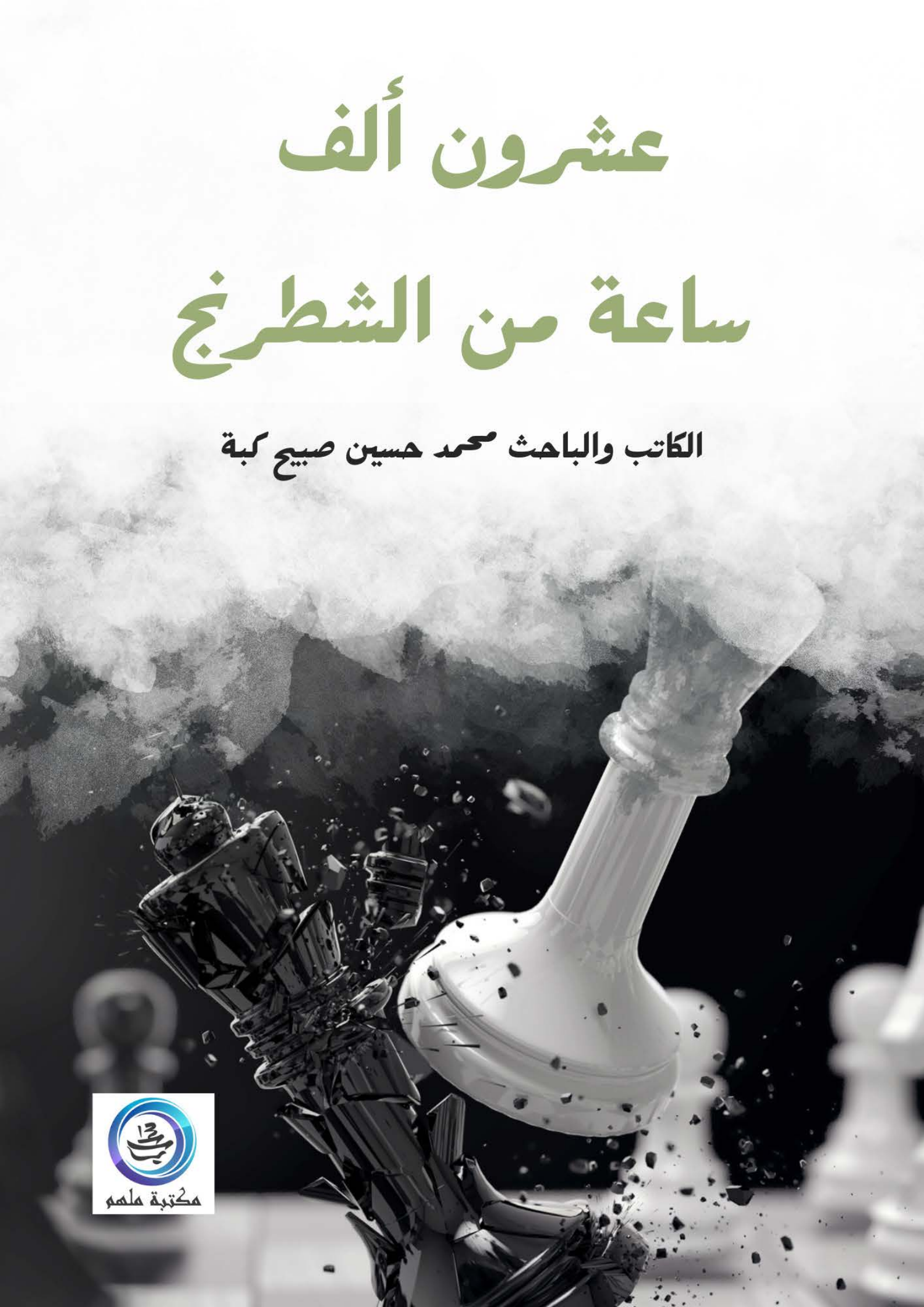
عشرون ألف ساعة من الشطرنج

الكاتب والباحث محمد حسين صيح كبة



مكتبة ملهم

عشرون ألف ساعة من الشطرنج

تأليف وإعداد

محمد حسين صبيح كبة

كاتب وباحث ولاعب شطرنج

بسم الله الرحمن الرحيم جل جلاله

حلقـــة دراسيـــة

مع محاولات للإحاطة ببعض المواد

الفهرست

مقدمة وتمهيد:

هذا كتاب يتناول كل المنهاج المفترض لعشرين ألف ومائة ساعة ومائة ساعة أخرى من الشطرنج. في أحاديث عن صناعات ومصنعيات لماكنة وآلة الشطرنج. وأكثر من العشرين ألف هذه. وهي على الترتيب الحالي لكل الحلقة الدراسية:

المائة ساعة الأولى

مقدمة وتمهيد مع الفهرست.

مقدمة.

محاولة نهائية.

سالب واحد.

صفر-

المقدمة صفر- واحد القانون.

المقدمة صفر- إثنين معدلات إيلو

المقدمة صفر- ثلاثة تعقيب على الأمر

المقدمة صفر- أربعة معدلات النظام الإنكليزي

المقدمة صفر- خمسة مقالة أخرى حول النظام الانجليزي

المقدمة صفر- ستة تعقيب على الأمر

الساعات العميقة

1- اللعب العادي بحسب منظمة فايدا الحالية.
2- إمكانيات اللعب العادي.
3- اللعب السريع.
4- اللعب الأعمى.
5- ترتيب لا فايدوي منه الـ 960 المسمى بطريقة فيشر ومنه أفكار أخرى.
6- شرقي.
7- محوري.
8- سداسي.
9- سكيتش.
10- طرقات الترتيب.
11- متابعة دست معين.
12- معنى ومعاني ولو واحد لدست واحد وللنقلات.
13- التداخل والتداخلات غير المعرّفات بدقة.

14- الموقفي.
15- الطبي.
16- الصفر ومناطق الصفر غير المعرفات بدقة.
17- ما غير ذلك.
18- محاولات في اللعب العكسي. أ- النظرية والافتتاح، ب- الترجيع والنظرية العكسية، جـ- الـمـــــرآة، د- المرآة العكسية.
19- أفكار لدراسات وأطروحات مستقبلية.
20- النفسي.
21- الحصار المواقعي والحصار القطعي.
22- مباريات تحت مجهر الدراسة. واحد ألف، واحد باء، إثنين.
23- ما لا يتحمله التحليل.
24- لعب الآلات والمكائن.
25- اللعب بالمراسلة.
26- لعب الخاطف أو بالخطف.
27- لعب مجموعة ضد مجموعة.
28- لعب واحد ضد مجموعة.
29- وجهات نظر.

30- الملاحق.

الملحق ألف- رسمياً 100 ساعة أخرى.
الملحق باء- رسمياً من الـ 100 ساعة الأخرى، منه بداية دراسة عن شطرنج آلي يدوي.
الملحق جيم- من المائة ساعة الأولى.
الملحق دال- من المائة ساعة الأولى.

30- المصادر والمراجع.

ولكي يكون الأمر واضحاً فإنّ الملحقين ألف وباء لا يتحدثان تقريباً سوى عن تكتيك الحركة. وهناك فصول لا تتحدث كذلك تقريباً إلا عن هذا الأمر. وكأن الأمر بوبي فيشر لا يتحدث في كتاب من كتبه سوى عن الصفين الخلفيين. ومع ذلك كان موضوعه جديد لكثيرين أو كأن موضوعه عن الصف الخلفي قليل الأهمية ورغم ذلك فهذا يعد عند بعض اللاعبين أمراً عادياً بينما البعض الآخر مثلي قد ربما يستفيد منه بشدة.

