

# Reguli în șah

Nicolae Sfetcu

22.07.2020

Sfetcu, Nicolae, "Reguli în șah", URL = <https://www.setthings.com/ro/e-books/reguli-in-sah/>

Email: [nicolae@sfetcu.com](mailto:nicolae@sfetcu.com)



Acest articol este licențiat Creative Commons Attribution-NoDerivatives 4.0 International. Pentru a vedea o copie a acestei licențe, vizitați <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/>.

Text online: <https://www.setthings.com/ro/reguli-de-baza-sah-deplasarea-pieselor/>

Extras din:

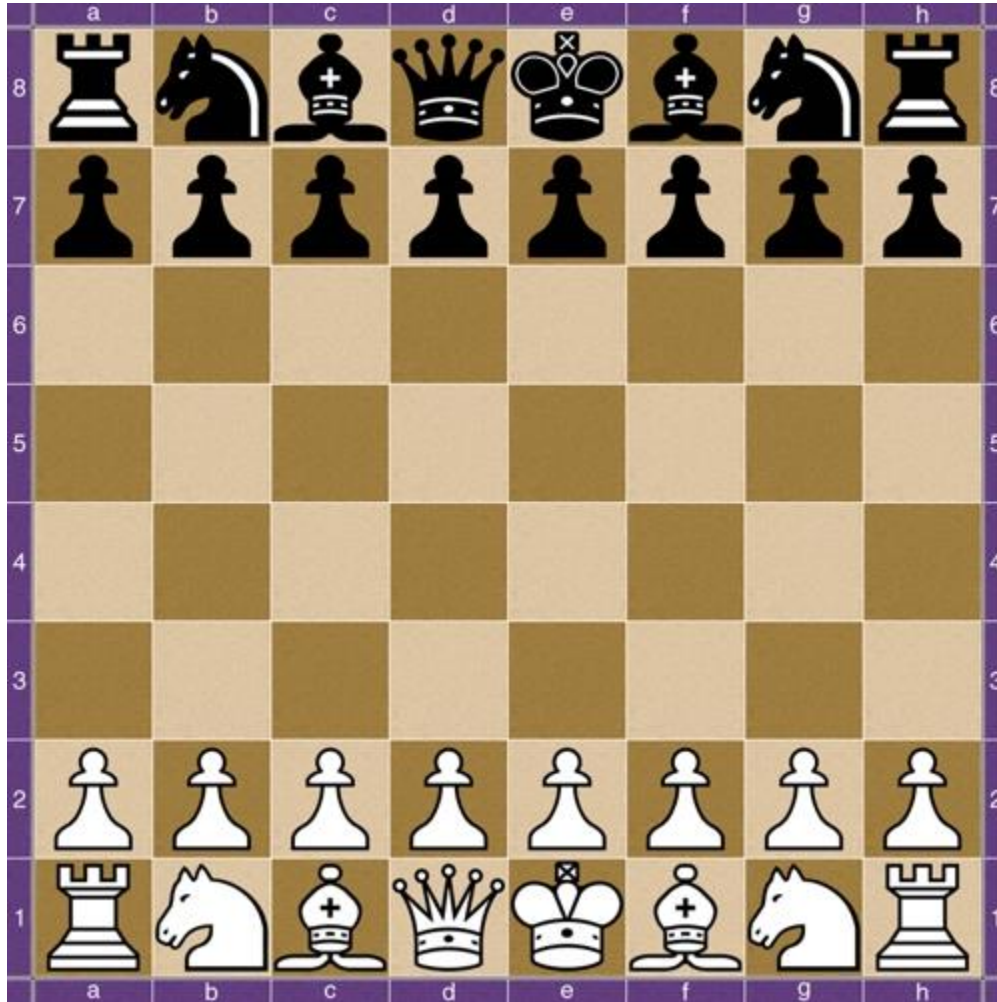
Sfetcu, Nicolae, "*Șah - Ghid pentru începători*", pg. 1-4, MultiMedia Publishing (2017), ISBN 978-606-9016-71-8, URL = <https://www.setthings.com/ro/e-books/sah-ghid-pentru-incepatori/>

## Cuprins

Reguli în șah .....	1
Poziția inițială .....	3
Deplasarea.....	5
Regele .....	6
Tura.....	7
Nebunul.....	8
Regina .....	9
Calul.....	10
Pionul .....	11
Rocada.....	12
<i>En pasant</i> .....	14
Promovare.....	15
Șah.....	16
Finalul jocului .....	18
Când se câștigă un joc.....	18
Remiză (pat).....	19
Controlul timpului.....	22

Regulile rezumate în această secțiune sunt cele publicate de FIDE (Federația Internațională de Șah), organul de guvernare internațional al șahului, în manualul său. Regulile publicate de organele naționale de conducere sau de organizațiile de șah neafiliate, de editorii comerciali etc. pot diferi. Normele FIDE au fost revizuite cel mai recent în 2017.

### Poziția inițială



*Poziția inițială, primul rând: tură, cal, nebul, regină, rege, nebul, cal și tură; al doilea rând: pioni*

Șahul este jucat pe o tablă pătrată de opt rânduri (numite linii și notate cu numerele de la 1 la 8) și opt coloane (marcate cu literele de la a la h). Culoarele celor 64 de patrate sunt alternate și sunt denumite patrate (*câmpuri*) *albe* și *negre*. Tabla de șah este așezată cu un pătrat alb la capătul din dreapta al liniei cea mai apropiată de fiecare jucător.

Prin convenție, piesele de joc sunt împărțite în seturi albe și negre, iar jucătorii sunt denumiți respectiv alb și negru. Fiecare jucător începe jocul cu 16 piese din culoarea specificată, care constă dintr-un rege, o regină, două ture, doi nebuni, doi cai și opt pioni. Piesele sunt așezate

pe tabla de joc după cum se arată în diagramă și fotografie, fiecare regină pe un pătrat de culoare proprie, regina albă pe un câmp alb și regina neagră pe un câmp negru.



