include any additional KPIs that it considers to be relevant for reporting purposes. When the NCF is preparing its final report for the end of the reporting period, the **Actual** values of the KPIs need to be completed for each KPI identified.

KPI STRUCTURE

The KPIs' shall be divided into 4 main categories as follows:

Core: These KPIs are related to the technical operations of the federation. It includes number of active players, number of tournaments, average player ratings as well as supporting 'infrastructure' e.g. number of arbiters, trainers ETC. Most of this information can be sourced from by FIDE via its website or from the Elista office. This KPI allows FIDE to ascertain the quality/quantity of the players, technical officials events, etc…

Social/Special: These examine the engagement in additional programmes related to the work of other FIDE Commissions and their priorities. These include: females, kids/chess in education, vulnerable groups (refugees, people with special needs, chess in prisons etc.). Federations are encouraged to engage in at least one such programme. This KPI allows federations to fulfil the horizontal goals of FIDE as chess impacts several aspects of society.

Promotion: This includes the focus on the dissemination and profiling of chess activities of the federation and FIDE support. This should include mainstream and social media. It is important that chess activites are highlighted so persons within the wider communities understand the value of chess and the role of FIDE which can increase the opportunities for support.

Partnerships: This includes sponsors, strategic partners whose objectives are aligned to the federation. Strategic partners can include other government agencies, NGOS, media outlets. This KPI tracks the efforts of federations to engage other partners in the support of their mandate so as to build increased sustainability.

Of course, Federations can also include any other KPIs they see as relevant to their operations. The KPIs are listed in the table below.

[1] https://kpi.org/KPI-Basics

APPENDIX C - KEY PERFORMANCE INDICATORS

Key Performance Indicators (KPIs)	Baseline-2021[2]	End of Period Target	End of Period Actual	Comments
CORE				
Active FIDE-rated players • Female • All	2 101	9 130	4 125	We'll be making women's tournaments to get an international ranking
Active players on FIDE List • Female • All	287 180	300 200	300 205	We'll be making women's tournaments to get an international ranking
Certified Arbiters-Active • Female • All	6 34	8 40		We need more support for women for training and arbitration programs
Certified Trainers-Active • Female • All	4 25	8 30	8 (4 National Trainer) 30 (5 National Trainer)	We need more support for women for training and arbitration programs
Average rating of top 10 players • Female • All	1372 1908	1500 2100	1588 1805	
FIDE-rated tournaments organized • Classic • Hybrid • Blitz • Rapid	5 0 0	8 1 3 3	9 0 1 1	We could not register some tournament in Women and Youth Sections because we have short number of rated players.
Other tournaments-Participation • Online/Hybrid events • Local events	7/2 21	7/2 25	13/2 21	

[2] NCF to populate these fields with the current values of each KPI as at the beginning of the programme/project period.

APPENDIX C - KEY PERFORMANCE INDICATORS

• International chess tournaments			12	
Affiliated clubs	26	30	34	
SOCIAL/SPECIAL				
Programmes (Females, Education, Prisons, refugees etc…)	School tournament – female tournament – Public and Private Institution championship	School tournament – female tournament – Public and Private Institution championship	Done	
Participants in each programme	1000 31 80	1500 40 110	1500 40 110	Our target to reach
PROMOTION				
Positive or neutral coverage in: • Mainstream media • Social Media/Websites • Other	2 articles weekly. Twitter – Instagram – Facebook- Application- website - YouTube	2 articles weekly. Twitter – Instagram – Facebook- Application- website - YouTube	Attached are some samples	
PARTNERSHIPS				
Chess sponsors	1	4	3	
Other Strategic Partners e.g. NOC, Media, government organisations, NGOs	NOC Newspapers	NOC Newspapers	NOC Newspapers	
OTHER				
Please feel free to specify any other KPI that may be important to the operations of the federation				

On behalf of FEDERATION

Ahmed AL Bulushi

President of Oman Chess Committee

Date: 16 Sep 2021

APPENDIX D – REPORT ON FUNDING

NATIONAL CHESS FEDERATION (NCF): OMAN

CONTINENT: ASIA

DEVELOPMENT LEVEL:

Please complete ALL requested fields in this report.

1. Programme/Project Name:

Chess in Schools

2. Programme/Project Dates:

August 2021 – July 2022

3. Summary of Project Outcomes:

Targeting 1000 students in schools around the country (from 6 years to 16 years old), promote chess among the youth, discover and develop talented students to join the national teams and clubs to represent Oman internationally.

4. Breakdown of Funding Usage (Please provide supporting documents as far as possible):

1- Spread 1000 chess sets + 500 chess clocks + 100 chess wall boards to 50 schools around Oman. 2- Inter-school championships. 3- Develop a chess training curriculum in Arabic. 4- Supervisory training visits to schools in the Sultanate.

5. Any funds not yet used? Yes _____ No _____

If No, please provide reasons and details on how and when the funds will be utilised:

All amounts have been used, we have added other funds to support the program.

6. Lessons Learned/Future Improvements:

Strategic and qualitative programs such as the school chess program need continuity and budgets for the next four years, with evaluation and direct follow-up by the International Federation.

On behalf of FEDERATION

Ahmed AL Bulushi

_____

President of Oman Chess Committee **Date: 09/03/2022**

CN

TO: 穆海🙏SAM

P.O: OC21-7-QH665		2021.11.19
NO.	Product Name	Product code
1	Chess pieces	DCP03g
2	Chess pieces	DCP20g
3	chess board	DMV03
4	Chess clock	PQ9907s
5	Giant chess set	GCN-25
6	Large chess bag	DB06
7	Chess demo board	DD04a

Consignee:

BANK INFORMATION:
BENEFICIARY BANK NAME: ZHEJIANG
BANK ADDRESS: YIWU LEYUAN (EAST)
PROVINCE, CHINA
BANK SWIFT BIC: CZCBCN2X or CZCBC
BENEFICIARY ACCOUNT NAME: CNCHES
ACCOUNT NUMBER: NRA15606142010
COMPANY ADDRESS: No. 7, ShuiWang
HaiShu District, Ningbo 315183 China.
Purpose of remittance: Please fill the r
OC21-7-QH135" .
It's very important about Purpose of re
Note: Please write the correct beneficia
Purpose of remittance on the Bank slip
money to your bank. Please understan

CHESS CO.,LTD

Invoice

Please be carefully to check all your product code,our product code,colors,items and 100% confirm they are correct.

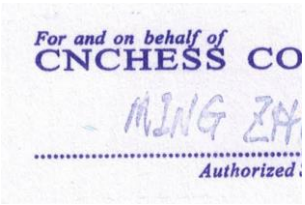
Deliery Dete: About 10days	**EXW**	
Product Specifications	quantity	Unit price
king 3.75'' standard plastic chess pieces	250	$2.40
King tall 98mm Plastic Staunton Club Chess Pieces	400	$2.60
20''X20'' vinyl chess board(300 black, 300 brown)	600	$1.40
Brown easy digital chess clock	100	$8.50
King tall 25'' giant chess set with 260X260cm nylon mat	1	$350.00
High Quality Carry-All Tournament Chess Set Bag(2 green, 2 black, 1 black)	5	$6.50
Magnetic chess demo board	4	$15.00
		Total USD

CHOUZHOU COMMERCIAL BANK
, JIANGBIN ROAD, YIWU CITY ZHEJIANG

N2XXXX
SS CO.,LTD
500003244
Road, ShuiJia Industrial Park, Hengjie Town,

eason of payment by "PAYMENT FOR GOODS,

emittance after 2019.
ary account name and account number and
. If they are wrong and our bank will return the
d, Thank you very much!



,quantity etc

Total
$600.00
$1,040.00
$840.00
$850.00
$350.00
$32.50
$60.00
$3,772.50

معاني البوسعيدية: المنافسات أكدت الاهتمام بنشر وتطوير اللعبة

مشارق الأنوار تحصد لقب بطولة الشطرنج المدرسي للناشئين

تتويج مدرسة مشارق الأنوار بلقب البطولة تصوير- محمد الجساسي

جانب من منافسات بطولة الشطرنج المدرسي للناشئين

كتب - خليفة الرواحي

توجت مدرسة مشارق الأنوار للتعليم الأساسي بلقب بطولة الشطرنج المدرسي على مستوى سلطنة عمان لفئة الناشئين التي نظمها الاتحاد العماني للرياضة المدرسية بالتعاون مع اللجنة العمانية للشطرنج، وذلك في ختام المنافسات التي اختتمت تحت رعاية السيدة معاني بنت عبدالله بن حمد البوسعيدية المديرة العامة للتنمية الأسرية بوزارة التنمية الاجتماعية. وقد شارك في البطولة ٤٧ لاعبًا ولاعبةً تأهلوا من ١١ محافظة تعليمية بالإضافة إلى مديرية المدارس الخاصة، وذلك بنادي الأمل، وشهدت التصفيات النهائية منافسةً قويةً على مستوى المحافظات، حيث بدأ الحفل بجولة لراعية الحفل بين طاولات اللعب، بعدها تم تقديم عرض مرئي استعرض جولات المنافسة منذ اليوم الأول، وأهم ما تضمنته البطولة من أنشطة وفعاليات.

بعدها قامت المديرة العامة للتنمية الأسرية بوزارة التنمية الاجتماعية، وأحمد بن درويش البلوشي رئيس اللجنة العمانية للشطرنج، وفهد بن خلفان المشايخي أمين السر العام باتحاد الرياضة المدرسية، بتكريم الداعمين وراعي البطولة مؤسسة الزبير، ومنظمي ومحكمي البطولة وهم: حمد الهنائي وعدنان الجهوري، والحكم علياء السيابية. تلا ذلك تكريم جميع المدارس المشاركة، حيث تم تكريم الفائزين من الفئة العمرية الأصغر مواليد ٢٠١٢/ ٢٠١٣ ذكورًا وهم: يوسف بن عادل الخروصي، وفي فئة الإناث عزيزة البلوشية شمال الباطنة، وفي فئة مواليد ٢٠١٤/ ٢٠١٥ للذكور يوسف بن يونس الهشامي من الداخلية، ومن الإناث فاطمة الغافرية من مدرسة النبراس للتعليم الأساسي بمسقط، وفي الختام تم تكريم المدارس الثلاث الأولى، حيث حققت مدرسة مشارق الأنوار للتعليم الأساسي المركز الأول، وحلت مدرسة زينب بنت الرسول وصيفًا، فيما جاءت مدرسة النبراس للتعليم الأساسي في المركز الثالث.