المادة لا على ترتيب معين لحد الآن. وطريق الله الحق جل جلاله من وراء القصد والسبيل فما بالك أمر حسن ثوابه وأجره وشدة غفرانه لأية أخطاء وأمر حسن النية وأمر أن إنما الأعمال بالنيات. وإن شاء الله أن لا يقع هذا الأمر بيد طالحين أغبياء أختاروا طريق الجهنمات مطلقاً. وأمر عصمة نظرية اللعبة ومنها عصمة لعبة الشطرنج إن شاء الله وبأمر الله الحق العظيم.

مائة ساعة من الشطرنج افتتاح

بسم الله الرحمن الرحيم جل جلاله

مقدمة:

وَحُشِرَ لِسُلَيْمَانَ جُنُودُهُ مِنَ الْجِنِّ وَالْإِنسِ وَالطَّيْرِ فَهُمْ يُوزَعُونَ

النمل (17)

تبقى لعبة الشطرنج، بما فيها من غموض نشأتها، اللعبة الوحيدة المذكورة ولو بالرمز في الذكر الحكيم، وبالذات في ذكر سليمان عليه السلام مع جنوده من الجن والإنس والطير.

وفي أول عهود المسلمين سأل عمر رضي الله عنه عن الشطرنج ما هو فقيل له إنه آلة للحرب فقال إذا لا بأس من تعلمه. وكانت العرب أول عهدها بالإسلام تخشى الشطرنج لأنه من أحجار والقوم جديدوا عهد بتركهم عبادة الأصنام فكان أن ظل الأمر مرعباً ومخيفا ورغم ذلك نصل إلى العصور العباسية فنجد فيها مراتب عالية من ثلاثة أولهم أعلى اللاعبين رتبة تليهم رتبة عشرة من اللاعبين وهكذا.

انتقلت اللعبة من الهند إلى بلاد فارس الذين طوروا النرد إلى جانب اللعب العقلي ومن ثم انتقلت اللعبة إلى العرب المسلمين ومن ثم إلى العثمانيين وانتقلت اللعبة إلى أوروبا عبر الأندلس ومالطا والدولة العثمانية وكانت أول الأمر رقعة من أربعة ضرب خمسة لا غير فيها لحدود علمي ليس إلا الملك وفيلين والرخ والبيادق الأربعة لكل لاعب.

يحكي تاريخ اللعبة أن الحكيم بيدبا عندما رأى إنصراف ملك الهند شاه طرنج إلى الحروب بينما الشعب جائع قام باختراع اللعبة له وفيها أن الأسود يربح دوما إذا ما لعب بالشكل الصحيح وكانت الرقعة ليست إلا أربعة ضرب خمسة مربعات وكان الملك يلعب دوما بالأبيض فأحب اللعبة ونسي أمر الحروب.

وفي رواية ثانية أنه كان هناك ملك لديه ولدين وعندما توفي تنازعا الحكم وكانت أمهما في مقر إقامتها جالسة عندما ورد خبر انتصار أحد الآخر ومقتل الآخر. هنا حاول بعض المستشارين من التقليل من هول الصدمة عليها بأن جلب الشطرنج ولعب معها ثم فجأة قال شاه مات فعرفت المرأة أن أحد ولديها قد قتل وأن الآخر أصبح هوالملك فلم تجزع ذلك الجزع بعد أن مهدوا للأمر. ومن ذلك العبارة كش مات أو بالانكليزية تشيك مات (Check Mate).

وفي رواية ضعيفة أن أصل الكلمة هو الصفوف والأعمدة الثماني لكنه إحتمال ضعيف.

لا نتحدث هنا في منهج حلقة دراسية مقترحة، سوى عن أشياء من مثل تكتيك الحركة واستراتيجية الحركة وعلى أشياء من مثل أنواع معينة من فوائد لعب الشطرنج عند التطبيق على الواقع الفعلي. عدا عن محاولات شرح اللعبة الاعتيادية وذكر أنواع أخرى من اللعبة. وهي في نصها لا تتحدث حتى عن حالات التوقف في أمر ما قبل وأثناء وبعد ولو بالشكل القوي المشروح المفسر الموضح في شطرنج الموقف وفي الشطرنج العكسي.

يعتقد البعض أنه يمكن اللعب والاحتيال في الشطرنج من دون الفهم أنه آلة للحرب مع إمكانيات معينة في زمن السلم وأنه يجب العمل فيه بحذر ودقة شديدين ومنه عدم التنويم المغناطيسي أو التنويم بالإيحاء مثلا للاعب المقابل لأنه الرسيل الذي يلعب معك وليس ربما العدو أصلا في حالات التطبيق الفعلي على اللعب. ولا يجوز كذلك إخفاء القطعة باليد أو بأية طريقة أخرى من مثل تعتيم نور الغرفة لكي لا يفهم المقابل كما لا يجوز الكلام بالعادة بين اللاعبين ورغم ذلك يتحادث البعض أثناء اللعبات الودية أو حتى أثناء اللعب الرسمي لكي يتعارفا أو ليحصل أي منهما على اسم الدورة مثلا وعلى اسم اللاعب المقابل ومعدله. أمر الإخفاء وأمر الاختفاء والمواربة في الحروب الفعلية وليس في هذا المكان ولكن قد يتم الخداع في طرقات أخرى جائزة في اللعبة.

وهذا المنهج يجب علي دراسته بتعمق قدر الإمكان فما بالك لو استطعت أو استطاع القاريء البزوغ فيه والارتقاء والتألق لما فيه خيري وخير البشرية والخلق جميعاً وما بالك أمر الحصول على رضاة ومرضاة الرب جل جلاله وأجره وثوابه. إنه على كل حال لي ولآخرين من الصالحين إن شاء الله وبحيث بالحق ولا شيء غير الحق.

هناك في هذه اللعبة المواقعية (موقعان بالعادة)، والحكمية (موقع واحد بالعادة)، والجمهور (موقع واحد بالعادة وجهة واحدة).

علما أنه لا يجب إطلاقا الاطمئنان لأي توضيح بل تجربة اللاعب وخبراته ودراساته هو نفسه قد تكون أهم عدا عن طبيعات أرضية أي موقعة والتي منها أشياء رهيبة منها الاستعداد لخسارة رهيبة وعدم الوقوع بالحزن الشديد لذلك كون أن هناك أصلا أمر عصمة نظرية اللعبة التي منها عصمة لعبة الشطرنج. في حال معرفة القاريء بقوانين الشطرنج أو ببعض منها فإنه يستطيع أن يعبر المقدمة صفر- واحد التي تتكلم عن قوانين وقواعد لعبة الشطرنج.

وفي حال المعرفة والإلمام بمعدلات تقييم اللاعبين سواءاً معدل إيلو العالمي المستعمل أو معدل إتحاد الشطرنج الانكليزي فإنه أيضا يستطيع من عبورهما وعدم قراءة المقدمة من صفر- إثنين إلى صفر- ستة والتي فيها تراجم لقوانين معدلات تقييم إيلو وهي التي عن رتب اللاعبين ومعدلات تقييم مإتحاد الشطرنج الانكليزي التي هي نوع آخر من التقييم وتعقيباتي على الموضوعين.

<u>وكملخص لأي شخص يريد التعمق الفعلي بدون قراءة هذا الكتاب أو بقراءته ومعرفته بالأنواع الأخرى للعب وكبداية فهناك ثلاثة لاعبين كبار تعد كتبهم الثلاثة أصل الفهم للشطرنج المعتمد من منظمة فيدا وهم كل من إيمانوئيل لاسكر وكتابه المنطق العقلاني في الشطرنج، وجوزيه راؤول كابابلانكا وكتابه القواعد الأساسية في الشطرنج، وأرون نيمزوفيتش وكتابه أسلوبي. وهناك كتابان كذلك لنيمزوفيتش كل من التطبيقات العملية على أسلوبي (براكسا) وكتابه القيم الحصار أو العائق الذي يتحدث فيه عن الحصار المواقعي والحصار القطعي والعائق أمام البيدق السالك.</u>

هناك كذلك كتب عن الافتتاحيات من مثل كتاب الكامل في الشطرنج لفائق دحدوح وكتب تتحدث عن بداية ووسط الدور ونهايته وأشياء أخرى من مثل كتب ياسر سيروان الستة بالانكليزية عن لعبة الشطرنج. هذا

وأن لاسكر لديه ما يسمى بكتابين آخرين هما إستراتيجية الشطرنج، والشطرنج والدومينو: الطريق إلى الأستاذية.