*Configurarea la începutul jocului*

### **Deplasarea**

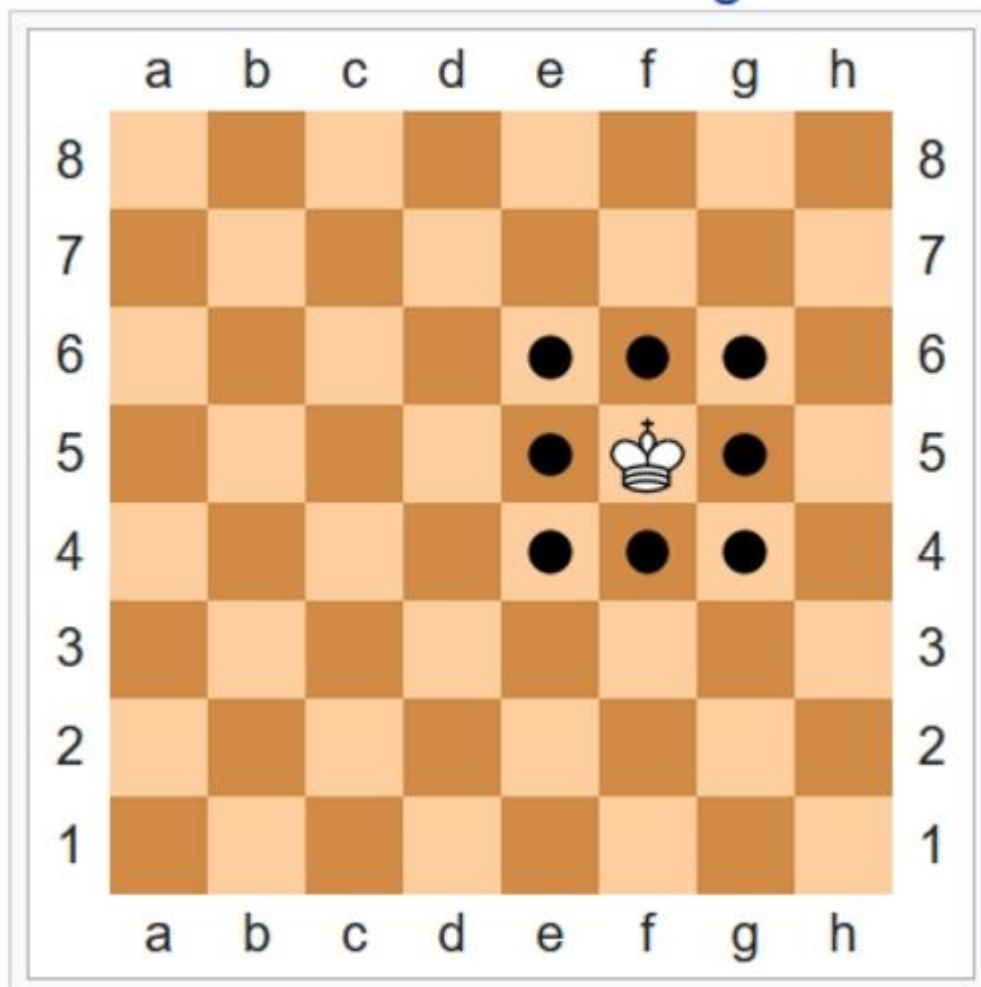
Jucătorul cu piesele albe mută întotdeauna primul. După prima mișcare, jucătorii mută alternativ o singură piesă pe rând (cu excepția rocadei, atunci când sunt mutate două piese). Piese sunt mutate fie într-un câmp neocupat, fie unul ocupat de o piesă a adversarului care este capturată și eliminată din joc. Cu singura excepție a cazului *en passant*, toate piesele capturează prin mutarea în câmpul ocupat de piesa adversarului. Un jucător nu poate face nicio mișcare care ar pune sau lăsa propriul rege al jucătorului în poziție de șah (de a putea fi capturat la prima mutare a adversarului). Un jucător nu poate "pasa"; când îi vine rândul trebuie să facă o mutare legală (pe aceasta se bazează finețea de joc numită *zugzwang*).

Dacă jucătorul care trebuie să mute nu are la dispoziție nicio mutare legală, jocul s-a terminat; este fie *șah mat* (jucătorul care nu mai are mutări legale a pierdut) dacă regele este atacat direct, fie *pat* (remiză) în cazul în care regele nu este atacat direct.

Fiecare piesă de șah are propriul mod de deplasare. În diagrame, punctele marchează pătratele în care piesa se poate deplasa dacă nu există nicio piesă interpusă de oricare culoare.

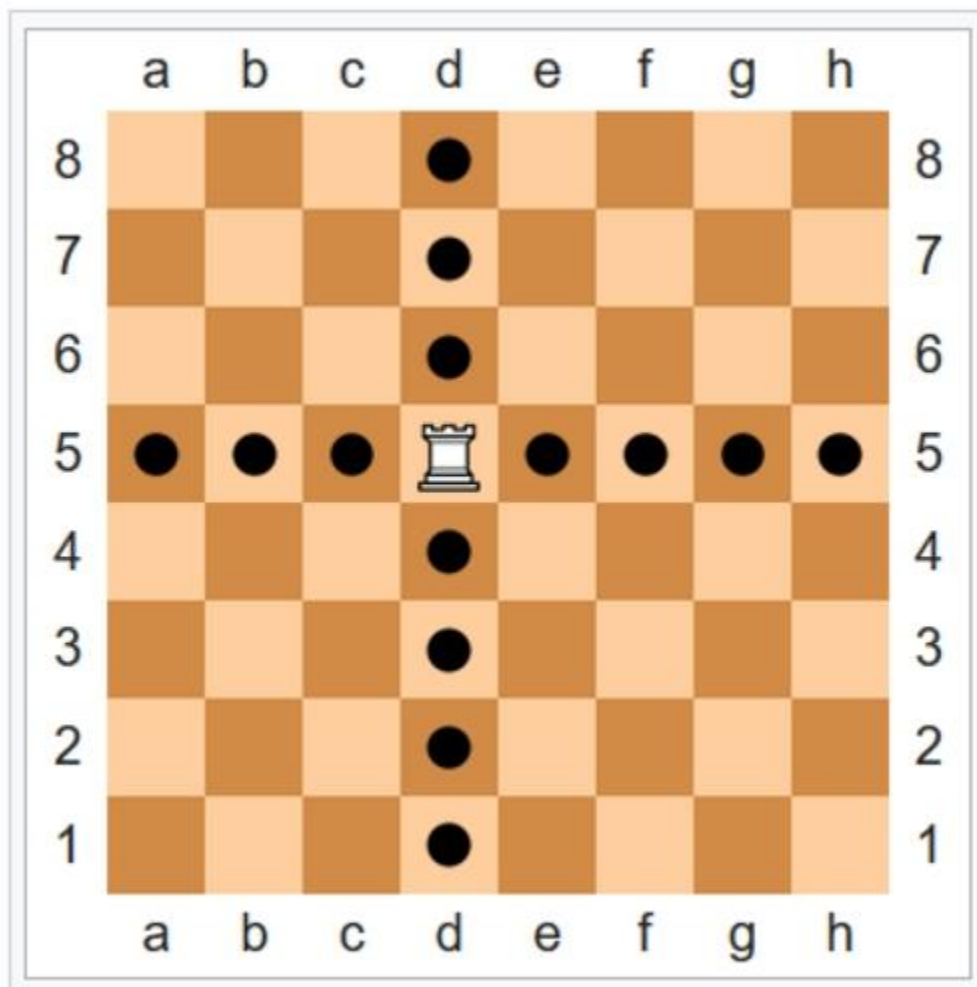
### Regele

**Regele** se deplasează câte un pătrat în orice direcție. Regele are, de asemenea, o mișcare specială numită rocadă care implică de asemenea mutarea unei ture.



