

Ισοπαλία

Η ισοπαλία επιτυγχάνεται:

1. αν ένας παίκτης δεν έχει νόμιμες κινήσεις αλλά ο βασιλιάς του δεν είναι σαχ (η περίπτωση του πατ)
2. αν η επίτευξη ματ είναι αδύνατη λόγω έλλειψης κατάλληλου υλικού (π.χ. αν μείνουν μόνο οι Βασιλιάδες)
3. με κοινή συμφωνία των δυο παικτών

Ένας παίκτης μπορεί να αξιώσει ισοπαλία αν

1. γίνουν 50 κινήσεις από κάθε παίκτη χωρίς να αιχμαλωτιστεί κανένας Στρατιώτης ή να μην κινηθεί κανένας Στρατιώτης
2. προκύψει τρεις φορές η ίδια φωτογραφική θέση, με τον ίδιο παίκτη να έχει την κίνηση και τα κομμάτια τις ίδιες δυνατότητες στις κινήσεις (όπως ροκέ, αν πασσάν). Η τριπλή επανάληψη δεν είναι απαραίτητο να πραγματοποιηθεί συνεχόμενα.

Παλαιότερα υπήρχε ως αιτία για να λήξει μια παρτίδα με ισοπαλία το διαρκές σαχ. Σήμερα αυτός ο κανόνας δεν ισχύει πλέον, αν και τα συνεχή σαχ οδηγούν σε ισοπαλία με κάποιον από τους παραπάνω τρόπους.

Σκακιστικό χρονόμετρο

Στα πρωταθλήματα οι παίκτες παίζουν με χρονικούς περιορισμούς. Κάθε παίκτης πρέπει να κάνει τις κινήσεις του μέσα στον χρόνο που του δίνεται αλλιώς χάνει την παρτίδα. Με την πάροδο των χρόνων ο χρόνος που δίδεται στους παίκτες μειώνεται. Παλαιότερα παιζόταν τουρνουά όπου οι παίκτες μετά από 6 ώρες έκαναν υποχρεωτική διακοπή και συνέχιζαν την επόμενη ημέρα για 4 ώρες κλπ. Τα τελευταία παγκόσμια πρωταθλήματα γίνονται με χρόνο σκέψης 2 ώρες για τις πρώτες 40 κινήσεις, 1 ώρα για τις επόμενες 20 και 15 λεπτά για την υπόλοιπη παρτίδας με 30 δευτερόλεπτα πρόσθετο χρόνο μετά την 61η κίνηση. Στα περισσότερα Διεθνή τουρνουά ο χρόνος σκέψης είναι 2 ώρες για όλη την παρτίδα με 30 δευτερόλεπτα πρόσθετο χρόνο από την 1^η κίνηση. Εκτός του κανονικού χρόνου υπάρχουν και πρωταθλήματα μειωμένου χρόνου. Έτσι έχουμε τα πρωταθλήματα Rapid (10'-60', συνήθως 15' για όλη την παρτίδα), Blitz (>10' συνήθως 5' για όλη την παρτίδα) και μερικές σπανιότερες μορφές που δεν είναι του παρόντος

- Αν υπάρχει ματ (ή πατ) στην σκακιέρα η παρτίδα λήγει με νίκη του παίκτη που το πετυχαίνει (ή ισοπαλία) ανεξαρτήτως από την ένδειξη του ρολογιού.
- Αν ο παίκτης A υποδείξει ότι ο παίκτης B είναι εκτός χρόνου και διαπιστωθεί ότι και ο A είναι εκτός χρόνου, η παρτίδα λήγει ισόπαλη.
- Αν ο παίκτης A υποδείξει ότι ο παίκτης B είναι εκτός χρόνου, ο A είναι εντός χρόνου και έχει αρκετό υλικό για να πετύχει ματ (ένα πόνι ή έναν ίππο και ένα αξιωματικό ή δυο αξιωματικούς ή έναν πύργο ή μια βασίλισσα), αμέσως ο A κερδίζει το παιχνίδι.