عدا عن معرفة أن اللعبة لها مراحل ثلاث الافتتاحيات ووسط الدور والنهايات وأن الافتتاحيات ودراساتها قد توجد في ملزمتي الأولى (غير المنشورة بعد) المعنونة ملاحظاتي عن الإفتتاحيات عدا عن معرفة قبل ذلك طرقات التدوين في ملزمة أخرى من ملازمي إسمها بحث عن التدوين (غير منشورة كذلك لحد الآن). وهناك للافتتاحيات مرة أخرى كتاب الكامل في الشطرنج لفائق دحدوح مثلا وللنهايات محاضرات الأستاذ أسامة الشرباصي رحمه الله مثلا. وعلما لوسط الدور مثلا أمر المناورات وأمر اللعب المواقعي وأمر اللعب القطعي وأمري التداخل والصفر في ذلك أيضاً.

وهناك عناصـــر في الشطرنج الحالي: أ- الافتتاحيات، ب- وسط الدور، جـ- النهايات، د- اللاعب نفسه، هـ- اللاعب المقابل، و- هل أثناء أم قبل أم بعد أم خليط، ز- أين المعنى للعبة: هل تنظير، تدريب، تطبيقات، مناورات، تفريعات، بلتزيات، مراجعات تاريخية ووو، أم خليط، وغير ذلك، ح- هل مسموح الاطلاع ولأي حد ولأي عمق وبأي شكل (أمر موسى عليه السلام مع أستاذه الخضر عليه السلام مثلا في الكتاب المقدس بل وأمر تلميذ موسى عليه السلام إليسع عليه السلام)، طاء- هل الاطلاع هو منه أمر الخمسة الكبار: يفعل، ويرى، ولا يرى و/أو لا يفعل ومنه الصفر، ويسجل ويخبر من التداخل العنصر الرابع، وعوامل الحسم من العامل الذاتي العنصر الخامس ... عدا عن عناصر المضاعفات والآثار الجانبية منه المشاهدين والحكم وهذه أيضا ضمن أعلاه.

وهذه الـ ح ممكنة ولكنها ضمن العنصر ط لعموميتها ولتفريعاتها الرهيبات لكنها هنا الآن بترتيب معين: هل بم4 بم4، بم4 شيء آخر، بو4 بو4، بو4 شيء آخر، شيء آخر شيء آخر، العامل الذاتي ووو، وشيء اخر غير ذلك منه الفيل الثالث الموضوع خارج اللعبة (أو الوزير الثالث) ... وهذا مشروح في الكتاب في جزء معين منه.

ي- لا على ترتيب معين مقصود وكأنه نفسه ح وط ولكن بترتيب معين: لعب مفتوح، ولعب نصف مفتوح، ولعب مغلق، ولعب شبه مغلق، ولعب شيء آخر (تسميها موسوعة شطرنج الافتتاحيات في ويكيبيديا بستة من أنها تقسم شيء آخر: للعب على الاجنحة وشيء آخر ويا للهول والله جل جلاله ومن يأذن له عالم هذه البواطن وعلم الباطن الرهيب هذا). هناك أيضا التداخل، والعامل الذاتي. ولكنهما ضمن هذه الأنواع الخمسة.

هنا باعتقادي أنها دوما خمسة كبار وليست ستة وهناك العنصر الذي يمكن تسميته بالعامل الذاتي منه أمر الحسم ومنه أمر اللاعبين الإثنين ومنه أمر المشاهدين والحكم ومنه أمر العامل النفسي ومنه أمر المعنوية ومنه الوزير الثالث و/أو الفيل الثالث الذي ما زال خارج اللعبة أو بداخلها ومنه اللعب على الأجنحة إن كانت تعني وتحمل معاني غير اللعب على الأجنحة من نوع شيء آخر أي النوع الخامس في الافتتاحيات. وهناك التداخل وهناك الصفر غير المعرفات بدقة وبرأيي أنهم ثلاثتهم ضمن الأنواع الخمسة.

عدا أمر التحذر من الدروس التي بها أخطاء مقصودة و/أو غير مقصودة. سواء لتكتيك الحركة أم لغير ذلك. وهو أمر جلل لكنه قد يكون موجوداً مع الأسف ولا سمح الله وإن شاء الله أن يتم تجاوز ذلك ولو معي لا غير إلا إذا اقتضى الأمر.

وبرأيي هناك الخبرة والمعرفة والتي يمكن أن نقولها بشكل آخر أمر الضالعة وأمر العارفة حيث واحدة منها أمر المعرفة المسبقة بالنقلات بينما الثانية أمر أن يحلل المرء لنفسه. فما بالك أن يستعمل اللاعب الإثنتين.

ولابد من الإشارة إلى حكاية عن إبن أعقب معلم سبطي رسول الله (ص) الحسن والحسين (رضي الله عنهما) أن الرسول محمد (ص) قال له ذات يوم: **"قدم وأخر في العلم يا إبن أعقب فإن من أفشى سر الربوبية كفر"**. ولهذا قمت بتقديم وتأخير بعض أمور هذا الكتاب إستنادا لهذا الحديث الشريف. المادة لا على ترتيب معين لحد الآن ولم تتم دراسة ذلك بعد.

وطريق الله الحق من وراء القصد والسبيل.

***

محاولة نهائية:

هذا البحث هو محاولة لوضع خاتمة للموضوع ككل. هنا نحاول أن نشرح الحلقة الدراسية باختصار قبل البدء بها.

فلقد ذكرت مثلا في الكتاب أنّ الشطرنج الموقفي وهو موجود ورغم أنني مررت عليه أحيانا مرور الكرام وهو الذي يبدأ بموقف معين وليس البدايات العادية. سواء بالتكوين أم بالوصول للموقف عن طريق لعبة عادية سواء بالطرقات العادية أم باللعبات الأخرى التي قلنا أنه من الممكن أن يتم لعبها بالطريقة العادية مع المنوعات والشروط والحالات.

ولحدود علمي فهناك الحالات المعروفة الأكثر من تسعين لحالة الرقعة على الأقل منه أمر أن تكون نصف الرقعة مربعات سوداء ونصفها الآخر بالتقسيم مربعات بيضاء والتي يتمكن النظام الحالي لـ 32 قطعة و64 مربع من تحليله والإمساك به فما بالك أن العدد قد يكون أكثر من 50 ألف بمراحل للتطبيق على ولو فقط الافتتاحية للعب المفتوح بيدق ملك اربعة بيدق ملك أربعة لا غير. وهناك كذلك أمر عدم وجود أو وجود النرد. وهو موضوعة كبيرة ومستقلة وواسعة ونسيج لوحدها لكنها في أحايين عديدة إن ليس جميعاً متضمنة ضمن اللعبة العادية الحالية.

من اللعبات الأخرى أمر اللاعب ياسر سيروان في إضافة قطعتين إضافيتين ومنه أمر الرقعة 10 ضرب 8 أي 80 مربع والتي فيها أمر إضافة بيدقين وجملين لكل لاعب على الجانب الأيمن ويتحرك بمحور خطوتين ثم إلى الجانب وهو الذي يضيف أربع قطع إضافية لكل لاعب جنديين وجملين. ومنه أمر إخفاء المربع بعد التحرك منه ومنه أمر تجميع المربعات البيضاء في جانب والسوداء في جانب أغلبها و/أو كلها ومنه أمر توزيعات غير منتظمة للمربعات البيضاء والسوداء بحسب الحاجة والخصيصة والتخصص وغيره. ومنه غير ذلك مما يصل المعروف منه لأكثر من 90 حالة كما ذكرت أعلاه ومنه متى يسمح باستعمال اللعبة الحالية غربي فيدا بقوانينها الحالية لتحليل ولعب بقيات الأنواع وتحليل نفسها كذلك ومع أية حالات ومتى يمكن مع شروط ومتى يمكن بشكل مطلق ومتى أصلا لا يمكن ومنه أمر تحليلات للمستوي نفسه بحالاته والنقطي والخطي والمجسم وغيره.