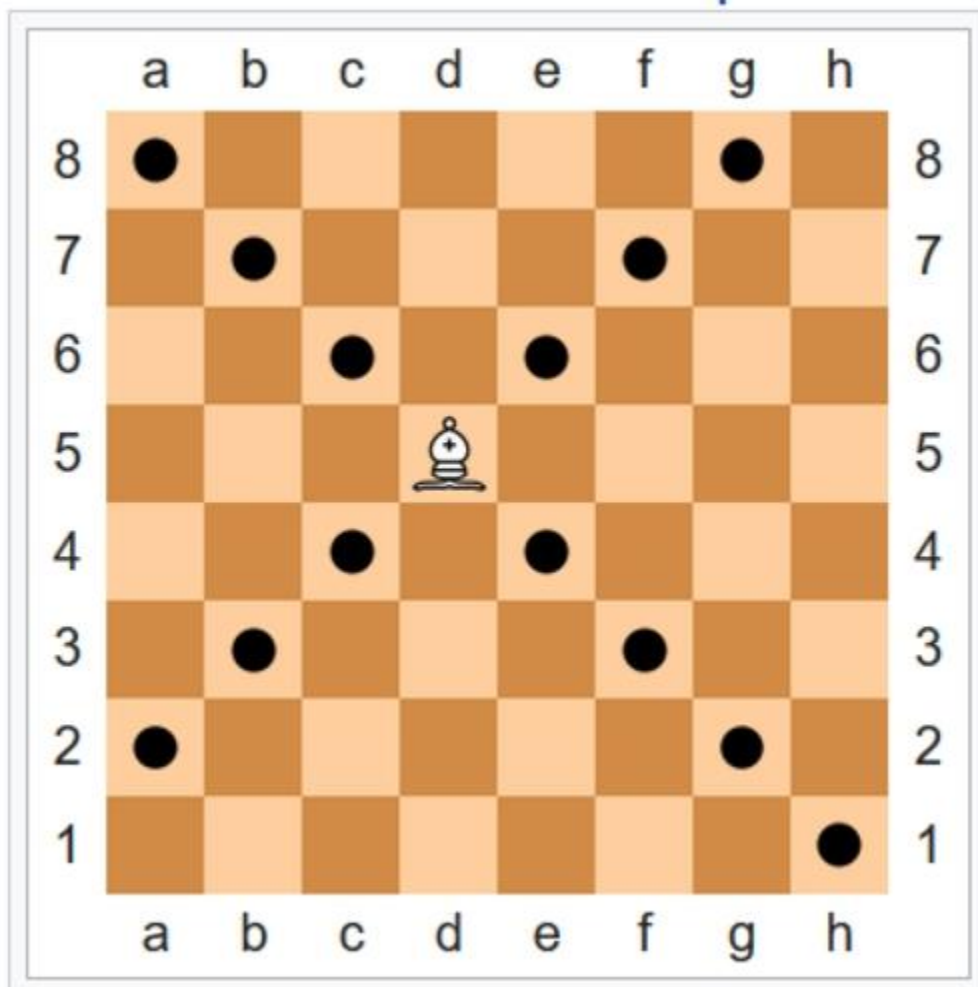
### Tura

**Tura** poate muta orice număr de pătrate de-a lungul unei linii sau a unei coloane, dar nu poate sări peste alte piese. Împreună cu regele, este implicată în mutarea specială numită rocadă.



Nebunul

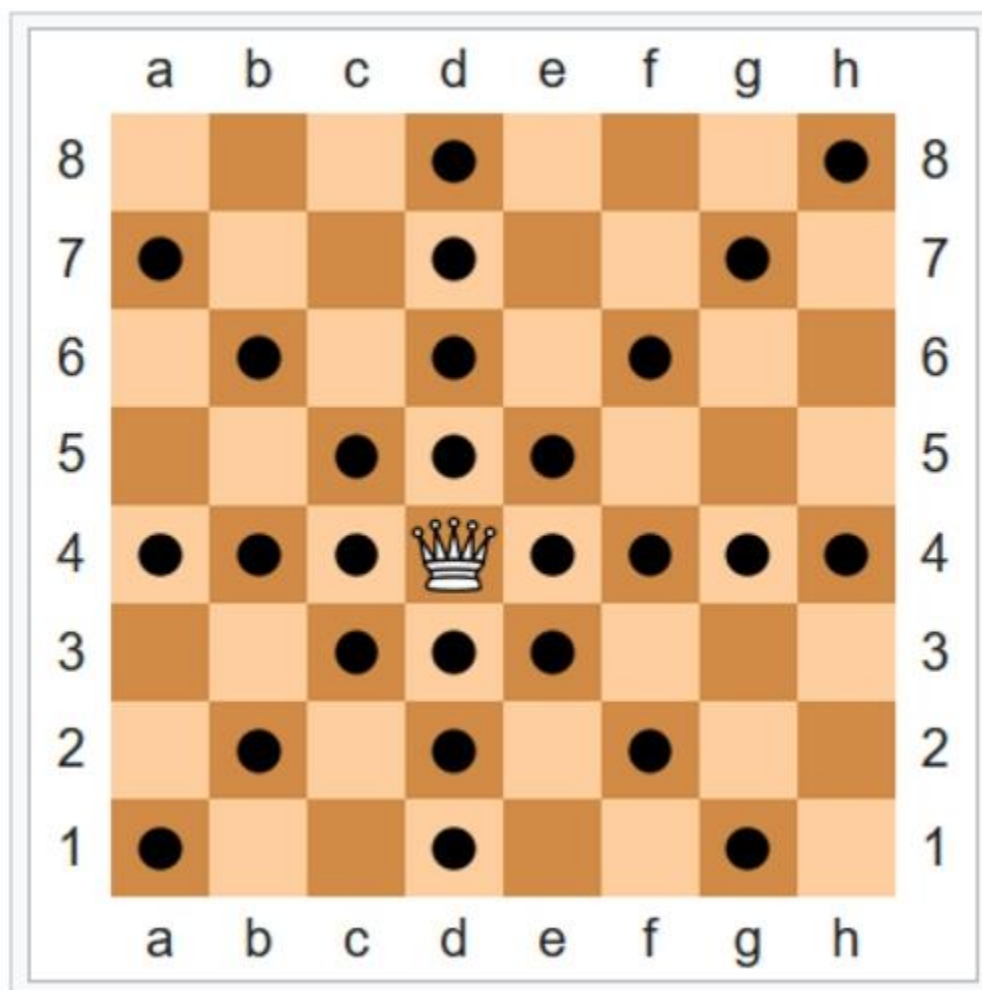
**Nebunul** poate muta orice număr de pătrate în diagonală, dar nu poate sări peste alte piese.