بطولة ناجحة

أشادت السيدة معاني بنت عبدالله بن حمد البوسعيدية المديرة العامة للتنمية الأسرية

معاني البوسعيدية

بوزارة التنمية الاجتماعية راعية حفل الختام، بالمستويات الفنية والتنظيمية للبطولة وقالت في حديث لـ(عمان الرياضي): البطولة ناجحة من النواحي التنظيمية والأداء الفني الذي ظهر من خلال المنافسات القوية بين هذه الفئة الناشئة، وهو ما يؤكد الاهتمام الكبير الذي يقوم به الاتحاد العماني للرياضة المدرسية واللجنة العمانية للشطرنج من أجل نشر اللعبة والسعي لتطوير مهارات اللاعبين في مختلف محافظات سلطنة عمان.

وأضافت: الشطرنج من الألعاب المهمة التي حظيت باهتمام العالم كونها من الألعاب التي تكسب رياضييها مجموعة من المهارات العلمية فهي لعبة تعتمد على الذكاء والتركيز والصبر والشجاعة الذهنية واتخاذ القرارات، وهي علم واسع نشأ في العصور القديمة، وتطور عبر السنوات لتصل إلى ما وصلت إليه.

وأشارت قائلة: لقد أسهم اهتمام وزارة التربية والتعليم ممثلة بالاتحاد العماني للرياضة المدرسية بالتعاون مع اللجنة العمانية للشطرنج والشركاء من القطاع الخاص في الارتقاء بمستوى الطلبة المحبين للعبة من خلال تنظيم المسابقات والبطولات والمعسكرات والعمل على نشر اللعبة والارتقاء بمستواها الفني، مؤكدة أن مثل هذه المسابقات تمنح الفرصة لأبنائنا الطلبة والطالبات لإظهار شغفهم وإمكانياتهم ومهاراتهم المختلفة التي تجعلهم أكثر إبداعًا وتطورًا. وهنأت البوسعيدية اللاعبين واللاعبات والمدارس الفائزة بالمراكز الأولى في النسخة الأولى من البطولة.

نشر اللعبة

من جانبه، قال إبراهيم بن عبدالله السالمي مدير عام الاتصالات المؤسسية بمؤسسة الزبير: سعت المؤسسة، ومن خلال تبنيها اللجنة العمانية للشطرنج في نشر اللعبة في مختلف محافظات ومناطق السلطنة مما أسهم في انتشار اللعبة بشكل كبير، كما أسهمت هذه الشراكة في إيجاد قاعدة من النشء القادر على تمثيل السلطنة في العديد من المسابقات الخارجية، ولقد حققت اللجنة خلال السنوات الماضية مراكز متقدمة فيها. وأضاف: تسعى مؤسسة الزبير لتعزيز تواجدها في المجتمع المحلي من خلال تبني العديد من المناشط الرياضية والثقافية والاجتماعية وذلك من خلال تقديم الدعم للعديد من الاتحادات واللجان الوطنية والمبادرات الاجتماعية في مختلف القطاعات وفقًا لرؤية المؤسسة واستراتيجيتها، ونحن سعداء بالنتائج التي حققتها هذه البطولة، حيث وصل عدد اللاعبين إلى المرحلة النهائية ٤٧ لاعبًا ولاعبةً تأهلوا من ١١ محافظةً تعليميةً، بالإضافة إلى مديرية المدارس الخاصة، مؤكدًا استمرار مؤسسة الزبير لتعزيز هذا التعاون مع اللجنة العمانية للشطرنج خلال الفترة المقبلة وبما يتواكب مع خططها لنشر اللعبة وزيادة رقعة ممارسيها.

شاركنا الحدث

الجمعة ١٠ ديسمبر ٢٠٢١م

٢:٠٠ ظهراً

مهرجان الشطرنج للعباقرة الصغار

للأطفال ٥-٦ سنوات

- تعليم
- أنشطة
- تدريب
- جوائز

رابط التسجيل : https://forms.gle/5Gvin4n4jY3HCKGx6

مجمع السلطان قابوس الرياضي
الصالة الرئيسية

OMAN_CHESS

91191041

FIDE Approved

تعلم الشطرنج

الشطرنج المدرسي
SCHOOL CHESS

النسخة الأولى ٢٠١٨

إعداد اللجنة العمانية للشطرنج

اللجنة الفنية (حمدان الهنائي – سلطان الحراصي – بشير القديمي)

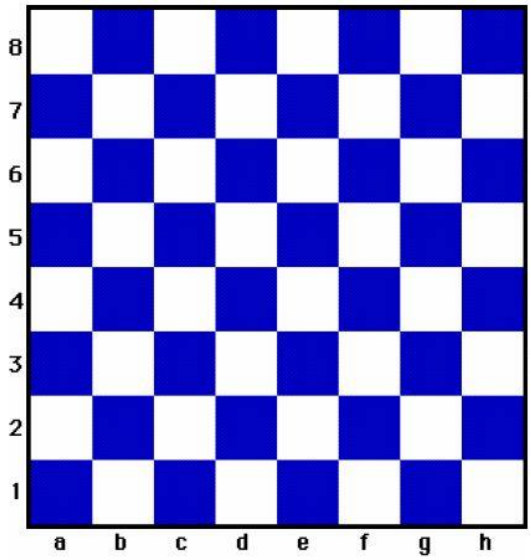
لماذا نتعلم الشطرنج ؟

- لأن الشطرنج ثقافة وهي لعبة يمتد عمرها الى ألف سنة ، تلعب في جميع أنحاء العالم ، وتعمل على ترسيخ كم هائل من المعلومات والخبرات التي صارت تراثا للبشرية .
- لان الشطرنج يعتمد على قاعدة رياضية ، ولا يخفى أن الرياضيات هي الأداة الأساس في العلوم والتكنولوجيا وفي الفكر المنظم .
- لأن الشطرنج ينمي القابلية المعرفية : كالانتباه ، والتذكر ، والذكاء و التحليل ، وكلها عوامل أساسية لنمو الفرد .
- لأن الشطرنج ينطبق على مفردات الحياة اليومية .
- لأن الشطرنج يعرض للاعبيه أنموذجا أخلاقيا تبنى عليه القيم المعنوية .
- لأن الشطرنج يشجع التقييم الذاتي و المنافسة الصحية و العمل الفرقّي.
- لأن الشطرنج يشجع الدراسة المستمرة والاستعداد والتقييم الذاتي كسبل لتحقيق الاهداف المحددة سابقا والتطوير الذاتي أيضا .
- لأن الشطرنج يستفاد منه في تنظيم أوقات الفراغ .
- لأن الشطرنج نشاط تربوي متعدد الأوجه يعد الشباب لأن يلعبوا الدور الملقى على عاتقهم في المجتمع .

الأهداف العامة في تدريس الشطرنج:

- إثارة الاهتمام بلعبة الشطرنج بين الشباب كنمط من أنماط التوثيق التربوي.
- توظيف عملية دراسة الشطرنج كوسيلة لتطوير الطاقات الفكرية للفرد بدء من إثارة القدرة المعرفية .
- ضمان تطوير طلبة المدارس والكليات للمعرفة والمهارات الفكرية واليدوية الأساسية اللازمة للانخراط في الحياة الاجتماعية .
- المساعدة في ترسيخ إدراك الروابط القائمة بين لعبة الشطرنج والحياة اليومية لدى الشباب باعتبارهم أفرادا وجزء من المجتمع .
- تشجيع الشباب على تفهّم المزايا الكامنة في لعبة الشطرنج بهدف الاسهام في عملية نمو الفرد فكريا و معنويا وخلقيا وبشكل متوافق ، فضلا عن قدرته على التفكير المنطقي المستقل .
- إرشاد الشباب نحو ممارسة عملية حل المسائل الشطرنجية ، نظرا لكون هذه العملية ظاهرة ثابتة من ظواهر التعلم ، الامر الذي يتطلب تدريب المتعلم على عملية التحليل والتقييم والتعرف على الحلول البديلة في مختلف الميادين ، بما في ذلك الحياة اليومية .
- مساعدة الشباب على تطوير أسلوب متوازن في تقييم سلوكهم الخاص و شخصيتهم الفردية .
- الارتقاء بقابلياتهم من خلال تطوير التحليل الشطرنجي .
- تجسيد إمكانية جعل عملية التعلم أمرا ممتعا .
- تحقيق تقييم متوازن للفروقات الفردية ، ذلك لان كلا من النظريات السيكولوجية والممارسات الصفية تبين استحالة تصنيف الافراد بحسب أي اسلوب قياسي منفرد .

لوح الشطرنج :



لديها بالتناوب مربعات البيضاء والمربعات السوداء.

(يطلق على المربعات الفاتحة مربعات بيضاء واللون الغامق مربعات سوداء)

لوحات الشطرنج لها نفس نمط اللون الفاتح والمربعات الغامقة.

هناك أربعة وستون مربعا على رقعة الشطرنج.

القاعدة الأساسية هي أنه يجب عليك إعداد رقعة الشطرنج بطريقة خاصة عندما تبدأ اللعب.

يجب أن يكون لكل لاعب مربع فاتح (أبيض) في الزاوية اليمنى السفلى.

تذكر: المربع الأبيض على اليمين!

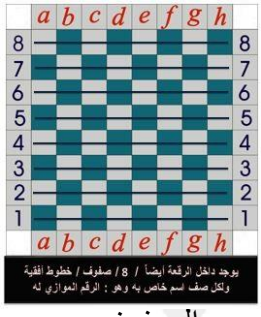
مناطق الشطرنج :

الأعمدة : هي صفوف المربعات التي تقطع لأعلى وأسفل رقعة الشطرنج بشكل رأسي.

الصفوف هي صفوف المربعات التي تمر عبر رقعة الشطرنج بشكل أفقي.

الأوتار هي صفوف المربعات التي تعمل في الميل على رقعة الشطرنج.

الأعمدة

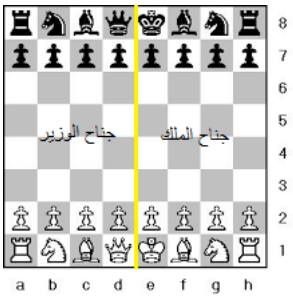


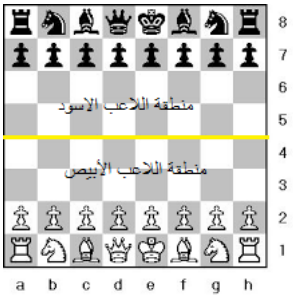
الصفوف

الأوتار

جناح الملك والوزير : لوح الشطرنج يتم تقسمها عمودي الى نصفين النصف الذي يوجد به للملك يسمى جناح الملك والنصف الذي يوجد به الوزير ويسمى جناح الوزير

منطقة اللاعب الابيض والأسود : لوح الشطرنج يتم تقسمها أفقي الى نصفين نصف منطقة اللاعب الأبيض ونصف اللاعب الاسود.