هنا في الوريقات التي للحلقة الدراسية بالذات أمر فصل الشطرنج الطبي حاولت الإشارة لافتتاحيات بيدق الوسط وأمر أنه قد تكون هناك حاجة لشرطها. وبالعادة هكذا أمور تعد من اسرار حضاراتنا الحالية لذا يقال لك فورا أن تترك الأمر للخبراء وممنوع عليك أنت أن تفعل كذا وكذا وكيت وكيت لأنك تعد صغيرا على أن أصلا أن تلعب التحليل مع معرفات رهيبات بالمعاني فما بالك منعك حتى من لعب العادي بحجة أنه للعلماء وليس لك.

هنا قد يقع الأمر الأهم في المقولة الشهيرة أنه قاض في الجنة وقاضيان في النار: الأول يعرف الحق ويعمل به والثاني يعرف الحق ولا يعمل به والثالث لا يعرف الحق ولا يعمل به علماً أنه هذه المقولة قد تكون تمويهية أنه هؤلاء قضاة وما أدراك ما شأنهم العظيم هنا نقفز في علاقة علم اللغة بعلم المنطق إلى النوع الرابع فوراً أنه وكأنه قاض لا يعرف الحق ويعمل به. والحالة هذه رأيتها كذا مرة في المباريات الشطرنجية

وغيرها من أمور ربما بحسب ما أتذكر أن تلعب بالشكل الصحيح ولو فقط في تحريك القطع بالشكل القانوني للعبة وكأنه تعرف الحق وتعمل به.

بالطبع هناك الرسيل وهو اللاعب المقابل والذي مع ذلك من عندنا ومعنا. وهو موضوعة مستقلة وواسعة من موضوعة لعبة ونظرية لعبة الشطرنج بالشكل الخاص الصغير ومن موضوعة نظرية اللعبة أصلا بالشكل العام الكبير. ويجب التحذر من لعب اللعبة مع من ليس برسيل فما بالك أن اللعبة الأصلية هي فعلياً ليست مع رسيلك وإنما مع من ربما حتى لا تعرف شكله ولا طريقة لعبه في حالات معينات كثيرة ولكنه ربما أيضا لا يعرف لا شكلك ولا طريقة لعبك. فما بالك أمر البراعة والضلوع في اللعبة سواء معرفياً أم خبراتياً أم غير ذلك وهذان يسميان بالعارفة والضالعة.

وهنا علي التوقف في الحلقة الدراسية لكيلا مثل أطمس في أرض رمال متحركة أو مثلما يقول المغني حميد الشاعري لكي لا كذلك أطحن في بحر من الرمال. يقول المغني سعدون جابر في أغنية له أنه كسر عنق الزجاجة صعب ومن هو الذي يحتاج اصلا لكسر عنق زجاجة سوى الموضوع في زجاجة مغلقة أصلاً.

وكم أبتهل وأتوسل وأتضرع وأدعو من الله ربي جل جلاله أن يسدد خطاي لما فيه صلاحي وصلاح أمتي وصالحي وصالح أمتي التي في الكرة الأرضية الحالية وأن يدخلني الجنة في النهايات البعيدة مع من سيدخلها وأن يتقبل مني صالح أعمالي وخواتيم أعمالي إنه سميع مجيب.

اللهم فتقبل مني حسن عملي وإن شاء الله أن لا يقع سوى بيد الناس الصالحين وأن لا يتم تفعيل أمره سوى بيدهم أيضاً. وطريق الله الحق جل جلاله من وراء القصد والسبيل.

وشكرا لحسن قراءة القراء والدارسين الطامحين لخدمة الحق وأمم الحق.

***

الجزء سالب واحد

إستعدادات

الرقعة. بالعادة 8 ضرب 8 لـ 64 مربعاً.

القطع. بالعادة 16 ضرب 2 لكل لاعب 16 قطعة منها 8 بيادق لكل لاعب.

اللاعبين الإثنين.

الحكم

ولا يحسب بالعادة الحكم لشدة أمره

الاستعداد للجمهور أو للنقل عبر الأثير كمصطلح.

اللعب مع البشر واللعب مع الآلات ولعب الآلات مع بعضها البعض.

الساعات والتوقيت وزمن اللاعب

بالعادة هناك ما يسمى بساعتين.

لكن الأصح أن تكون هناك أربع ساعات.

واحدة لكل لاعب لوقته: إثنان. وهي بالعادة ساعة من ساعتين كل منهما تسير لوحدها وتتوقف الأخرى عند دور اللاعب المعني.

وواحدة للفترة الفعلية للعبة حتى مع الوقت المؤجل إن تم التأجيل.

وواحدة لكل البطولة. مثلا أو الدست أو حتى إن كان هناك لعبات أو بطولات لتأثيرات جانبية و/أو مضاعفات و/أو غير ذلك.

التسجيل للنقلات.

المناقشات.

التحليلات (آلية أو بشرية أو الإثنان معاً).

ودية أم بطولة ودية أم رسمية أم غير ذلك.

وغير ذلك.

***

المقدمة من صفر- واحد إلى صفر- ستة

هذه مقدمة من صفر- واحد إلى صفر- ستة من حلقة دراسية عن أشياء في الشطرنج من مثل تكتيك الحركة واستراتيجية الحركة. وهي مرة أخرى وكما سيرد في بقية الأجزاء لا تتحدث حتى عن حالات التوقف في أمر ما قبل وأثناء وبعد ولو بالشكل القوي المشروح المفسر الموضح. وتبدأ بقانون لعبة الشطرنج الحالي من المطبق من سنة 2014. عدا أمر لم أفهمه هل فعلا يمنع التبييت عندما الملك تحت التهديد؟ وهل تغير قانون اللعبة بحيث أصبح يمنع التعادل بالقائم؟

وهو الجزء صفر- واحد.

وينتهي الأمر بالمقدمة صفر- ستة.

ومرة أخرى وعلى كل حال الأمر في علوم تكتيك الحركة عدا عن فهم مبادئها الأساسية فهذا الجزء يفي ببعض الأغراض لهذا منه محاولات تلمس تعداد لبعض الكتب الأساسية للموضوع.

هل يمكن أن يقال عنه أنه تبحر في نوع من الإعراب النحوي لتكتيك الحركة واستراتيجية الحركة، فما بالك أصلا أمر الإعراب القواعدي في مادتنا؟

علما أنه لا يجب إطلاقا الاطمئنان لأي توضيح بل تجربة اللاعب وخبراته ودراساته هو نفيسه قد تكون أهم عدا عن طبيعات أرضية أي موقعة والتي منها أشياء رهيبة منها الاستعداد لخسارة رهيبة وعدم الوقوع بالحزن الشديد لذلك كون أن هناك أصلا أمر عصمة نظرية اللعبة التي منها عصمة لعبة الشطرنج.

يتحمل هذا النوع من الشطرنج برقعته ذات الـ 64 مربعا 8 ضرب 8 وبقطعه الـ 16 ضرب 2 أبيض وأسود تقريبا كل إن لم يكن جل أنواع اللعبات الأخرى.

المادة لا على ترتيب معين لحد الآن ولم تتم دراسة ذلك بعد.

وطريق الله الحق جل جلاله من وراء القصد والسبيل.

***

القانون في الشطرنج

قانون الشطرنج للبطولات

المقدمة صفر- واحد:

بعد 1 يوليو 2014 أجريت بعض التغييرات الطفيفة على هذه القوانين:

شكراً للحكم الدولي القدير / ناجي الرضي لقيامه بعمل رائع بترجمته القانون للغة العربية وإثراء المحتوى العربي الرقمي.