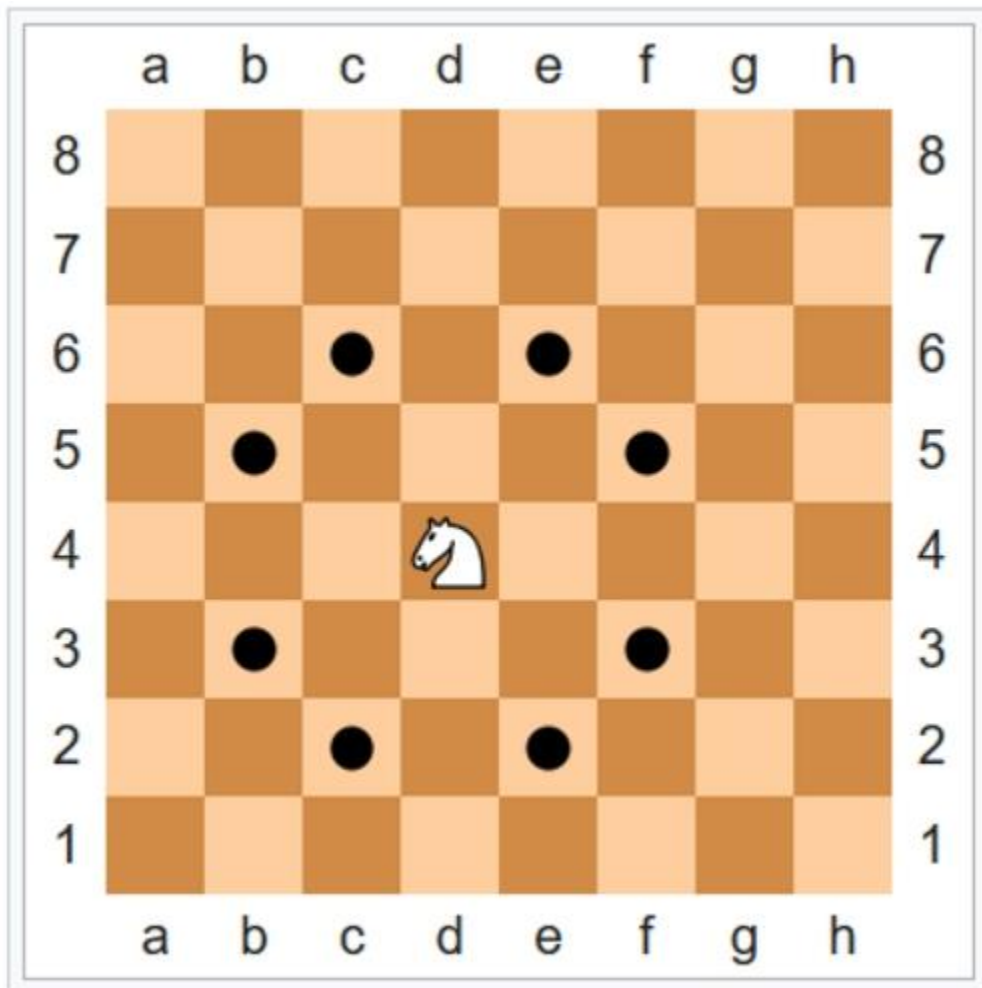
### Regina

**Regina** combină deplasarea unei ture și a unui nebun și poate muta orice număr de pătrate de-a lungul unei linii, coloane sau în diagonală, dar nu poate sări peste alte piese.



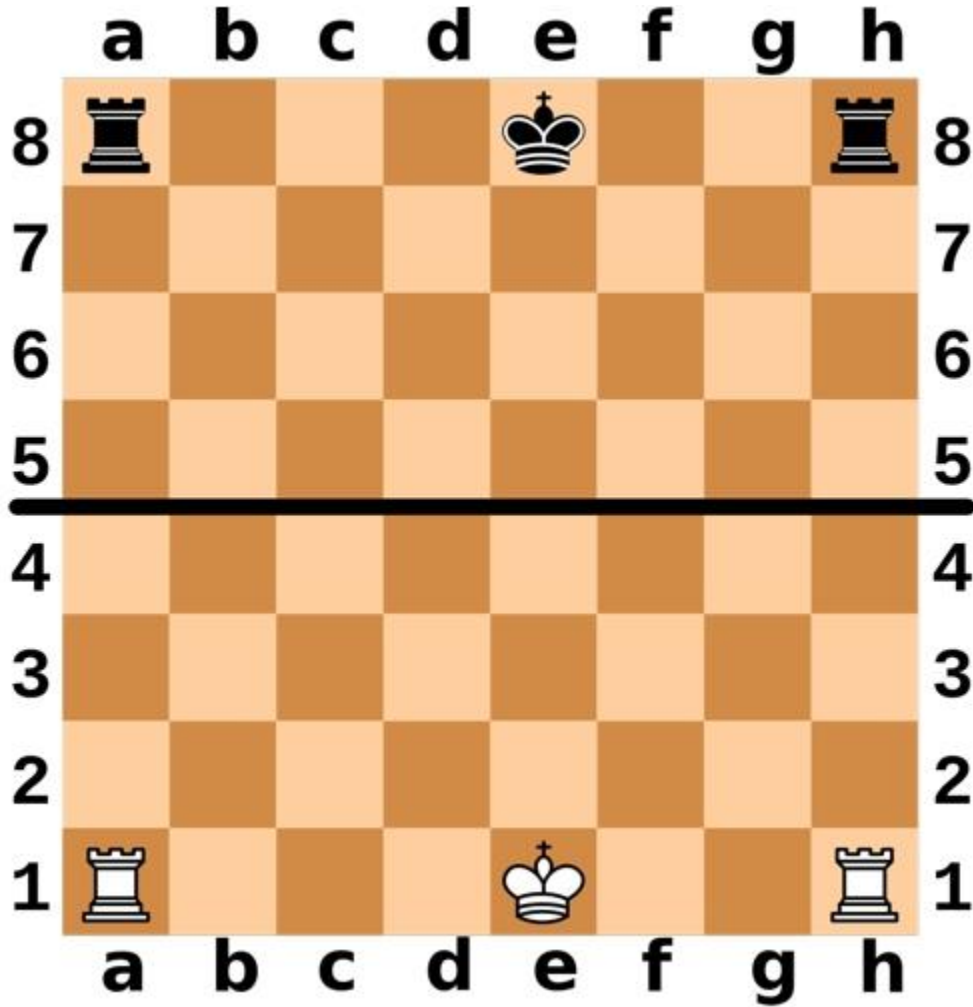
### Calul

**Calul** se deplasează în oricare dintre cele mai apropiate pătrate care nu sunt pe aceeași linie, coloană sau în diagonală, astfel că se deplasează în formă de "L": două pătrate verticale și un pătrat orizontal sau două pătrate orizontale și un pătrat vertical. Calul este singura piesă care poate sări peste alte piese.