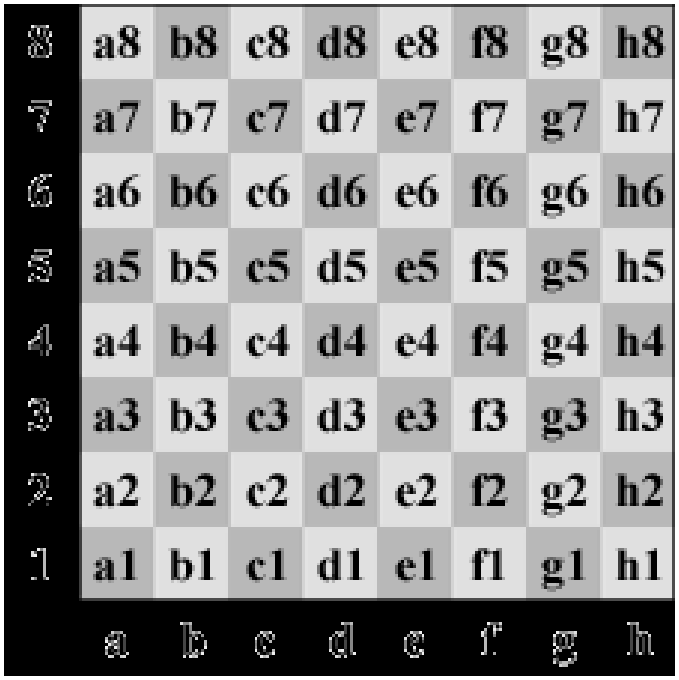


أسماء المربعات :

لكل مربع في لوح الشطرنج أسم معينه وهو تقاطع الصف مع العمود فهو يأخذ اسم العمود والصف المتواجد به

من المهم تذكر أن الحرف يأتي دائمًا قبل الرقم. لذلك هو a1 وليس 1a.

ملاحظة هامة: تذكر أن الزاوية اليمنى السفلية (h1) يجب أن تكون دائمًا في يمين اللاعب الأبيض.



سنتعلم طريقة كتابة النقلات في الشطرنج وذلك بعد تعلم رموز وحركات القطع

تدريب

ربما يبدو كل ما سبق صعبًا في البداية ، ولكن مع الممارسة الصحيحة سوف تتعلمها بسهولة.

١-اجلب رقعة شطرنج بدون حروف وأرقام وسوف تنقسم إلى مجموعتين.

سيتم استدعاء الجميع بدورهم للتعبير عن مربع سيختاره المدرب وسوف تفوز مجموعته بنقطة واحدة مقابل كل إجابة صحيحة! على اسم المربع.

٢- المدرب يذكر اسم المربع والطالب يذكر لون المربع تفوز المجموعة التي تجاوب أسرع الإجابة الصحية نقطة والخاطئة تخسر نقطة.

قطع الشطرنج :

جيشك وجيش منافسك

الأبيض	الأسود	الاسم	Name	الاسم المصغر	قوة القطع	عدد لكل لاعب
		الملك	King	K	مطلق	١
		الوزير	Queen	Q	٩	١
		القلعة	Rook	R	٥	٢
		الحصان	Knight	N	٣	٢
		الفيل	Bishop	B	٣	٢
		الجندي/ البيدق	Pawn	اسم المربع الذي يقف عليه	١	٨

تدريب

اذكر اسم القطع مع رموزها

اذكر قوة القطع (يحدد القطعة) .

كم يمتلك اللاعب عدد من القطع (تحدد القطعة)

تحركات الشطرنج :

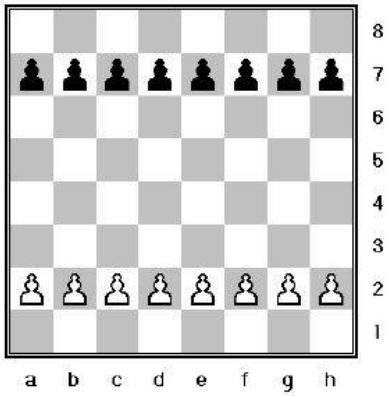
القاعدة الأولى للشطرنج هي أن يتحرك الأبيض أولاً.

حركة الجنود :

في بداية اللعبة يقف جنود الأبيض على الصف الثاني، وجنود الأسود في الصف السابع كما هو الحال في رسم بياني.

كل لاعب لديه ٨ جنود

هذا هو موقفهم الابتدائي



كيف يتحرك الجندي ويأسر ؟

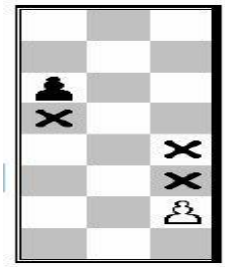
يمكن أن يتحرك الجندي مباشرة إلى الأمام في مربع أو مربعين في أول تحرك له. بعد ذلك يمكن أن تتحرك مربع واحد فقط في كل مرة ، حتى إذا لم يتحرك مربعان في أول خطوة.

الجندي ، مثل الجندي في الحرب ، يمشي إلى الأمام مربع واحد في كل مرة. على عكس القطع الأخرى ،لا يمكن للجندي الرجوع للخلف.

الجنود التي لم تتحرك بعد لديها الخيار من بداية رحلتهم إلى الأمام مع تحرك مزدوج مربعان إلى الأمام أو مربع واحد

. الجنود لا يمكنهم قفز القطع الأخرى أو الجنود.

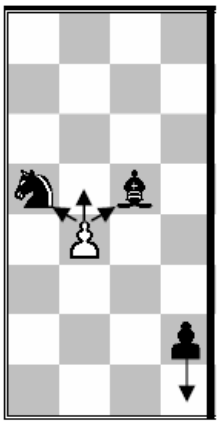
يلتقط الجندي بشكل مختلف عن الطريقة التي يتحرك بها ، يلتقط الجندي مربعًا واحدًا بشكل مائل ، كما لو كان القتال على جانبها بسيف قصير. . .



في الرسم البياني يمكن أن ينتقل الجندي الأبيض إلى أي من المربعات التي بها علامة "X"

على النقيض من ذلك ، الجندي الأسود ،

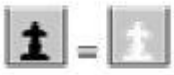
بعد أن تحركت بالفعل لديه خيار واحد فقط.



في الشكل الثاني ، يمكن أن يتحرك الجندي الأبيض إلى الأمام مباشرة ، أو أسر الحصان الأسود أو الفيل الأسود.

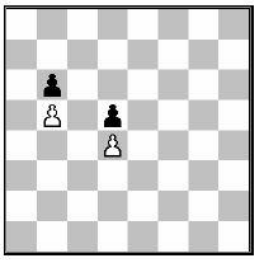
الجندي الأسود على وشك الانتقال إلى نهاية اللوحة. عندما يصل الجندي إلى الصف الأخير يصبح قطعة أخرى! في معظم الحالات ، سوف يصبح وزير . لا يجوز لك تركه كجندي ولا يجوز لك الترقية له كملك وكنتيجة لترقية الجنود ، من الممكن أن يكون لديك الكثير الوزراء على اللوح في نفس الوقت ، أو قطع أخرى مختارة!

نقوم بتعيين قيمة لكل قطع شطرنج باستخدام الجندي كوحدة أدنى.


الجندي = ١

لا توجد قاعدة شطرنج في هذا الشأن ، ولكنها ستجعل اللعب أسهل إذا كان لديك فكرة عن القيمة النسبية لقطع الشطرنج، خاصة عندما تحتاج إلى عمل القرار المتعلق بتبادل أحد قطعك مع أحد منافسيك.

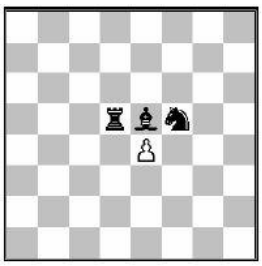
المزيد عن الجنود



لا يمكن للجندي القفز فوق جنود أو قطع أخرى.

إذا تم إعاقته، فلن يتمكن الجندي من المضي قدمًا إلى الأمام إلا إلى الجندي آخر أو قطعة تخرج عن الطريق.

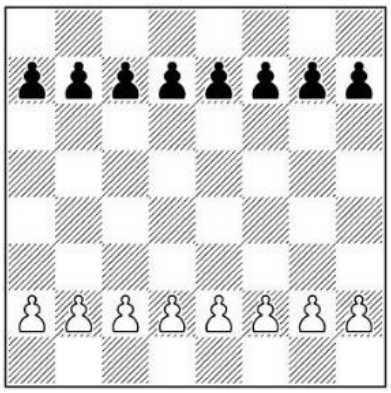
في الرسم البياني على الجنود واجهة بعضها البعض ولا يمكنها التحريك.



- التقدم للأمام مباشرة
- الاسر قطريا في الشكل يستطيع أسر الحصان أو القلعة وتريا
- اختيار بين ١ و ٢ خطوات في الخطوة الأولى
- ميزة الترقية
- قطعة الشطرنج الوحيدة التي لا تتحرك أبدا الى الوراء

تدريب

لعبة الجنود



ثمانية جنود ضد ثمانية جنود اللعب من موقفهم الأولي كل من يصل للصف الأخير أولا يفوز. أيضا يفوز إذا لم يعد للمنافس حركة ينقلها.

سيقوم الطلاب بتبديل الألوان بعد كل لعبه.

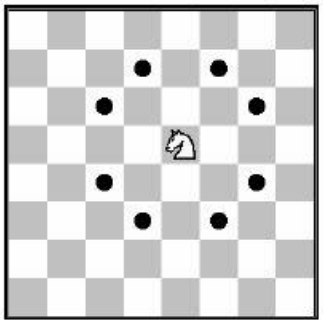
إضافات لتغيير شكل اللعبة :

- نغير الفائز الذي يصل أكثر عدد من الجنود لنهاية الرقعة
- نضيف قطعة مثل الملك (بعد تعلم حركتها) أو أي قطعه أخرى وتطبق نفس اللعبة.