قانون الإتحاد الدولي للشطرنج الساري من 1 يوليو 2014

المحتويات:

المقدمة

تمهيد

القواعد الأساسية للعب

المادة 1 طبيعة وأهداف مباراة الشطرنج

المادة 2 الوضع الإبتدائي للقطع على رقعة الشطرنج

المادة 3 حركة القطع

المادة 4 كيفية تحريك القطع

المادة 5 إتمام وإنهاء المباراة

قواعد المنافسات

المادة 6 ساعة الشطرنج

المادة 7 المخالفات

المادة 8 تسجيل النقلات

المادة 9 المباراة التعادل

المادة 10 الناقط

المادة 11 سلوك اللاعبين

المادة 12 دور الحكم (أنظر التمهيد)

ملاحق لقانون الشطرنج

أ اللعب السريع (الديناميكي)

ب الشطرنج الخاطف

ج الكتابة الجبرية

د قواعد اللعب مع العميان ومعاقي البصر
هـ المباريات المؤجلة
و قواعد شطرنج 960
ز نهايات اللعب السريع
ملخص مصطلحات في قانون الشطرنج

المقدمة

تعمل قوانين الإتحاد الدولي للشطرنج بتغطية أسلوب اللعب على رقعة الشطرنج.

تتكون قوانين الشطرنج من جزئين:

1. القواعد الأساسية للعب.
2. قواعد المنافسات.

يعتبر النص الإنجليزي هو النسخة الرسمية من قوانين الشطرنج والذي اعتمد في المؤتمر الـ 84 للإتحاد الدولي للشطرنج في تالين (إستونيا) في أكتوبر 2013 ويعتبر حيز التنفيذ من تاريخ **1 يوليو 2014**.

لقد تم إعتبار الكلمات (هو) و (له) في هذه القوانين شاملة الكلمات (هي) و (لها).

تمهيد

لا يمكن لقوانين الشطرنج أن تغطي جميع الحالات الممكنة التي قد تنشأ أثناء لعبة، ولا أن تنظم جميع المسائل الإدارية. حيث لا يتم تنظيم الحالات بدقة من قبل مادة من مواد قوانين الشطرنج، بل ينبغي أن يكون بالإمكان التوصل الى القرار الصحيح من خلال دراسة الحالات المشابهة التي تنظمها القوانين.

تفترض قوانين الشطرنج بأن الحكم لديه الكفاءة اللازمة، والحكم السليم والموضوعية المطلقة لإتخاذ القرار الصائب.

تعيق القواعد المفصلة تفصيلاً دقيقاً الحكم من حريته في الحكم، وبالتالي منعه من إيجاد حل للمشكلة التي تمليها العدالة والمنطق و العوامل خاصة التي لم يتم ذكرها مسبقاً.

يناشد الإتحاد الدولي للشطرنج جميع لاعبي الشطرنج والاتحادات بقبول هذا الرأي.

ومن الشروط الضرورية لتصنيف المباراة من قبل الإتحاد الدولي للشطرنج، هي أنه يجب لعب المباراة وفقاً للقوانين المنصوصة من قبل الإتحاد الدولي للشطرنج.

كما أنه من المستحسن أن تلعب المباريات التنافسية الغير مصنفة من قبل الإتحاد الدولي للشطرنج وفقاً

لقوانين الشطرنج الموضوعة من قبل الإتحاد الدولي للشطرنج.

من حق الإتحادات الشطرنجية الأعضاء بالإتحاد الدولي للشطرنج بأن تتطالب الإتحاد الدولي للشطرنج بإصدار حكم بشأن مسألة ما متعلقة بقوانين الشطرنج.

القواعد الأساسية للعب

المادة 1 : طبيعة وأهداف مباراة الشطرنج

1 تلعب مباراة الشطرنج بين متنافسين اثنين يتبادلان تحريك القطع على رقعة مربعة تسمى "رقعة الشطرنج". يبدأ اللعب بنقلة اللاعب الذي لديه القطع البيضاء ثم يتناوب اللاعبان النقلات، مع قيام صاحب القطع السوداء بأداء النقلة التالية. ويعتبر اللاعب هو "صاحب النقلة" عندما يكون منافسه قد أتم أداء نقلته.

2 يهدف كل لاعب إلى وضع ملك منافسه "تحت التهديد" بحيث لا يستطيع المنافس أداء أي نقلة قانونية. اللاعب الذي يحقق هذا الهدف يقال أنه "كش مات" ملك منافسه ويفوز بالمباراة. لا يُسمح للاعب أن يترك ملكه مهدداً أو أن يعرضه للهجوم ويُمنع أسر ملك المنافس. يخسر المنافس المباراة إذا تعرض ملكه لوضعية "كش مات".

3 تعتبر المباراة تعادلاً حين لا يمكن لأي من اللاعبين تنفيذ "كش مات" لملك منافسه (أنظر المادة 2-5 ب).

المادة 2 : الوضع الابتدائي للقطع على رقعة الشطرنج

1 تتألف رقعة الشطرنج من شبكة مربعات 8 × 8 تكوَّن 64 مربعاً متساوياً تتناوب بين اللون الفاتح (المربعات البيضاء)، واللون الغامق (المربعات السوداء) توضع رقعة الشطرنج بين اللاعبين بحيث يكون مربع الركن على يمين كل لاعب مربع أبيض.

2 عند بدء المباراة، يحوز أحد اللاعبين على 16 قطعة لونها فاتح (القطع البيضاء) بينما منافسه على 16 قطعة لونها غامق (القطع السوداء). هذه القطع هي كما يلي:-

ملك أبيض		ملك أسود	
وزير أبيض		وزير أسود	
رخان "قلعتان" أبيضان		رخان "قلعتان" أسودان	
فيلان أبيضان		فيلان أسودان	
حصانان أبيضان		حصانان أسودان	
8بيادق "جنود" بيضاء		8بيادق "جنود" سوداء	

الوضع الابتدائي للقطع على رقعة الشطرنج هو كما يلي:

3

خطوط رقعة الشطرنج:

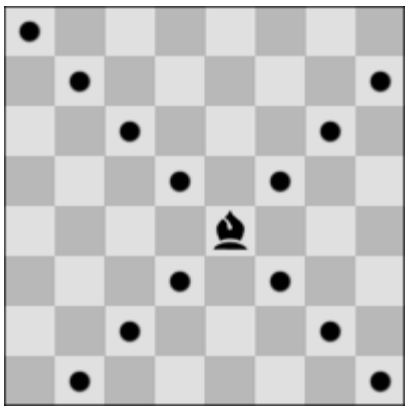
4	الأعمدة"files"	هي ثمانية مجموعات من المربعات الرأسية الممتدة من أمام أحد اللاعبين باتجاه منافسه.
	الصفوف"ranks"	هي ثمانية مجموعات من المربعات الأفقية الممتدة من يمين اللاعب إلى يساره.
	القطر "diagonal"	هو الخط المستقيم المكون من مربعات من نفس اللون ممتدة من ركن إلى ركن.

المادة 3 : نقلات القطع

1 لا يُسمح بنقل قطعة إلى مربع تحتله قطعة أخرى من نفس اللون. إذا نقلت قطعة إلى مربع تحتله إحدى قطع المنافس، فإن الأخيرة تؤسر وتبعد من الرقعة كجزء من نفس النقلة. يُقال أن قطعة تهاجم قطعة للمنافس إذا كانت قادرة على أسرها في المربع الذي تقف عليه استنادا للمواد من 2-3 وحتى 3-8. تعتبر القطعة مهاجمة لمربع حتى إذا كانت هذه القطعة ممنوعة من التحرك إلى ذلك المربع لأنها بذلك تترك أو تضع ملكها من نفس اللون تحت التهديد " في حالة كش ".