### Rocada



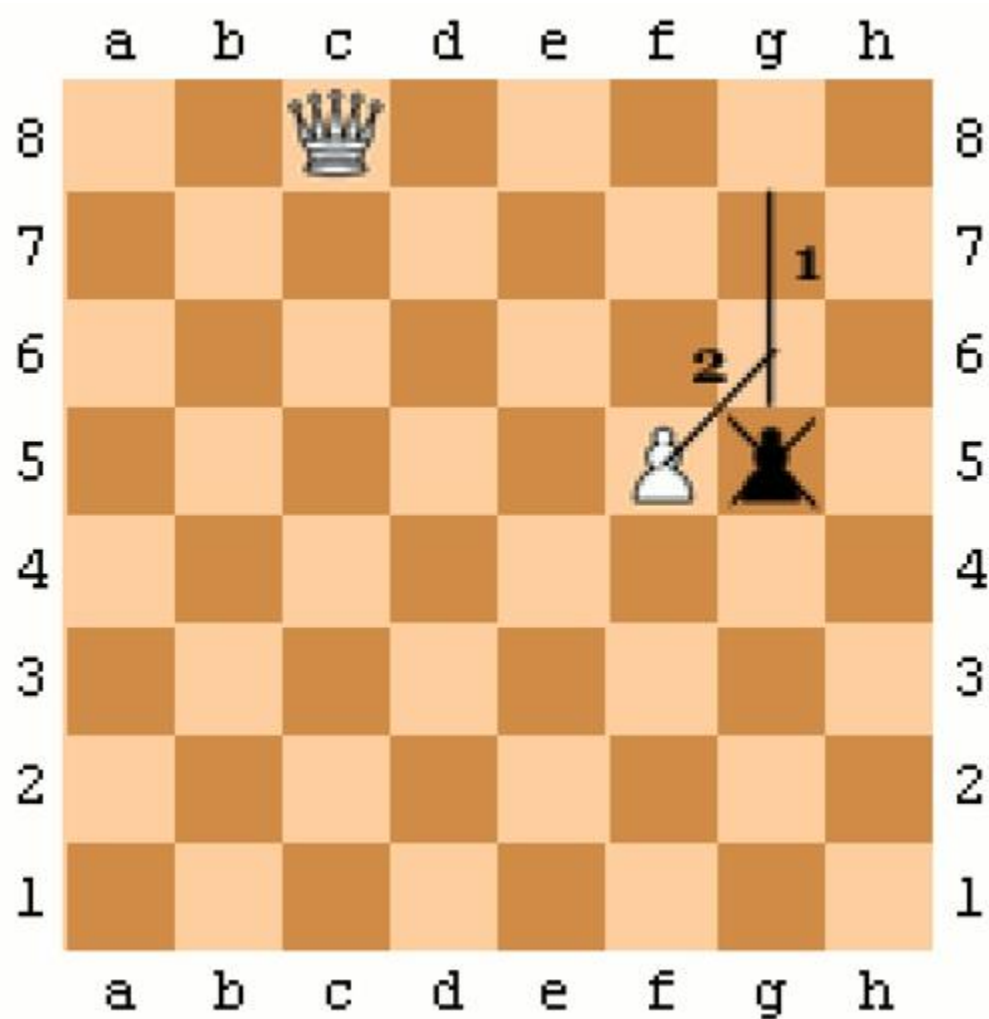
*Exemple de rocadă*

O singură dată în fiecare joc, fiecărui rege i se permite să facă o mișcare specială, cunoscută sub numele de rocadă. Rocada constă în a muta regele două pătrate de-a lungul primei linii spre un turn (care se află pe prima linie a jucătorului) și apoi plasarea turnului în ultimul patrat pe care regele tocmai la trecut. Rocada este permisă în următoarele condiții:

- Nici regele, nici tura nu au fost mutate anterior în timpul jocului.
- Nu pot exista piese între rege și tură.

- Regele nu poate fi în șah, și nici nu poate trece prin pătrate care sunt atacate de piese inamice sau muta într-un pătrat unde ar fi șah. Rețineți că rocada *este* permisă dacă tura este atacată sau dacă tura traversează un pătrat care este atacat.