الحصان :

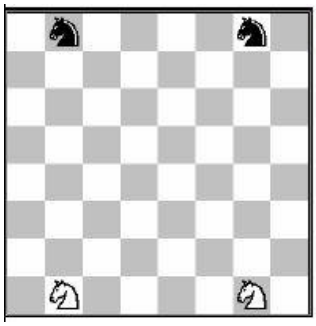
يوجد فى كل جانب حصانين

كيف يتحرك الحصان



الأماكن التي يستطيع الحصان الوصول إليها مبينه في النقاط السوداء

الوضع الابتدائي في بداية اللعب

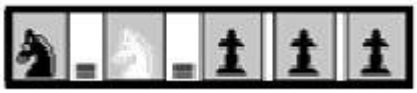


يتحرك الحصان في شكل "L" ، مربعين إلى الأمام والثالث إلى الجانب ، أو مربعين الى جانبين والثالث إلى الأمام ، أو مربعين

إلى الوراء وواحد إلى الجانب. قد يقفز الحصان على قطعك وقطع المنافس دون أي تأثير على القطع أو الجنود التي يقفزمن فوقها

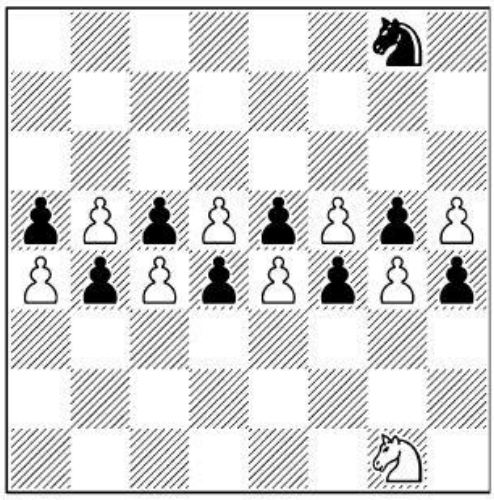
الحصان يأسر أي قطعة من المنافس أو بيدق يهبط عليه.

نحن نعين للحصان قيمة افتراضية مثلما فعلنا مع الجندي.



الحصان = ٣

لعبه:



في الشكل الحصان الأبيض و الأسود يجب أن "يأكل" الجنود من اللون الآخر. هذا يعني أسره لهم.

لا يسمح للحصانين أسر بعضهم البعض.

من استولى على معظم الجنود هو الفائز.

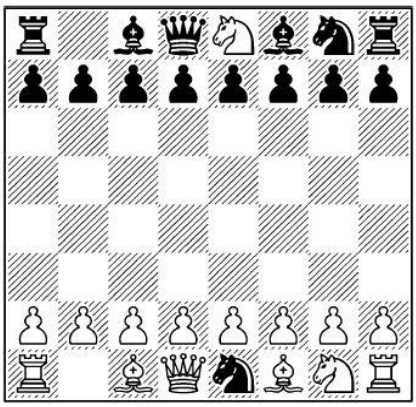
الغرض من هذه اللعبة هو ممارسة

طريقة قفز الحصان من فوق القطع وتعلم حركته.

للتغير: - كلا اللاعبين لهما حصانان.

تتكرر اللعبة بعد ذلك السماح للأحصنة الأسر على كل

آخر.



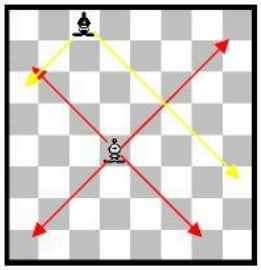
تدريب أي حصان يأسر أسرع؟

يظهر الشكل عن طريق استبدال كلا الملوك من أحد خصومهم بحصان

يسمح فقط لهذه الأحصان العب في هذا التمرين. عليهم التقاط كل قطع المنافس المحيطة بها أسرع وقت ممكن. من "اسر"كلهم أولاً ، يفوز.

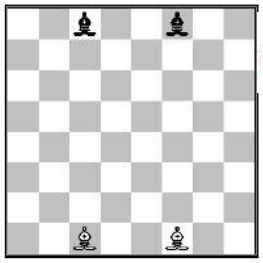
الفيل :

كيف يتحرك الفيل



الفيل يستطيع أن يصل الى أي مربع يمر عليه رأس السهم

يوجد في كل جانب فيلين

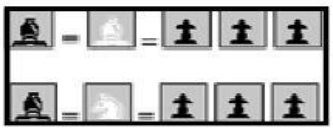


الوضع الابتدائي في بداية اللعب

يتحرك الفيل قطريًا (على الوتر) متوقفًا في أي مربع فارغ ، وفقًا للاختيار.

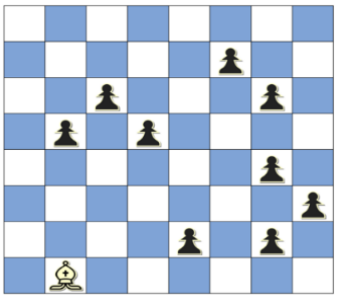
قد يأسر الفيل أي قطعة للمنافس أو جندي في طريقه.

نحن نعطي الفيل قيمة افتراضية مثلما فعلنا مع الحصان



الفيل = ٣

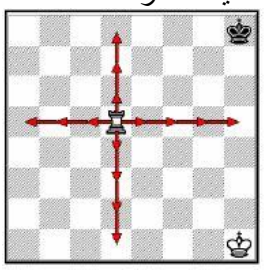
تدريب



حرك الفيل لأسر جميع الجنود بالشكل بحيث تكون كل نقلة بأسر جندي

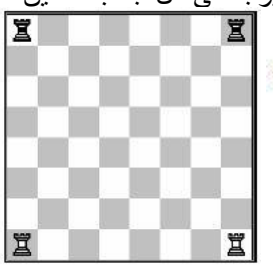
القلعة :

كيف تتحرك القلعة



قد تصل القلعة على أي مربع يمر عليه رأس السهم

يوجد فى كل جانب قلعتين



الوضع الابتدائي في بداية اللعب

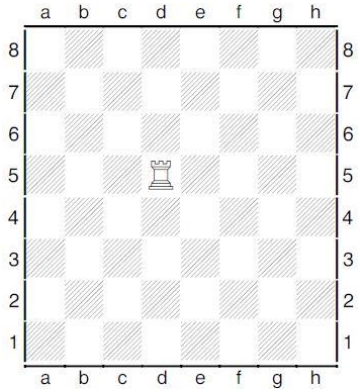
تتحرك القلعة أفقيًا وعموديًا في خطوط مستقيمة تتوقف عند أي مربع فارغ وفقا للاختيار. قد تأسر القلعة أي قطعة أو جندي من المنافس في مسارها لتقف في مربعها.

نحن نحدد للقلعة قيمة افتراضية مثلما فعلنا مع الجندي.

القلعة = ٥

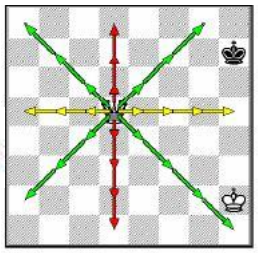
تمرين

ضع نقاط سوداء على جميع المربعات التي تصل ايهم القلعة في الشكل المقابل



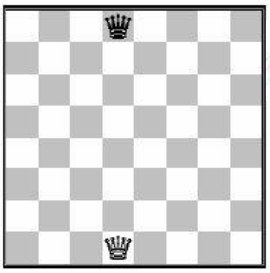
الوزير :

كيف يتحرك الوزير



قد يصل الوزير على أي مربع يمر عليه رأس السهم

يوجد في كل جانب وزير واحد



الوضع الابتدائي في بداية اللعب

يتحرك الوزير أفقياً وعمودياً وقطرياً في أي مربع فارغ وفقا للاختيار. طريقة أخرى للنظر إلى هذا القول أن الوزير يجمع بين

تحركات القلعة والفيل. ويأسر الوزير قطعة أو جندي المنافس في مسار حركته ليقف مكانه.

ملاحظة: في بداية كل لعبة يقف الوزير على مربع من لونه – وزير أسود على مربع أسود ، الوزير أبيض على مربع أبيض.

نحن نعين للوزير قيمة افتراضية مثلما فعلنا مع الجندي.

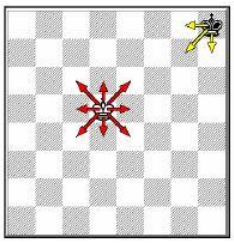
الوزير = ٩

تدريب

أضف وزير أسود الى الرقعة بحيث يستطيع أسر أي قطعة للأبيض

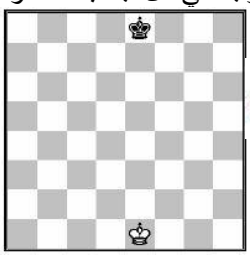
الملك :

كيف يتحرك الملك



قد يصل الملك على أي مربع يمر عليه رأس السهم

يوجد في كل جانب ملك واحد



الوضع الابتدائي في بداية اللعب

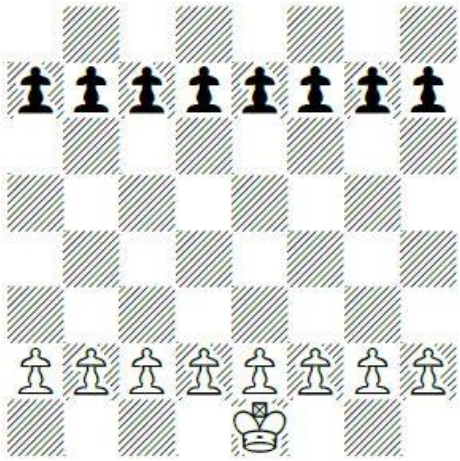
يتحرك الملك مربع واحد فقط في أي اتجاه - أفقياً أوعموديا أو قطريا. يجوز للملك أسر أي قطعة أو جندي للمنافس في طريقه.

القواعد لتحريك الملك على لوح الشطرنج بحيث لا يتحرك في مربع يمكن التقاطه أو أسره. إذا قمت بذلك بالصدفة ، نقول أن هذه الخطوة غير قانونية. ويجب أن تعاد الخطوة ، ولعب نقله قانونية أخرى .

تدريب :

تدريب بوضع ملك و٨ جنود ضد ٨ جنود

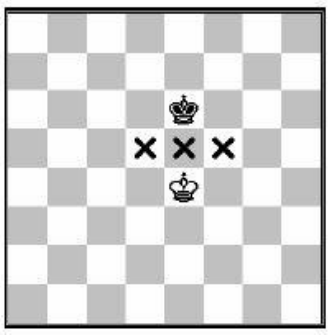
بحيث يساعد الملك بترقية أكبر عدد من الجنود والفائز من يستطيع ترقية أكبر عدد من الجنود بمساعدة ملكه . (تبدل الأدوار لتحديد الفائز)



المقابلة - يجب على الملوك البقاء بعيدا لا يمكن لملوك المنافس الاقتراب من بعضهم البعض.

يجب أن يكون هناك على الأقل مربع واحد بين الملوك.