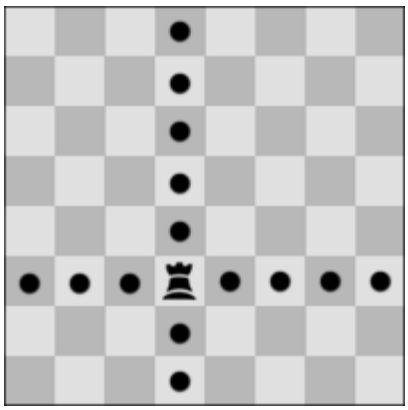
الفيل: يمكن تحريكه إلى أي مربع عبر القطر " الوتر " الذي يقف عليه.

2



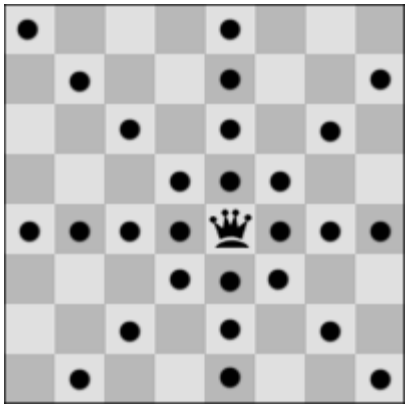
الرخ (القلعة): يمكن تحريكه إلى أي مربع عبر العمود أو الصف الذي يقف عليه.

3



الوزير: يمكن تحريكه إلى أي مربع عبر العمود أو الصف أو القطر الذي يقف عليه.

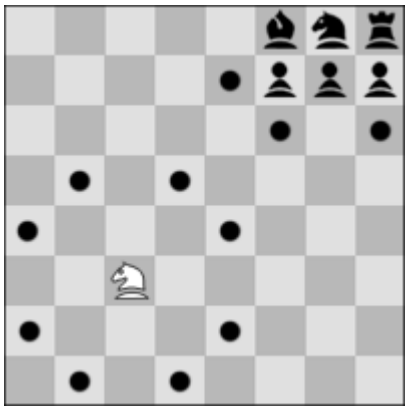
4



5 عند القيام بهذه النقلات لا يستطيع الفيل أو الرخ " القلعة " أو الوزير أن يقفز فوق أي قطعة تعترض طريقه.

الحصان: يمكن تحريكه إلى أحد أقرب المربعات للمربع الذي يقف عليه ولكن ليس على نفس العمود أو الصف أو القطر.

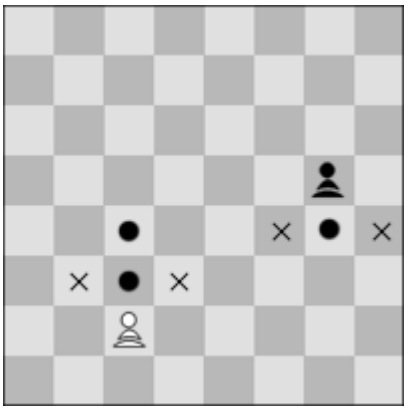
6



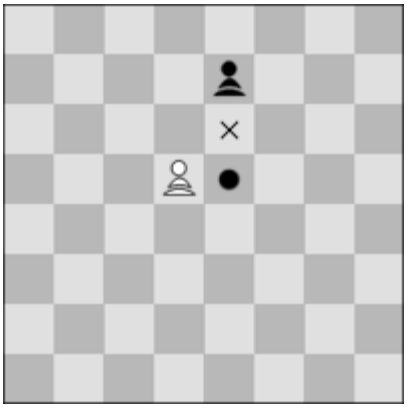
7 أ البيدق " الجندي ": يمكن تحريكه إلى الأمام عبر العمود الذي يقف عليه إلى المربع الموجود أمامه مباشرة على نفس العمود، على أن يكون هذا المربع شاغراً. أو

ب في الحركة الأولى للبيدق يمكنه أن يتحرك كما في (7-3-أ) أو أن يتحرك بدل ذلك مربعين على نفس العمود بشرط أن يكون المربعان شاغرين، أو

ج يمكن تحريك البيدق " الجندي " إلى مربع أمامه قطرياً على عمود مجاور تحتله قطعة منافسة آسراً تلك القطعة.



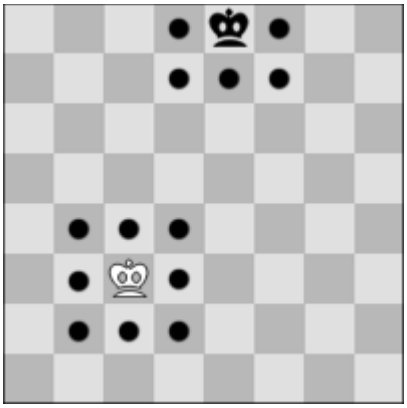
د يستطيع البيدق "الجندي" الذي يهدد مربعاً تم اجتيازه من قبل بيد " جندي" المنافس عند تقدمه مربعين إلى الأمام من مربعه الأصلي، أن يأسر بيدق " جندي" منافسه كما لو أنه تحرك مربعاً واحداً. هذا الأسر يُعتبر قانونياً فقط في النقلة التالية مباشرةً لذلك التقدم ويسمى " الأسر أثناء المرور."



هـ عندما يصل بيدق "جندي" إلى الصف الأخير يجب أن يُستبدل كجزء من نفس النقلة بقطعة جديدة من نفس اللون (وزير أو رخ "قلعة" أو فيل أو حصان . (لا ينحصر اختيار اللاعب للقطعة المراد ترقيتها بما تم أسره مسبقاً، هذا الاستبدال للبيدق "الجندي" بقطعة جديدة يُعرف بالترقية وتبدأ القطعة الجديدة فاعليتها قوراً).

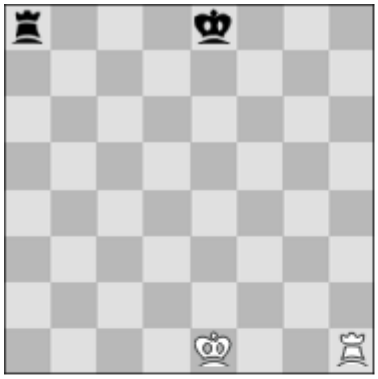
8 توجد طريقتان مختلفتان لتحريك الملك:

أ الإنتقال إلى مربع مجاور.

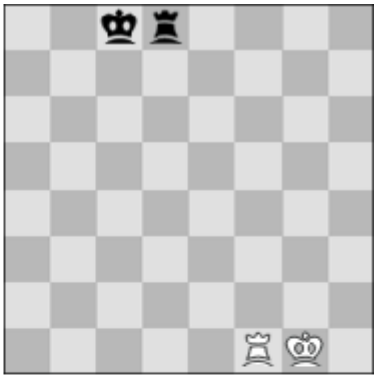


التبييت: نقلة للملك وأحد الرخين "القلعتين" من نفس اللون وعلى نفس الصف وتُعتبر نقلة واحدة للملك وتنفذ كما يلي:

ب ينتقل الملك من مربعه الأصلي مربعين باتجاه الرخ "القلعة"، ثم ينتقل الرخ "القلعة" إلى المربع الذي عبره الملك.



Before white kingside castling

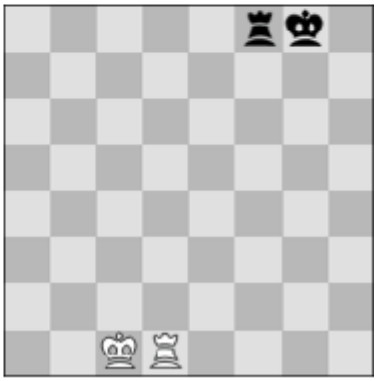


After white kingside castling

Before black queenside castling

After black queenside castling

Before white queenside castling



After white queenside castling

Before black kingside castling

After black kingside castling

(1) يخسر اللاعب حقه في التبييت:

أ إذا كان الملك قد تحرك مسبقاً. أو

ب إذا كان الرخ " القلعة " - الذي سيجري معه التبييت - قد تحرك مسبقاً.