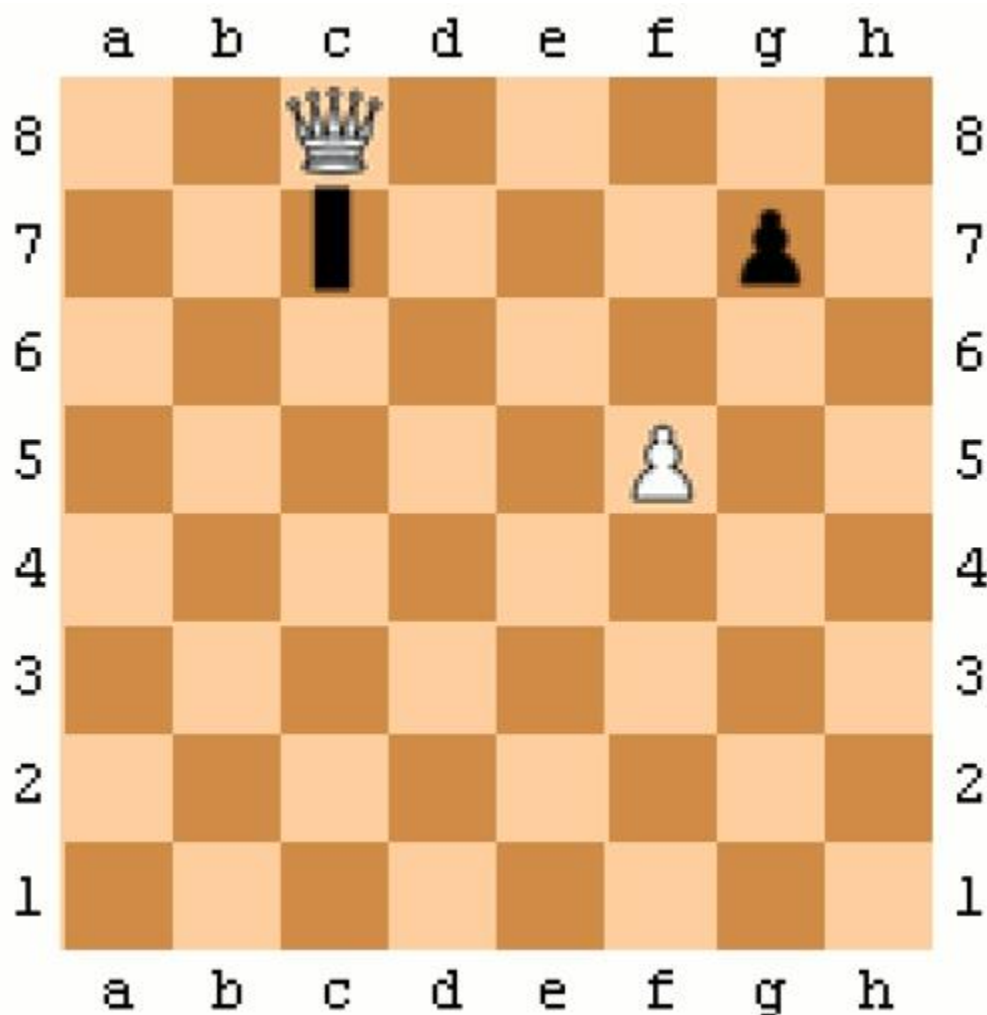
*En pasant*



*Exemplu de mutare de pion: en pasant*

Atunci când un pion avansează două pătrate din poziția sa inițială și există un pion adversar pe o coloană adiacentă de lângă pătratul său de destinație, atunci pionul oponentului îl poate captura *en passant* și trece la pătratul prin care pionul a trecut. Acest lucru se poate face numai cu privire la următoarea mutare, în caz contrar dreptul de a face acest lucru este pierdut. De exemplu, dacă pionul negru tocmai a avansat două pătrate de la g7 (poziția inițială de pornire) la g5, atunci pionul alb pe f5 îl poate lua prin *en pasant* pe g6 (dar numai la următoarea mutare a albului).

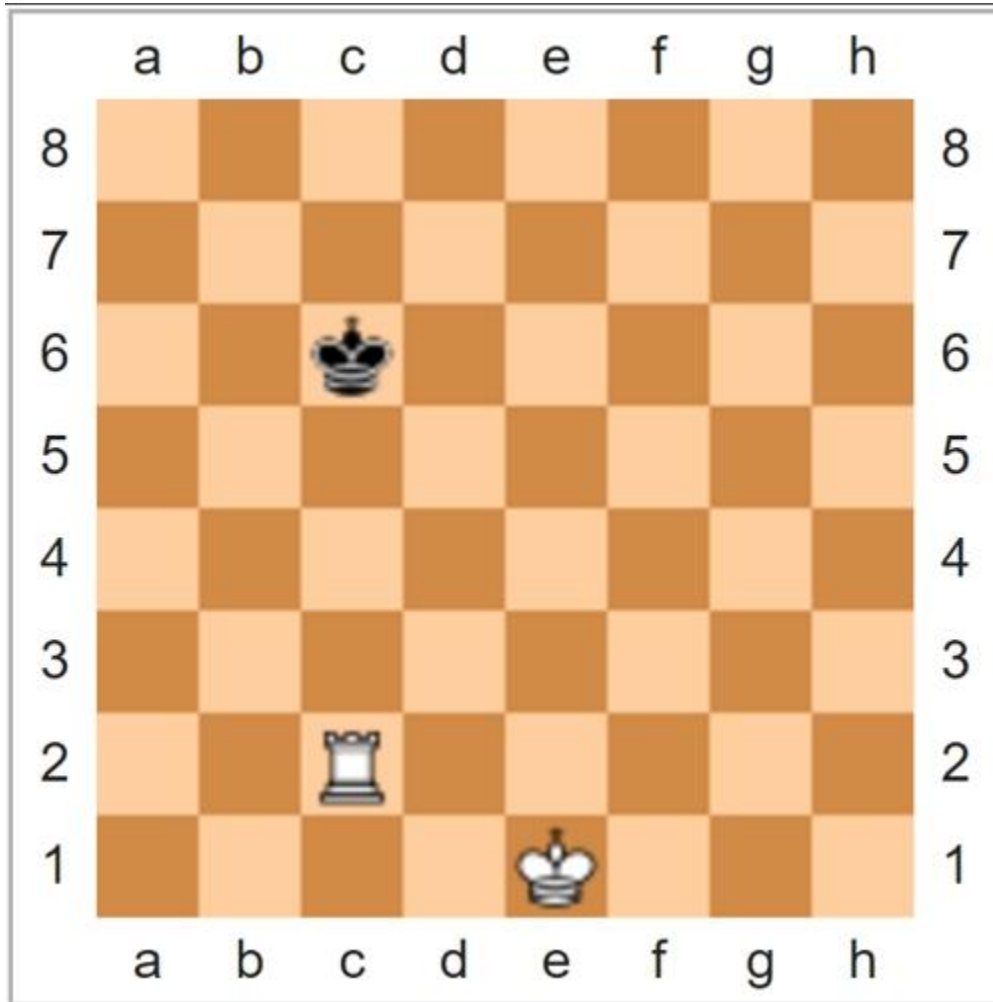
### Promovare



*Exemplu de mutare de pion: promovare*

Atunci când un pion avansează până la a opta linie, ca parte din mutare este *promovat* și trebuie schimbat la alegerea jucătorului în regină, tură, nebun sau cal de aceeași culoare. De obicei, pionul este ales să fie promovat în regină, dar în unele cazuri este aleasă o altă piesă; acest lucru se numește subpromoție. În diagramă, pionul de pe c7 poate fi avansat până la a opta linie și va fi promovat într-o piesă permisă. Nu există nicio restricție asupra piesei selectate pentru promovare, astfel încât este posibil să aveți mai multe piese de același tip decât la începutul jocului (de exemplu, două regine).