هذا يمكن ملاحظته في الشكل



لا يمكن لأي من الملك الانتقال إلى مربع يحمل علامة "X".

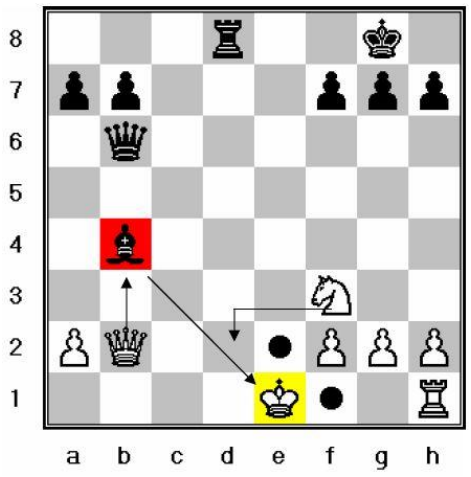
يقف الملك في مسافة مربع واحد عن الملك الآخر.

تُعرف هذه الحالة باسم "المقابلة".

كلما تعرض الملك للهجوم نقول إنه "كش ملك". القواعد تتطلب أن الملك يخرج من وضع الكش في الخطوة القادمة.

بما أن الملك غير مسموح بأسره، فهو كذلك قطعة قيمة لا نهائية ، وبالتالي لا يمكن أن تعطى قيمة عددية.

تحركات خاصة - الكش والكش مات



في الشكل المقابل مهاجمة الملك الأبيض من قبل الفيل الأسود.

الهجوم على الملك له خاصه اسم. يطلق عليه كش ملك

نقول عندما يتعرض الملك للهجوم الملك في الكش

عندما يكون الملك كش ، يجب أن يتم حمايته على الفور.

الملك لا يمكن أبدا أسره أو تبادله لقطعة أخرى.

إذا كان الملك لا يمكن حمايته ، انتهت اللعبة.

هناك ثلاث طرق للحماية من الكش :

• حرك الملك إلى مربع آمن - وفي هذه الحالة يمكن أن ينتقل الملك إلى f1 أو e2 كما بالشكل.

• أسر القطعة مهاجمة (إزالة المهاجم) - في هذه الحالة يمكن للوزير الأبيض أسر الفيل الأسود كما بالشكل.

• ضع قطعه أخرى أو جندي في خط الهجوم (قم بإغلاق الكش) - في هذه الحالة بإمكان الحصان التحرك اللى d2 كما بالشكل.

بما أن جميع الطرق القانونية للحماية من الكش متوفرة في الشكل أعلاه ، فإن الأبيض يختر الطريقة التي يعتقد أنها الأفضل.

تدريبات :

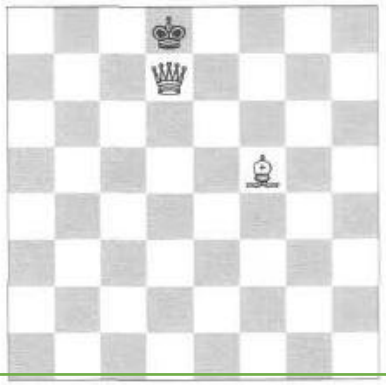
١. اعطي كش للمنافس في الأوضاع التالية

٢. تخلص من الكش في الأوضاع التالية :

الكش مات

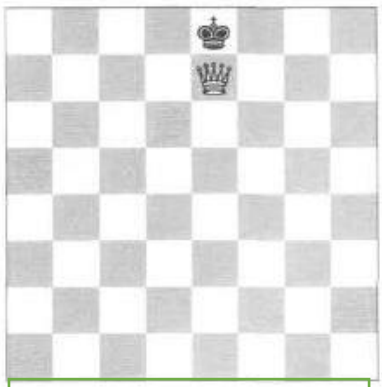
على اليسار الحصان يحمي الوزيرالأبيض. والملك الأسود في الكش وانه لا يستطيع فعل شيء لإزالته. هنا أسود مهزوم.

على اليمين ، الملك الأبيض مهزوم. الوزير الأسود محمي بأمان من قبل الفيل



في هذا الموقف الأسود هو أيضا في وضع كش. الآن لا يمكن للملك أسر الوزير الأبيض لأن الوزير محمي و مدعومة من قبل الفيل. الأسود في الكش ولا توجد طريقة للخروج من ذلك.

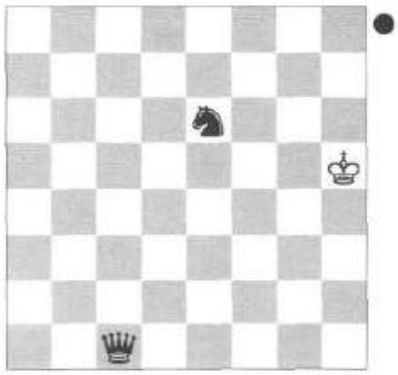
يسمى هذا الوضع كش مات على الاسود

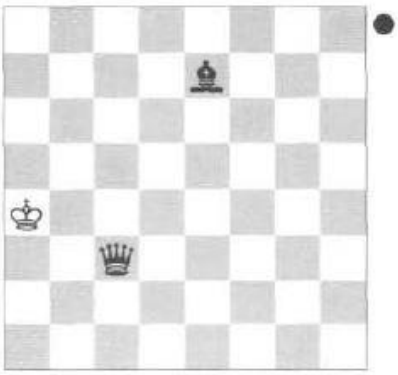


الوزير يهاجم الملك الأسود ، وبالتالي فإن الملك هو في وضع كش ويجب على الأسود إزالة الكش. متحرك بعيدا أو وضع قطعة تحمي الكش كل ذلك غير ممكن. الحل الوحيد للاسود هو أسر الوزير الأبيض

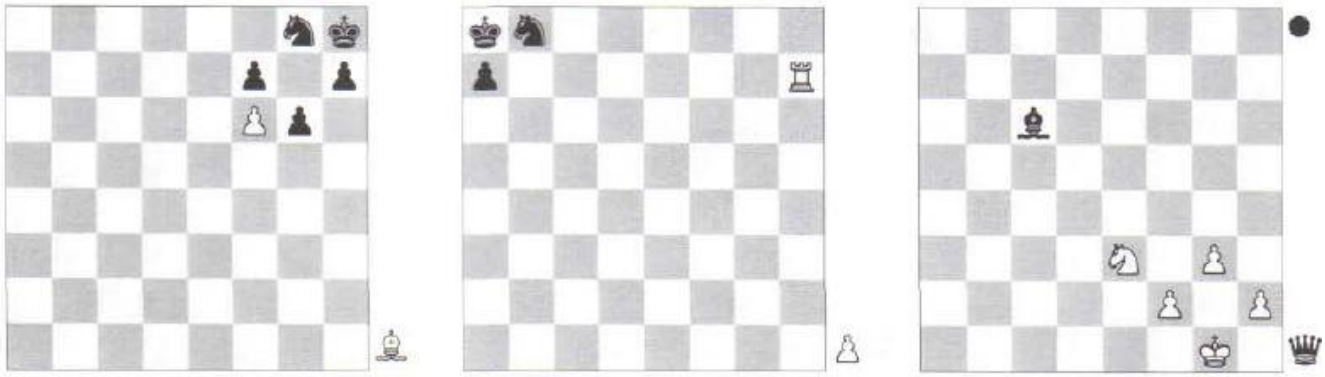
تدريب :

١. كش مات في نقلة واحدة

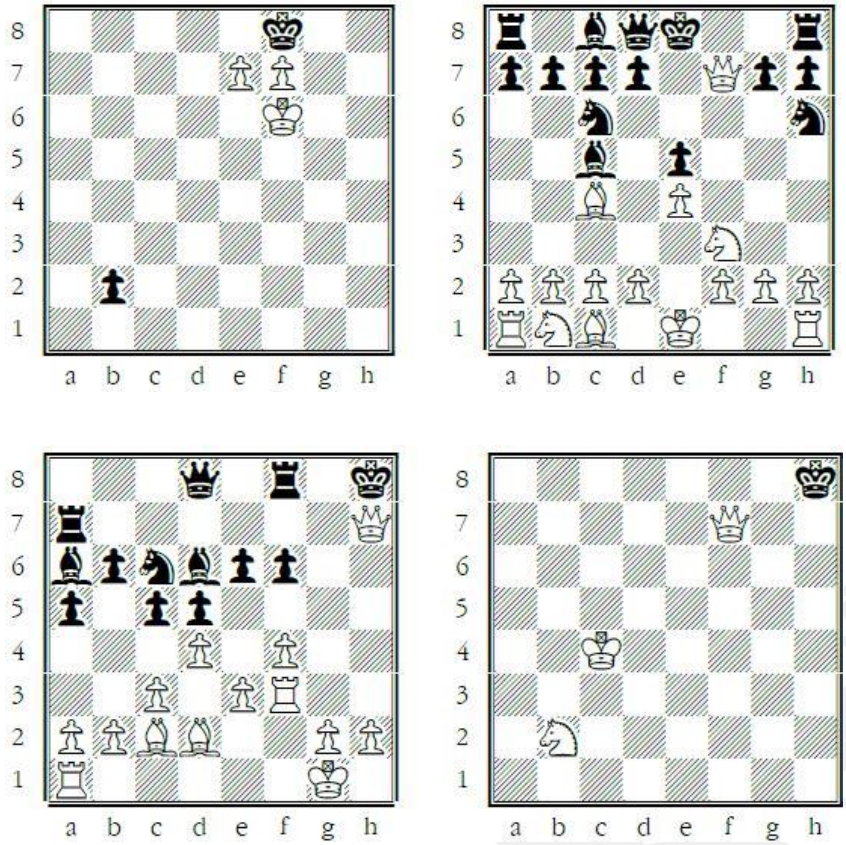




٢. أدخل القطعة المبينة بجانب الرقعة ليكون الوضع كش مات :