- Αν ο παίκτης A υποδείξει ότι ο παίκτης B είναι εκτός χρόνου και ο A δεν έχει αρκετό υλικό για να κερδίσει, η παρτίδα λήγει ισόπαλη.

Καταγραφή των κινήσεων

Στο σκάκι έχουμε τη δυνατότητα να διαβάζουμε σκακιστικές παρτίδες άλλων ή να γράφουμε τις δικές μας. Αυτό γίνεται γιατί χρησιμοποιούμε ένα συνδυασμό συμβόλων για κάθε κίνηση.

Όπως έχεις εσύ ένα όνομα, έτσι και κάθε τετράγωνο της σκακιάρας έχει το δικό του όνομα.

Κάθε μία από τις οκτώ κάθετες συμβολίζεται με ένα μικρό γράμμα από το αλφάβητο. Έχουμε λοιπόν τις κάθετες {α}, {β}, {γ}, {δ}, {ε}, {ζ}, {η} και {θ}. Επίσης, η κάθε οριζόντια συμβολίζεται με έναν αριθμό. Έτσι έχουμε τις οριζόντιες {1}, {2}, {3}, {4}, {5}, {6}, {7} και {8}. Το κάθε τετράγωνο βρίσκεται σε συγκεκριμένη κάθετη, π.χ. στην {θ} και σε συγκεκριμένη οριζόντια, π.χ. την {1}. Έτσι έχουμε το τετράγωνο με το όνομα {θ1} κτλ.

Το κάθε κομμάτι συμβολίζεται με το πρώτο γράμμα της ονομασίας του και πάντα κεφαλαίο. Έτσι έχουμε: «Π» για τον Πύργο, «Α» για τον Αξιωματικό, «Β» για τη Βασίλισσα, «Ι» για τον Ίππο, «Ρ» για το Βασιλιά (από τη γαλλική λέξη Ρουά που σημαίνει Βασιλιάς). Για το Στρατιωτάκι δε χρησιμοποιούμε σύμβολο (σπανίως το «Σ»).

Για να γράψεις μία σκακιστική κίνηση αρκεί να γράψεις το κεφαλαίο γράμμα του κομματιού που έπαιξες και το τετράγωνο που κατέληξε π.χ. Βα1 (η Βασίλισσα μετακινήθηκε στο τετράγωνο α1) ή δ4 (το Στρατιωτάκι μετακινήθηκε στο τετράγωνο δ4).

Άλλοι σημαντικοί συμβολισμοί είναι: «Ο-Ο» για το μικρό ΡΟΚΕ, «Ο-Ο-Ο» για το μεγάλο ΡΟΚΕ, «+» για το ΣΑΧ και «#» για το ΜΑΤ.

Στα επίσημα παιχνίδια κάθε παίκτης είναι υποχρεωμένος να καταγράφει τις κινήσεις του και μάλιστα αμέσως μόλις τις παίξει, με σκοπό να διευθετούνται πιθανές αμφισβητήσεις.

ΑΓΩΝΕΣ

Όπως σε όλα τα αθλήματα έτσι και στο σκάκι γίνονται πλήθος αγώνων τόσο ατομικών (Παγκόσμια και Εγχώρια πρωταθλήματα) όσο και ομαδικών (Ολυμπιάδα και Διασυλλογικά).

Περαιτέρω πληροφορίες

Για περισσότερες πληροφορίες τόσο σε θέματα διαιτησίας όσο και σε γενικότερα θέματα μπορείς να επισκεφτείς τις σελίδες των

FIDE: Παγκόσμια Σκακιστική Ομοσπονδία - <http://www.fide.com/>

Ε.Σ.Ο: Ελληνική Σκακιστική Ομοσπονδία - <http://www.chessfed.net/>