### Șah



*Regele negru se află în șah de la tura albă.*

Atunci când un rege este atacat imediat de una sau două dintre piesele adversarului, se spune că este în *șah*. Răspunsul la un șah este o mișcare legală dacă dă naștere unei poziții în care regele nu mai este atacat direct (adică nu mai este în șah). Aceasta poate implica fie capturarea piesei care a dat șah, fie interpunerea unei piese între piesa care a dat șah și rege (posibil numai dacă piesa care a dat șah este o regină, o tură sau un nebun și există cel puțin un pătrat între ea și rege), fie mutarea regelui într-un pătrat unde nu este în șah. Rocada nu este un răspuns permis la un șah. Obiectivul jocului este de a da șah-mat adversarului; acest lucru se întâmplă atunci când

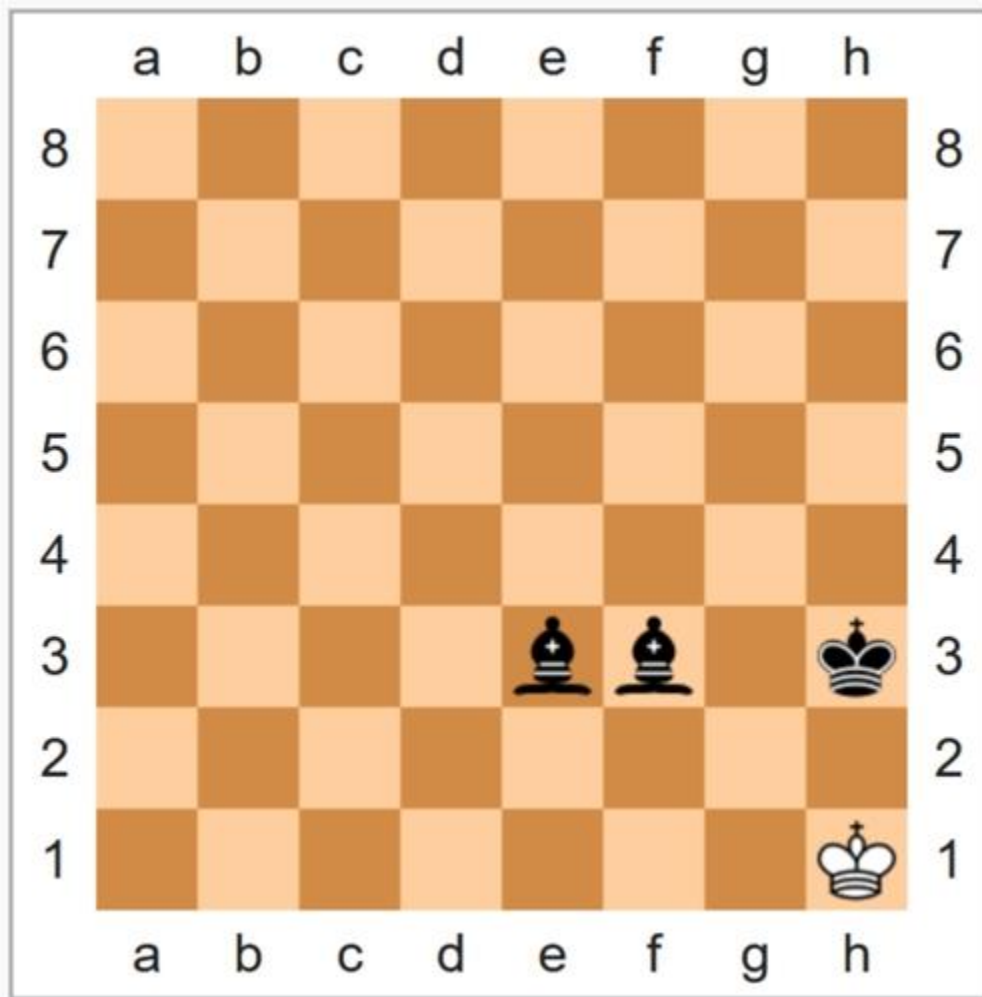


regele oponentului este în șah și nu există nicio cale legală de a scăpa de șah. Este ilegal ca un jucător să facă o mișcare care să pună sau să lase propriul rege în șah.

În jocurile neoficiale se obișnuiește să se anunțe "șah" când se pune regele oponentului în șah, dar acest lucru nu este cerut de regulile jocului și nu se face de regulă în turnee.

### Finalul jocului

Când se câștigă un joc



*Albul este în șah mat, fiind în imposibilitatea de a scăpa de atacul nebunilor negri.*

Jocul poate fi câștigat în următoarele moduri:

- *Șah mat:* Jucătorul care este la rând să mute este în șah și nu are nicio acțiune legală pentru a scăpa de șah.
- *Renunțarea:* Orice jucător poate renunța, cedând jocul adversarului. Se consideră, de obicei, că nu este fair play să se continue jocul într-o poziție cu adevărat disperată și, din acest motiv, jocurile la nivel înalt se încheie rareori cu șah mat.

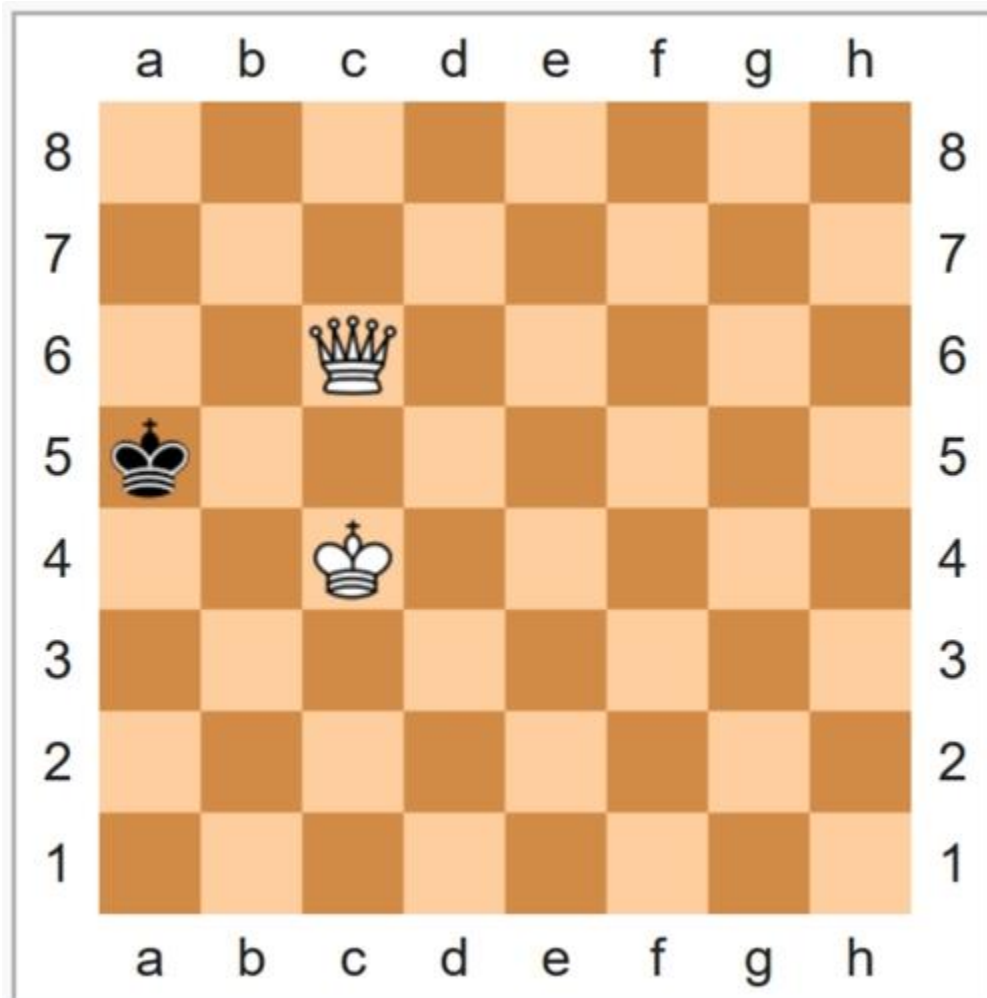
- *Expirarea timpului:* În jocurile cu control al timpului, un jucător câștigă dacă adversarul rămâne fără timp, chiar dacă adversarul are o poziție mult mai bună, atâta timp cât jucătorul are încă teoretic posibilitatea de a învinge adversarul.
- *Eliminarea:* Un jucător care înșală sau încalcă regulile jocului sau regulile specificate pentru turneul respectiv poate fi eliminat. În turnee la nivel înalt, jucătorii au fost eliminați pentru astfel de situații, precum întârzierea la joc (chiar și cu câteva secunde), primirea unui apel sau SMS pe un telefon mobil, refuzul de a fi supus unui test de droguri, refuzul de a se supune unui organism în căutarea dispozitivelor electronice, și comportamentul nesportiv (cum ar fi refuzul de a da mâna cu adversarul).