هل هذه أوضاع كش مات أم لا

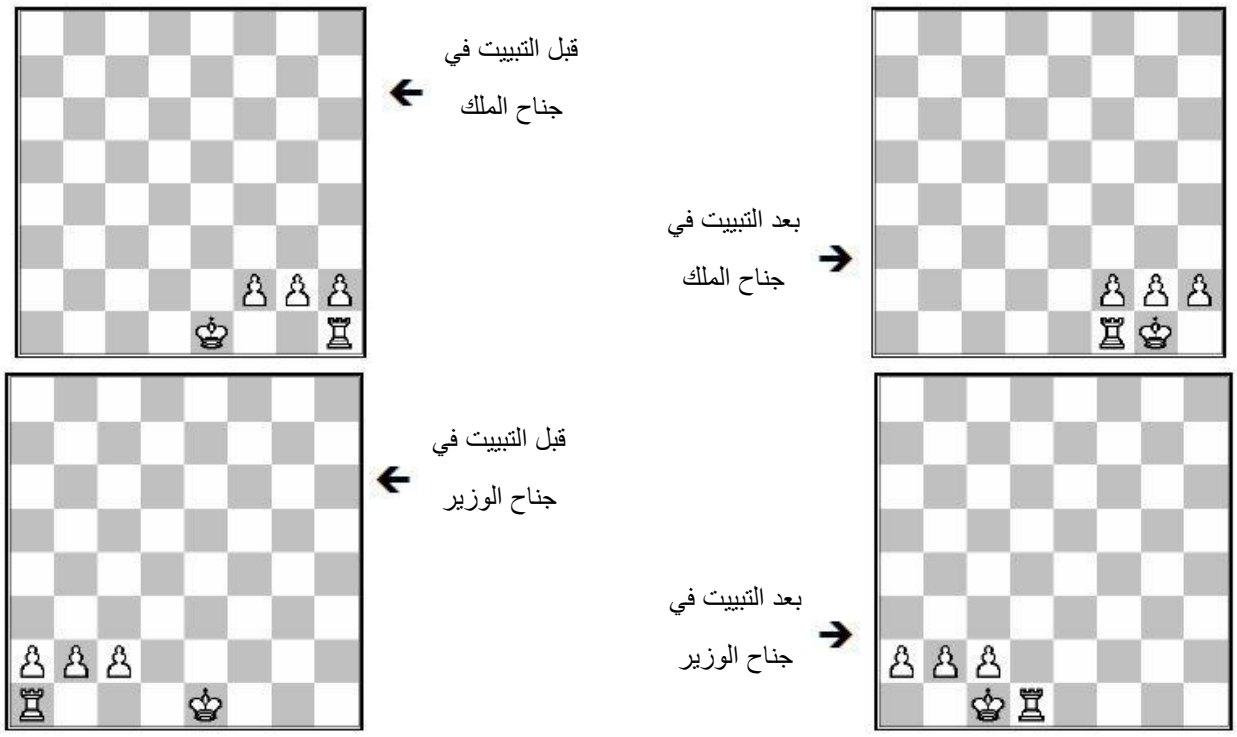


تحركات خاصة _ التبييت

بمجرد أن تبدأ المنافسة ، يحتاج الملوك إلى منزل آمن. القواعد تسمح لحركة خاصة تحمي الملك ، وهذه الحركة تسمى التبييت. هناك قواعد بشأن متى وكيف يمكن أن يحدث التبييت. سنوضح أولاً تحرك القلة مع ملك.

التبييت هو المرة الوحيدة في لعبة الشطرنج التي قد تتحرك قطعتين في نفس الوقت وهي المرة الوحيدة التي يستطيع فيها الملك التحرك أكثر من مربع واحد في نقلة واحدة هو أيضا الوقت الوحيد الذي تقفز فيه القلعة على قطعة أخرى.

ويتم التبييت عن طريق تحرك الملك مربعين في اتجاه القلعة المراد التبييت معها وتنتقل القلعة للمربع الذي قفز من فوقه الملك.



قواعد التبييت

هناك عدد من القواعد التي يجب مراعاتها بشأن التبييت

- لاتستطيع التبيت اذا كان الملك في وضع الكش.
- لا يمكن للملك عبور مربع يسيطر عليه قطع المنافس أثناء التبييت.
- لا يستطيع الملك الانتقال إلى مربع يسيطر عليها قطع المنافس عند التبييت.
- لا يمكنك أن تبييت إذا كانت هناك قطع بين الملك والقلعة.
- يجب ألا يكون الملك والقلعة الذي يستخدم في التبييت قد تحرك في وقت سابق من اللعبة.

يوضح الشكل التالي عددًا من هذه الاحتمالات.

الأبيض لا يمكنه أن يقوم بالتبييت في جناح الملك ، لأن ذلك من شأنه أن يضع الملك في الكش من الوزير على g6.

ويمكنه التبييت في جناح الوزير ، لأن الملك لا يتحرك عبر مربع مهدد، على الرغم من أن القلعة في a1 يعبر مربع الذي تعرضت للهجوم من قبل الوزير الأسود.

غالبًا ما يتم الخلط بين المبتدئين ، ويعتقدون أنك لا تستطيع التبييت إذا كنت في أي وقت مضى وقعت في الكش - هذا خطأ تام - طالما أنك لم تحرك ملكك لا يهم عدد مرات الكش الواقع فيها في وقت سابق من اللعبة.

تدريب :

هل يستطيع الأبيض التبييت في جناح الملك

هل يستطيع الأسود التبييت في جناح الملك

هل يستطيع الأبيض التبييت في جناح الملك

هل يستطيع الأسود التبييت في جناح الوزير

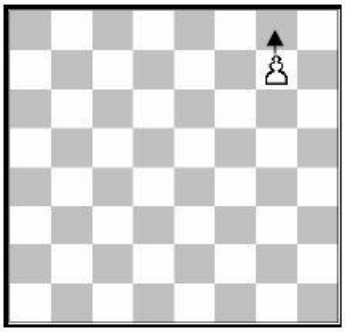
هل يستطيع الأبيض التبييت في جناح الملك

هل يستطيع الأسود التبييت في جناح الملك

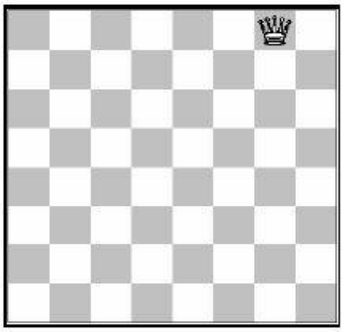
تحركات خاصة

ترقية الجندي : عندما يصل الجندي إلى الصف الأخير، يمكن أن يصبح أي قطعة أخرى غير الملك. ، ويمكن أن يصبح وزير أو قلعة أو فيل أو حصان. يمكنك الحصول على وزير جديد على الرغم من أنك لا تزال تملك الوزير الأصلي ويمكنك مواصلة هذه العملية إذا نجحت في الترقية المزيد من الجنود.

يوضح الشكل أدناه ، البيدق الأبيض في b7 ، على وشك يصبح "الوزير" في b8. في الشكل الثاني تم "ترقية" جندي وقد تقدم الجندي الأبيض للصف الأخير واختار وزيرا الجديد الذي حل محل الجندي.



قبل الترقية



بعد الترقية

ملاحظة مهمة:

قد يكون لك قانونيا العديد من الوزراء أو قطع أخرى في اللعب .

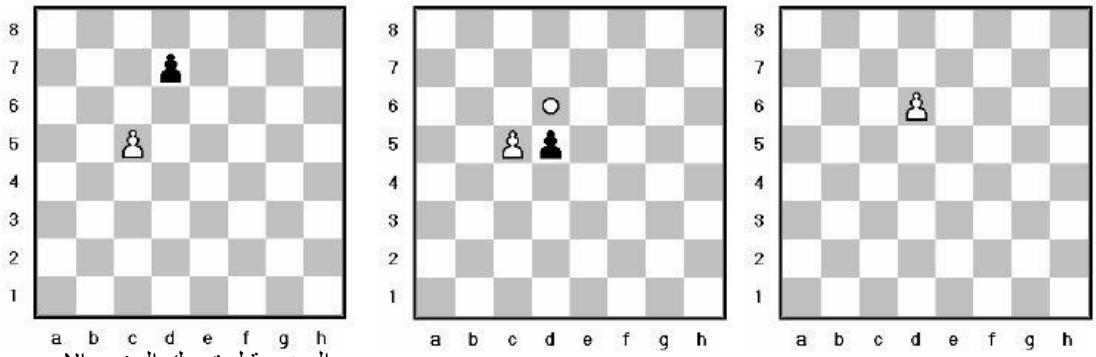
تحركات خاصة

الاسر بالتجاوز أو العبور

إنها حركة الأسود في الشكل أدناه (اليسار). لديه خيار تقدم الجندي مربع واحد أو اثنين ، من المعقول أن نفترض أنه إذا تحرك الجندي الأسود اثنين من المربعات انه سوف يتجنب الأسر. ومع ذلك قد يأسره الأبيض على أي حال في قاعدة التجاوز يأسر الجندي الأبيض الجندي الأسود كما لو كان قد تحركت فقط مربع واحد في الأمام. هذا يعني أنه سواء يتحرك الجندي الأسود مربعًا واحدًا أو اثنين ، يمكن أسره بواسطة الأبيض في نفس المربع .

شرط من القواعد الاسر بالعبور أنه يتم أسره حالا ولا يمكن تأجيله أو فقدان حق اللعب.

يوضح الشكل عملية أسر بالتجاوز للجندي الأسود حيث الأبيض يزيل الجندي الأسود من d5 ويضع جنديه على d6.



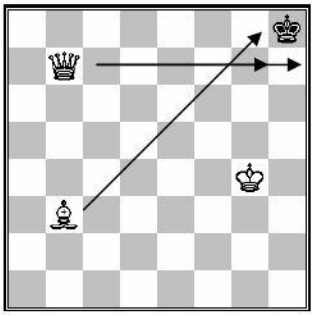
الوضع قبل تحرك الجندي الاسود | الوضع بعد تحرك الجندي الاسود | الوضع بعد الاسر بالعبور

خطوتين

عندما يتحرك الجندي الأسود إلى الأمام مربعين في حركة واحدة ، يكون الجندي الأبيض على الصف المجاور قادرا على أسر الجندي الأسود.

لاحظ أن الجنود فقط يمكنها الأسر بالعبور ، ويمكن فقط الجندي في صف مجاور الأسر بهذه الطريقة.

الأسر بالعبور ليس إلزاميا



أوضاع التعادل (الملك المخنوق)

إذا لم يكن الملك في حالة كش ، ولكن لا يمكن التحرك دون الانتقال إلى مربع مهدد ، واللاعب لا يمكنه تحريك أي قطعة أخرى أو أسر ، إنها حالة من الجمود. هذا يعتبر بمثابة تعادل في على الرغم من أي اختلاف مادي بين الجانبين. في الشكل الأسود لديه الدور للحركة ، ولكن ملكه لايملك مكان التحرك فيه غير مهدد ولايملك أي قطعه قادرة على التحرك يكون هنا الوضع الملك المخنوق ويحسب الوضع تعادل.

أوضاع التعادل الكش الأبدي

إذا كان اللاعب غير قادر على الهروب من الكشات المزعجة المتتالية ،على الرغم من أنه يمتلك عددًا أكبر من القطع مقارنة بالمنافس، إلا أنه يصل الى التعادل.نحن نسمي هذا الكش الدائم.