(2) يُمنع التبييت مؤقتاً:

أ إذا كان المربع الذي يقف عليه الملك أو سيعبره أو سينتقل إليه مهدداً بقطعة أو أكثر من قطع المنافس. أو

ب إذا كان هناك أي قطعة بين الملك والرخ " القلعة " الذي سيجري التبييت معه.

9 يُقال للملك أنه في حالة " كش " إذا كان مهاجماً بقطعة أو أكثر من قطع الخصم، حتى لز كانت مثل هذه القطع معاقة من التحرك إلى المربع الذي يحتله الملك لأنها بذلك تترك أو تضع ملكها هي في حالة كش. لا يمكن تحريك أية قطعة تُعرض الملك الذي من نفس اللون للكش أو تتركه في حالة كش.

أ تكون النقلة قانونية عندما تستوفي كافة المتطلبات ذات العلاقة في المواد (3-1) - (3-9).

10 ب تكون النقلة غير قانونية إن لم تلتزم بالمتطلبات ذات العلاقة في المواد (3-1) - (3-9).

ج يكون الوضع غير قانوني إذا كان لا يمكن التوصل إليه بأية سلسلة من النقلات القانونية.

المادة 4 : كيفية تحريك القطع

1 يجب أداء كل نقلة بيد واحدة فقط.

2 يحق للاعب صاحب النقلة فقط أن يضبط وضع قطعة أو أكثر على مربعاتها بشرط الإعلان عن رغبته مسبقاً كأن يقول مثلاً: J'adoube أو I adjust وتعني "سوف أضبط القطع".

باستثناء ما جاء في المادة السابقة 2-4، إذا لمس اللاعب صاحب النقلة متعمداً على الرقعة:

أ قطعة أو أكثر من قطعة، فيجب عليه أن يُحرك أول قطعة لمسها يمكن تحريكها. أو

ب قطعة أو أكثر من قطع منافسه، فيجب عليه أن يأسر أول قطعة لمسها يمكن أسرها.

3 قطعة من كلا اللونين، فيجب عليه أسر قطعة منافسه بقطعته. فإذا كان هذا غير ممكن قانوناً

ج فيجب عليه أن يحرك أو يأسر أول قطعة لمسها يمكن تحريكها أو أسرها. وإذا تعذر معرفة أي قطعتين قد لمسها أولاً فإنه يجب اعتبار قطعة اللاعب قد لُمست قبل قطعة منافسه.

اللاعب صاحب النقلة:

أ إذا لمس اللاعب متعمداً ملكه ورخه "قلعته" فعليه التبييت في هذا الجانب إذا كان هذا ممكن قانوناً.

ب إذا لمس اللاعب متعمداً رخه " قلعته " ثم ملكه، فلن يُسمح له بالتبييت في هذا الجانب في تلك النقلة وتطبق في هذه الحالة أحكام المادة 3-4-أ.

4 إذا أراد اللاعب التبييت ولمس الملك أو الملك والرخ " القلعة " في نفس الوقت ثم اتضح أن التبييت في هذا الجانب غير قانوني، فيجب على اللاعب أن يُحرك ملكه نقلة قانونية بما في ذلك

ج إمكانية التبييت في الجانب الآخر، فإذا لم يكن للملك أي نقلة قانونية، عندئذ يلعب اللاعب أي نقلة قانونية.

د عندما يقوم اللاعب بترقية بيدق "جندي"، فإن حقه في اختيار القطعة ينتهي بمجرد أن تلمس القطعة مربع الترقية. " عندئذ لا يمكن تغييرها."

5 إذا لم يكن ممكناً تحريك أو أسر أي من القطع الملموسة وفقا للمادتين (4-3) أو (4-4)، فيحق للاعب أداء أي نقلة قانونية.

6 يمكن تنفيذ الترقية بطرق متعددة:

أ لا يتوجب وضع البيدق " الجندي " على مربع الترقية.

ب إزالة البيدق "الجندي" ووضع قطعة بديلة في مربع الوصول يمكن أن يتما بأي ترتيب.

ج إذا كانت هناك قطعة للخصم على مربع الترقية، فيجب أسرها.

7 إذا تركت يد اللاعب قطعة في مربع ما - كنقلة قانونية أو كجزء من نقلة قانونية - فلا يمكن نقل هذه القطعة إلى مربع آخر. تعتبر النقلة منتهية في الحالات التالية:

أ في حالة الأسر: عندما يُبعد اللاعب قطعة منافسة من الرقعة ويضع قطعته في مربعها الجديد وتتحرر قطعته من يده.

ب في حالة التبييت: عندما يتحرر الرخ " القلعة " من يد اللاعب في مربعه الجديد الذي عبره الملك. إذا ترك اللاعب الملك من يده فإن النقلة لا تعتبر منتهية ولكن لا يحق للاعب أداء نقلة أخرى في التبييت في هذا الجانب إذا كان ذلك قانوني. إذا كان التبييت في هذا الجانب غير قانوني، فيجب على اللاعب أداء نقلة أخرى بملكه (وقد يشمل ذلك التبييت مع القلعة الأخرى). فإن لم تكن للملك أية نقلة قانونية يكون اللاعب حراً في أن يلعب أية نقلة قانونية.

ج في حالة الترقية: عندما يُبعد اللاعب بيدقه " جنديه " من الرقعة وتتحرر القطعة الجديدة من يد اللاعب بعد وضعها في مربع الترقية. إذا ترك اللاعب بيدقه " جنديه " في مربع الترقية فلا تعتبر النقلة منتهية ولكن لا يحق للاعب تحريك بيدقه " جنديه " إلى مربع آخر.

8 يفقد اللاعب حقه في المطالبة بتطبيق القانون على منافسه الذي انتهك أحكام المادتين 1-4 إلى 7-4، إذا لمس متعمداً أي قطعة.

9 إذا لم يكن اللاعب قادراً على تحريك القطع، فيمكنه الاستعانة بشخص يقبله الحكم للقيام بذلك.

المادة 5: إتمام وإنهاء المباراة

1 يفوز بالمباراة اللاعب الذي " كش مات " ملك منافسه وهذا ينهي المباراة فوراً بشرط أن تكون

أ النقلة التي أدت إلى وضعية الكش مات نقلة قانونية متوافقة مع المادة (3) والمواد (4-2) إلى (4-7).

ب يقوز بالمباراة اللاعب الذي يعلن منافسه الاستسلام وهذا ينهي المباراة فوراً.

2 تعتبر المباراة تعادلاً عندما يكون اللاعب صاحب النقلة ليس لديه أية نقلة قانونية وملكه ليس

أ في حالة كش. تعرف هذه بوضعية " Stalemate خنق الملك أو باطه "، وعندئذ تنتهي المباراة فوراً بشرط أن تكون النقلة التي أدت إلى هذه الوضعية نقلة قانونية متوافقة مع المادة (3) والمواد (4-2) إلى (4-7).

ب تعتبر المباراة تعادلاً إذا ظهرت وضعية لا يستطيع خلالها أي من اللاعبين تنفيذ كش مات لملك منافسه بأية سلسلة من النقلات القانوينة. تعرف هذه بالوضعية الجامدة Dead position وعندئذ تنتهي المباراة فوراً بشرط أن تكون النقلة التي أدت إلى هذه الوضعية نقلة قانونية متوافقة مع المادة (3 (والمواد (4-2) إلى (4-7).

ج تعتبر المباراة تعادلاً عند اتفاق اللاعبين خلال المباراة. عندئذ تنتهي المباراة فوراً. (راجع المادة 1-9).

د تعتبر المباراة تعادلاً لو أن وضعاً متماثلاً سيظهر أو قد ظهر على الرقعة ثلاث مرات على الأقل. (راجع المادة 2-9).