#### Remiză (pat)

Există mai multe moduri în care jocurile se pot încheia printr-o remiză:

- *Remiză de comun acord:* Cel mai frecvent se ajunge la remiză de comun acord între jucători. Procedura corectă este de a oferi în mod verbal remiză, a face o mutare, apoi se pornește ceasul adversarului. În mod tradițional, jucătorilor li se permite să se pună de acord pentru o remiză în orice moment al jocului, uneori chiar fără să mute; în ultimii ani s-au făcut eforturi pentru a descuraja remizele scurte, de exemplu prin interzicerea ofertelor de remiză înainte de a treizecea mutare.
- *Pat:* Jucătorul care e la rând să mute nu are nicio mutare legală și nu este în șah
- *Repetarea de trei ori a poziției:* Aceasta apare cel mai frecvent atunci când nici o parte nu poate evita repetarea mișcărilor fără a suferi un dezavantaj. În această situație, oricare dintre jucători poate solicita o remiză; acest lucru impune jucătorilor să păstreze o înregistrare valabilă în scris a jocului, astfel încât revendicarea să poată fi verificată de arbitru dacă este contestată. Cele trei repetiții ale poziției nu trebuie neapărat să apară în

mutări consecutive pentru ca o revendicare să fie valabilă. Normele FIDE nu menționează șahul perpetuu; acest lucru este doar un tip specific de remiză prin repetare triplă.



*Negrul nu se află în șah și nu are nicio mișcare legală. Rezultatul este pat.*

- *Regula de cincizeci de mutări:* Dacă în timpul celor 50 de mutări anterioare nu a fost mutat niciun pion și nu a fost făcută nicio captură, orice jucător poate solicita remiză. Există mai multe finaluri de joc cunoscute unde este posibil să forțați un mat, dar unde este nevoie de mai mult de 50 de mutări înainte de a muta un pion sau face o captură; exemplele includ unele finaluri de joc cu doi cai împotriva unui pion și câteva finaluri fără pioni, cum ar fi regina împotriva a doi nebuni. Din punct de vedere istoric, FIDE a revizuit uneori regula

de 50 de mutări pentru a face excepții pentru aceste finaluri de joc, dar în prezent (din 2017) nu se fac excepții. Unele organizații de șah prin corespondență nu aplică această regulă.

- *Repetarea de cinci ori a poziției:* Similar regulii de trei repetări, dar în acest caz niciun jucător nu este nevoie să revendice remiza; astfel, un director al turneului poate interveni și declara jocul remiză. Aceasta este o adăugare relativ recentă (2014) a regulilor FIDE.
- *Regula de șaptezeci și cinci de mutări:* Similar regulii celor cincizeci de mutări; totuși, dacă mutarea finală din secvență a avut ca rezultat șah mat, acesta are prioritate. Ca și în cazul regulii de repetare de cinci ori, aceasta se aplică independent de cererile jucătorilor și permite unui director al turneului să intervină. De asemenea, această regulă este o adăugare recentă a regulilor FIDE.
- *Material insuficient:* Dacă niciunul dintre jucători nu are posibilitatea teoretică de a da mat adversarului; de exemplu, dacă un jucător a rămas doar cu regele și un cal, iar adversarul doar cu regele, matul este imposibil și jocul este remiză prin această regulă. Pe de altă parte, dacă ambii jucători au un rege și câte un cal, există o posibilitate foarte puțin probabilă teoretic de mat, deci această regulă nu se aplică.
- *Remiză la expirarea timpului:* în jocurile cu un control al timpului, jocul este remiză în cazul în care un jucător este în afara timpului și adversarul nu are posibilitatea teoretică de a da șah mat jucătorului.

## Controlul timpului



*Ceasuri de șah moderne, [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Modern\\_Day\\_Chess\\_Clocks.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Modern_Day_Chess_Clocks.jpg)*

Jocurile de șah pot fi, de asemenea, jucate cu un control al timpului. Dacă timpul unui jucător se termină înainte de terminarea jocului, jocul este automat pierdut (cu condiția ca adversarul să aibă suficiente piese pentru a da șah mat). Durata jocului variază de la jocuri lungi (sau "clasice"), care pot dura până la șapte ore (chiar și mai mult dacă sunt permise amânări) până la jocuri flash (sub 3 minute pe jucător pentru întregul joc). Intermediar între acestea sunt jocurile de șah rapide, care durează între 20 de minute și două ore pe joc, un control popular al timpului în turnee de week-end de amatori.

Timpul este controlat folosind un ceas de șah cu două afișaje, unul pentru timpul rămas al fiecărui jucător. Ceasurile de șah analogice au fost în mare parte înlocuite cu ceasuri digitale, care permit comenzi de timp cu incremente.