وهذا مثال على الكش الغير منتهي :

١

حرك الأبيض الوزير
الى g5 كش ملك

٢

يجب على الأسود
تحريك الملك

٣

الملك الأسود انتقل
الى h8

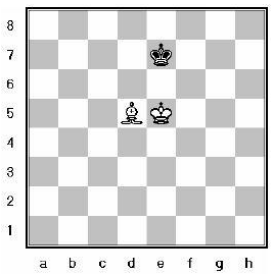
٤

الوزير يعود الى f6
كش ملك

٥

يعود الملك الى g8
وهنا عاد الوضع
لنفس الوضع الأول

يكرر الأبيض بسهولة عن طريق تكرار هذه العملية. الأسود عاجز عن تجنب هذا الوضع ومنع الكشات .



أوضاع التعادل (عدم كفاية القطع)

وهو أيضا تعادل إذا كان اللاعب ليس لديه ما يكفي من القطع للتحقيق في الكش مات، كما هو الحال في الشكل ، حيث لا يستطيع الملك والفيل أن يصل كش ملك مات دون مساعدة من قطع الأخرى.(ومنها الحالات التي يبقى على الرقعة ملك ضد ملك أو حصان وملك ضد ملك فإن الوضع يذهب الى التعادل لعدم كفاية القطع)

أوضاع التعادل الاتفاق

إذا كان كلا اللاعبين يقولون أنه هو تعادل بالاتفاق، تحسب المباراة تعادل.

أوضاع التعادل التكرار ثلاث مرات

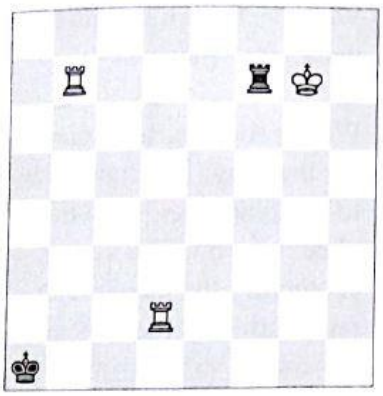
إذا تم التوصل إلى نفس الموقف بالضبط ثلاث مرات في لعبة شطرنج واحدة ، يمكن للاعب المطالبة بالتعادل. نفس الوضع بالضبط ولا يجب أن يحدث الموقف ثلاث مرات على التوالي.

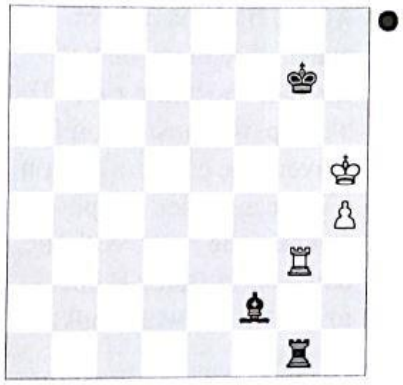
أوضاع التعادل انتهاء الوقت مقابل عدم كفاية القطع

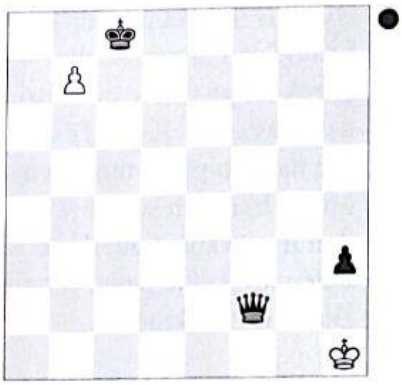
اذا نفذ وقت اللاعب لديه الامكانية للوصول للكش مات مقابل المنافس الذي لايمتلك نقلات قانونية تؤدي للفوز فإن المباراة تذهب للتعادل.

تدريبات :

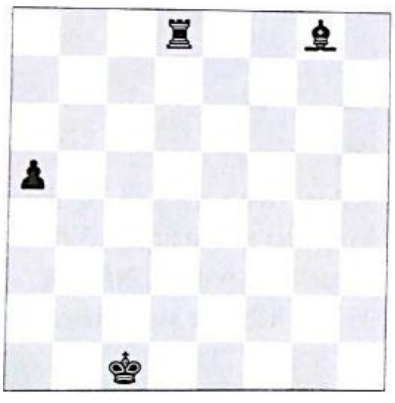
ما هي النقلة التي تؤدي الى الملك المخنوق للمنافس في الأوضاع التالية



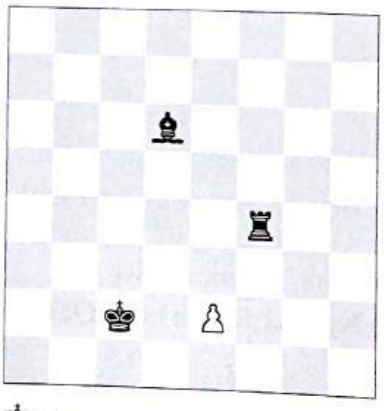




ضع الملك بحيث يكون في وضع الملك المخنوق



♔ =



♔ =

♔ =

كتابة النقلات (تحركات قطع الشطرنج):

يجب أن يتعلم جميع اللاعبين الجدد الاحتفاظ بالنتيجة باستخدام ما يسمى تدوين "جبري". في الشكل التالي ستلاحظ أن اللوحة تتضمن الأرقام من ١ إلى ٨ على طول الرقعة من أسفل الى أعلى والحروف "h" - "a" على عرض الرقعة من اليسار الى اليمين

يمكننا استخدام مزيج من حرف واحد ورقم واحد لوصف كل مربع على رقعة الشطرنج (اسم المربع هو تقاطع الحرف مع الرقم على رقعة الشطرنج)

الشيء المهم الذي يجب تذكره هو كيفية تحديد القطع التي تقوم بتحريكها . تحتاج فقط إلى استخدام واحد على سبيل المثال ، يبدأ الملك الأبيض اللعبة على e1. تبدأ قلعة الأسود اللعبة على a8 و h8.

إذا بدأت اللعبة عن طريق دفع الجندي أمام الملك مربعين ، يمكننا وصف الخطوة بأنها e4 ، واذا نقل الحصان من g1 إلى f3 سيكتب g1-f3 أو ببساطة أكثر Nf3.

يُستخدم "x" لإظهار حدوث الأسر.

على سبيل المثال ، يعني Nxe4 أن الحصان يتحرك ويأسركل ما كان على e4.

عند تحريك قطعة يكتب الحرف الأول الكبير للقطعه ومن ثم ذكر اسم المربع الذي انتقلت له القطعة ويكفي ذكر اسم مربع الوصل لحركة الجندي .

أنت على وشك البدء في استخدام تدوين الشطرنج. فقط انتبه إلى الرموز التالية:

x	الأسر
0-0	التبييت جناح الملك
0-0-0	التبييت جناح الوزير

+	الكش
++ أو #	الكش مات

تطبيق للكتابة الجبرية في الشطرنج

1. e4

1...e5

2. Bc4

2...h6

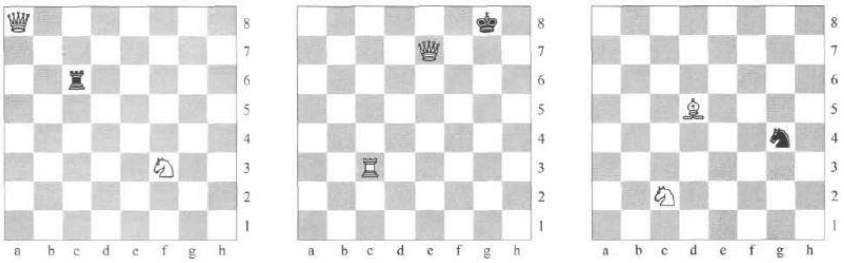
3. Qh5

3...Nf6??

4. Qxf7#

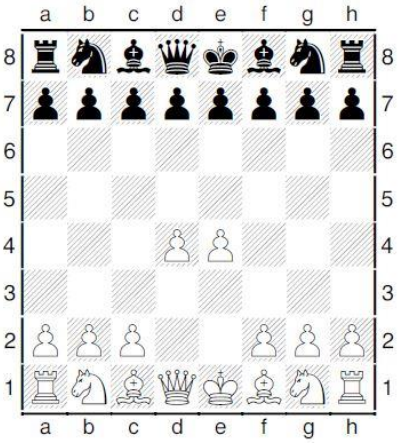
تذكر الكتابة تفيدك للرجوع الى مباراتك في أي وقت لتتعلم من أخطائك

تدريب : تحركات القطع في الأوضاع التالية



استراتيجيات:

وسط الرقعة



لاحظ أنه في بداية اللعبة ، القطع الوحيدة ، بصرف النظر عن جنود قد تدخل المباراة هي حصان ، لأنها القطع الوحيدة التي يمكن القفز فوق قطع أخرى أو جنود. لاحظ أيضا أن أفضل مكان للقطع لدينا في أو بالقرب من المركز نحن نعتبر المركز مجمع الساحات من المهم أن تسيطر على وسط الرقعة وذلك للسيطرة على مجرى المباراة. يتم تعريف المركز من خلال المربعات المركزية e4 و d4 و e5 و d5 وإذا أضفنا أيضًا المربعات المركزية المجاورة c4 و c5 و f4 و f5 ، فسنحصل على ما يسمى "المركز الموسع" - مجرد نسخة أكبر من المركز.

لماذا الوسط هو مهم جدا؟

يتم التحكم في المركز بواسطة الجنود، والشكل هو مثال جيد للتحكم المركزي بوضع الجنود على المركز ، نحقق فوائد متعددة ، مثل:

١. يتم وضع الجنود لدينا في المركز تماما ، السيطرة على واحد أو أكثر من المربعات المركزية: c5، d5، e5 و f5.

٢. الأعمدة والأوتار مفتوحة ، مما يسمح للقطع لتطويرها بطريقة أسهل وأسرع وأكثر توازنا.

٣. لدينا الحصانان والأفيال على استعداد لاتخاذ الميادين المركزية الهامة بمساعدة من الوزير.

٤. سيتمكن ملكنا التبييت مع القلعة بسرعة ، حيث يتم نقله إلى مكان آمن. في الوقت نفسه سوف تنضم القلاع لدينا ويتعاون مع بقية جيشنا.

٥. كل ما سبق سيخلق الظروف المثالية لاتخاذ المبادرة وخلق تهديدات تجاه قطع المنافس.

تبادل أسر القطع :

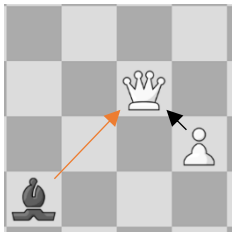
أحيانا لا تستطيع أسر إحدى قطع خصمك بدون خسارة إحدى قطعك هذا ما يعرف بـ(تبادل القطع).

يجب أن تسمح فقط بهذا التبادل للقطع إذا كانت القطعة التي سوف تخسرها مساوية أو أقل في القيمة من قطعة منافسك التي تنوي أسرها ، ومن خلال معرفتك لقيمة كل قطعة سوف تقرر إذا كان التبادل مفيدا لك أو لا.

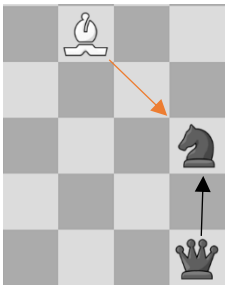
تبادل جيد : أسر قطعة للمنافس أعلى في القيمة من قطعتك التي تخسرها(شكل ١)

تبادل متساو للقطع : أسر قطعة للمنافس مساوية في القيمة لقطعتك التي تخسرها(شكل ٢).

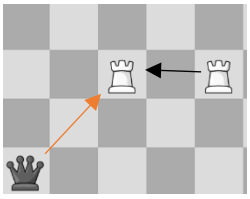
تبادل سيء : أسر قطعة للمنافس أقل في القيمة من قطعتك التي تخسرها (شكل ٣).



في الشكل ١ الفيل الأسود (٣نقاط) يأسر الوزير الأبيض (٩نقاط)ثم يأسر بواسطة الجندي



شكل ٢ الفيل الأبيض (٣ نقاط) يأسر الحصان الأسود (٣نقاط) ثم يأسر بالوزير



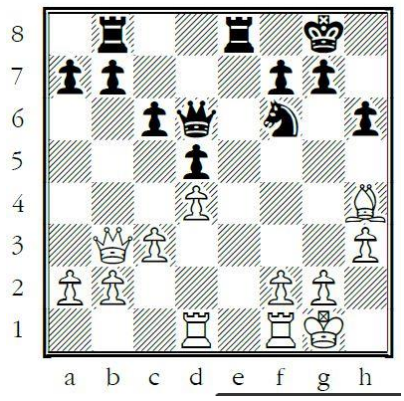
شكل ٣ الوزير الأسود (٩ نقاط) يأسر القلعة البيضاء (٥نقاط) ثم يأسر بالقلعة

لا تساعد قيم النقاط دائمًا في الفوز باللعبة لأنه لا يزال من الممكن الفوز باللعبة لشخص "خاسر في مجموع النقاط". فالفوز يكون بنقلة كش مات ، النقاط هي فقط لاتخاذ القرارات هي تساعدك على اختيار وتقدير من لديه قطع أكثر أو أقل في أي موقف معين.

الاختراق :

مهاجمة قطعة ثمينة مجبرا إياها على التحرك ومن ثم أسر قطعة أقل منها قيمه.

في الشكل الفيل الأبيض يهاجم الوزير الأسود الذي يجب عليه التحرك مما يعرض القلعة السوداء للأسر

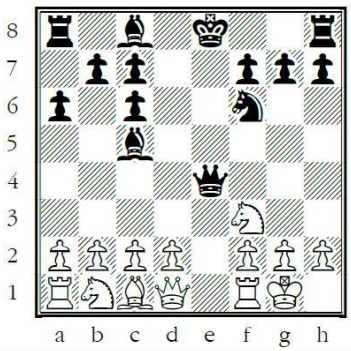


ما هي النقلة التي تؤدي الى الاختراق في الشكل المقابل

المسمار (قطعة مسمره):

مهاجمة إحدى قطع الخصم التي تغطي قطعة أكبر قيمة وأهمية.

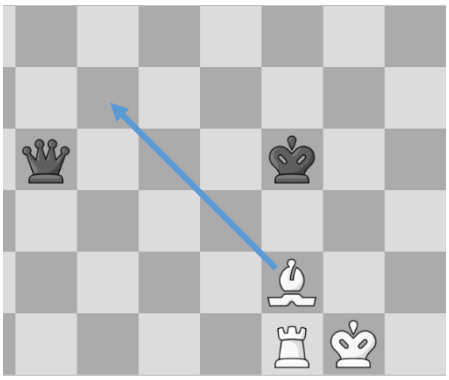
في الشكل الفيل الأبيض يهاجم الحصان الأسود الذي لايستطيع الهرب لأن ذلك يؤدي إلى خسارة الوزير الأسود . لذا يقال الحصان قطعة مسمره.



ما النقلة التي تؤدي الى الاستفادة تكتيك المسمار في الشكل المقابل

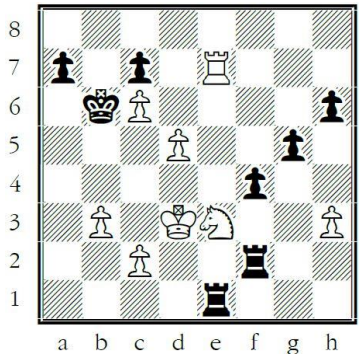
الهجوم بالكشف :

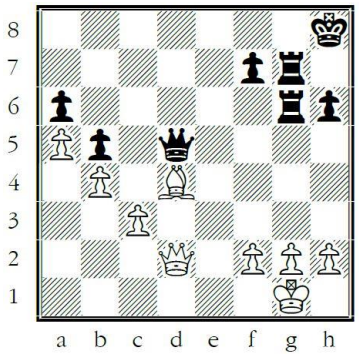
الهجوم بالكشف عندما تحرك قطعة لفتح الطريق لقطعة أخرى من قطعك لمهاجمة قطعة للخصم .



في الشكل الأبيض يلعب الفيل وهي كش بالكشف أي هجوم بالكشف على ملك الخصم وفي نفس الوقت يقوم الفيل بمهاجمة الوزير الأسود.

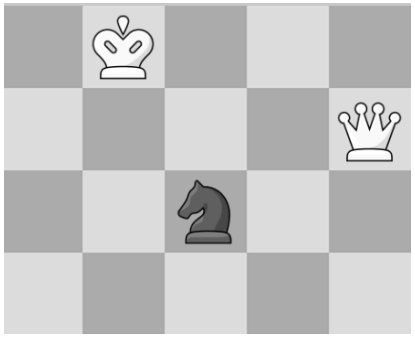
أكتشف التقلة التي تؤدي الى الهجوم بالكشف وتعطي أفضلية للاعب في الشكل الآتي





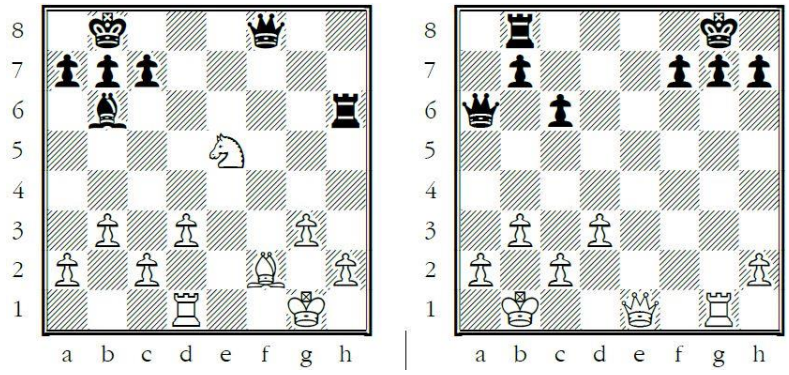
الهجوم المزدوج :

قيام قطعة واحدة بمهاجمة قطعتين للخصم في نفس الوقت .



في الشكل الحصان الأسود يهاجم كلا من الملك والوزير الأبيض ، يجب على الأبيض تحريك ملكه من الكش وبالتالي يخسر وزيره.

تدريب على الهجوم المزدوج : كا هي النقلة التي تؤدي الى أفضلية فاللعب باستخدام تكتيك الهجوم المزدوج



ساعة الشطرنج

- ساعة الشطرنج هي ساعة مزودة بشاشتي عرض للوقت متصلتين ببعضهما بحيث تسمح لساعة واحدة فقط بالعمل في كل مرة.
- الساعة " في قانون الشطرنج تعني إحدى شاشتي عرض الوقت.

- " سقوط العلم " تعني انتهاء الوقت المحدد للاعب. ((أو ظهور مؤشر انتهاء الوقت في الساعة الإلكترونية)).
- في الوقت المحدد لبداية المباراة، يتم تشغيل ساعة اللاعب الذي لديه القطع البيضاء.
- أثناء المباراة يقوم كل لاعب بعد أداء نقلته على الرقعة بإيقاف ساعته وتشغيل ساعة منافسه. يجب أن يُسمح للاعب دائماً بإيقاف ساعته ولا تعتبر النقلة منتهية حتى يقوم اللاعب بذلك إلا إذا كانت هذه النقلة تنهي المباراة. يعتبر الوقت المستهلك ما بين قيام اللاعب بأداء نقلته وحتى إيقاف ساعته جزء من الوقت المخصص له.
- يجب على اللاعب أن يوقف ساعته بنفس اليد التي نقل بها نقلته. يُمنع اللاعب أن يترك إصبعه على زر الساعة أو أن يحوم بيده فوقه
- يجب على اللاعبين استعمال ساعة الشطرنج بشكل لائق. يُمنع ضغط زر الساعة بقوة أو رفعها من مكانها أو ضربها بعنف. يُعاقب كل من يستعمل الساعة بشكل غير لائق وفقاً للقانون.
- يعد علم (أو مؤشر) الساعة ساقطاً حينما يراه الحكم أو حين يشير أحد اللاعبين إلى سقوطه وتكون إشارته صحيحة.
- يُعتبر اللاعب خاسرا للمباراة إذا لم يُكمل اللاعب العدد المطلوب من النقلات في الوقت المحدد إلا أن المباراة تعتبر تعادل إذا كان الوضع على الرقعة لا يسمح للمنافس بتنفيذ كش مات لملك اللاعب بأية سلسلة من النقلات القانونية الممكنة.

المراجع

1. *How to play Chess By Michael Crowe*
2. *Grivas Academy - Chess Steps - Volume A - ACF – Book*
3. *Chess.com*
4. *ChessKid.com*
5. *Learning Chess Manual for Independent Learners - Step 1 –*
6. *Rob Bruñía, Cor van Wijgerden Step 1*
7. *ar.wikipedia.org*
8. *تعلم رياضة الشطرنج- اتحاد الامارات للشطرنج*
9. *الشطرنج - نادي الشارقة الثقافي للشطرنج*