هـ تعتبر المباراة تعادلاً إذا كان اللاعبان قد لعبا آخر 50 نقلة متتالية على الأقل بدون تحريك بيدق " جندي " أو بدون أسر أي قطعة. (راجع المادة 3-9).

قواعد المنافسات

المادة 6: ساعة الشطرنج

ساعة الشطرنج هي ساعة مزودة بشاشتي عرض للوقت متصلتين ببعضهما بحيث تسمحان لساعة واحدة فقط بالعمل في كل مرة.

1 "الساعة " في قانون الشطرنج تعني إحدى شاشتي عرض الوقت.
"سقوط العلم " تعني انتهاء الوقت المحدد للاعب. (أو ظهور مؤشر انتهاء الوقت في الساعة الإلكترونية).

خلال المباراة، يجب على كل لاعب عند أداء نقلته أن يوقف ساعته ويبدأ ساعة خصمه (أي كما يقال، أن يضغط ساعته). هذا يكمل النقلة. تكون النقلة مكتملة كذلك عندما:

1. تنهي النقلة المباراة (انظر المواد 1-5-أ و 2-5-أ و 2-5-ب و 2-5-ج و 6-9)
2. يؤدي اللاعب نقلته التالية، في حال لم تكتمل نقلته السابقة.

أ

يجب السماح للاعب بإيقاف ساعته بعد أداء نقلته، حتى لو أدى خصمه نقلته التالية. يعتبر الوقت ما بين قيام اللاعب بأداء نقلته على الرقعة وبين ضغط ساعته جزءاً من الوقت المخصص له.

2 يجب على اللاعب ضغط ساعته بنفس اليد التي أدى بها نقلته. يُمنع قيام اللاعب بترك إصبعه
ب عى الساعة أو أن يحوم بيده فوقها.

يجب على اللاعبين استعمال ساعة الشطرنج بشكل لائق. يُمنع ضغطها بقوة، أو رفعها من
ج مكانها، أو ضغط الساعة قبل أداء النقلة، أو إسقاطها. الاستعمال غير اللائق للساعة ستتم معاقبته وفقاً للمادة (12-9).

د يسمح للاعب الذي تشتغل ساعته فقط بتعديل القطع.

إذا كان اللاعب لا يستطيع استعمال الساعة، فيمكنه الاستعانة بشخص يقبله الحكم للقيام بذلك.
هـ وسيقوم الحكم بضبط الساعة بشكل عادل. ضبط الساعة هذا لا يطبق على ساعة اللاعب ذي الإعاقة.

3 أ عند استعمال ساعة الشطرنج يجب على كل لاعب إكمال حد أدنى من عدد النقلات أو كل النقلات في فترة مخصصة من الوقت، ويجوز أن يُمنح وقتاً إضافياً مع كل نقلة. كل هذا الأمور

يجب تحديدها مسبقاً.

يُضاف الوقت الذي يدخره اللاعب من إحدى الفترات الزمنية إلى الوقت المخصص له للفترة التالية، حيثما يمكن ذلك.

ب في نظام الوقت المُؤخر "Time Delay Mode" يمنح كل من اللاعبين "وقت تفكير أساسي". كما يحصل كل لاعب على "وقت إضافي ثابت" مع كل نقلة. لا يبدأ العد التنازلي لوقت التفكير الأساسي إلا بعد انتهاء الوقت الإضافي الثابت. إذا أوقف اللاعب ساعته قبل انتهاء الوقت الإضافي الثابت، فإن وقت التفكير الأساسي لا يتغير بصرف النظر عن نسبة الوقت الإضافي الثابت المستعمل.

4 فور سقوط العلم يجب التحقق من متطلبات المادة (أ-6-3).

5 يقرر الحكم قبل بدء المباراة وضع ساعة الشطرنج.

6 في الوقت المحدد لبداية المباراة، يتم تشغيل ساعة اللاعب الذي لديه القطع البيضاء.

أ ستحدد لوائح المسابقة مسبقاً وقت المهلة .(Default Time) أي لاعب يصل إلى رقعة الشطرنج بعد وقت المهلة سيخسر المباراة، إلا إذا قرر الحكم خلاف ذلك.

7 ب إذا نصت قواعد المسابقة على أن وقت المهلة ليس صفراً، ولم يحضر أي من اللاعبين عند البداية، فإن لاعب القطع البيضاء سيخسر كل الوقت المنقضي حتى وصوله، إلا إذا نصت قواعد المسابقة أو قرر الحكم خلاف ذلك.

8 يُعتبر علم الساعة قد سقط إذا شاهد الحكم ذلك أو إذا قام أحد اللاعبين بمطالبة صحيحة بذلك.

9 باستثناء الحالات التي تطبق فيها إحدى المواد 1-5-أ أو 1-5-ب أو 2-5-أ أو 2-5-ب أو 2-5-ج، إذا لم يُكمل لاعب العدد المحدد من النقلات في الوقت المخصص، فإن ذلك اللاعب يخسر المباراة. إلا أن المباراة تعتبر تعادلاً إذا كان الوضع لا يسمح للخصم بتنفيذ كش مات لملك اللاعب بأية سلسلة من النقلات القانونية.

أ تعتبر أي إشارة تظهرها الساعة حاسمة ونهائية إلا في حالة وجود خلل واضح، عندئذ يجب على الحكم أن يستبدل الساعة ويستعمل أفضل ما لديه من حكمة لتحديد وضبط الوقت على الساعة البديلة.

10 ب إذا تبين أثناء المباراة أن ضبط إعدادات إحدى أو كلتا الساعتين غير صحيح، فيجب على أحد اللاعبين أو الحكم إيقاف الساعة فوراً. سيقوم الحكم بضبط الإعدادات الصحيحة وتعديل الأوقات وعدّاد النقلات، إذا كان ضرورياً .سيقوم باستخدام أفضل أحكامه عند تحديد إعدادات الساعة.

إذا سقط العلمان وتعذر معرفة أيهما سقط أولاً فيجب عندئذ :

11 أ استمرار المباراة إذا حدث ذلك في أي فترة زمنية عدا الأخيرة.

ب إعلان التعادل إذا حدث ذلك في فترة من المباراة كان يستلزم خلالها تنفيذ كل النقلات المتبقية.

12 أ يوقف الحكم الساعتين إذا كانت هناك حاجة لإيقاف المباراة.

ب يستطيع اللاعب إيقاف الساعتين فقط لطلب مساعدة الحكم، مثلاً عند الترقية في حال عدم توفر القطعة المطلوبة.

ج يقرر الحكم متى يستأنف المباراة في كل حالة.

د إذا أوقف اللاعب الساعتين لطلب مساعدة الحكم فسوف يقرر الحكم إذا كان اللاعب لديه أي سبب قانوني لطلب المساعدة. فإذا اتضح عدم وجود سبب قانوني لإيقاف الساعتين فإن اللاعب يُعاقب وفقا للمادة 9-12.

13 يُسمح داخل صالة اللعب بوجود شاشات العرض وشاشات الحاسوب ورقعات العرض التي توضح الوضع الجاري على الرقعة وعدد النقلات الملعوبة ويُسمح بإستعمال الساعات التي توضح عدد النقلات. إلا أنه لا يحق للاعب تقديم أي احتجاج مستنداً فقط على معلومات تظهر في هذه الوسائل.

المادة 7: المخالفات

1 إذا حدثت مخالفة وكان يجب إعادة القطع إلى وضع سابق، فسيستخدم الحكم أفضل أحكامه لتحديد الأوقات التي ستظهر على ساعة الشطرنج.

2
أ إذا تبين أثناء المباراة أن الوضع الإبتدائي للقطع كان غير صحيح، فإن المباراة يجب أن تلغي وتلعب مباراة جديدة.

ب إذا تبين أثناء المباراة أن الخطأ الوحيد هو أن الرقعة وُضعت بشكل مخالف للمادة 1-2، فيجب نقل الوضع الذي وصلت إليه المباراة إلى رقعة موضوعة بطريقة صحيحة ثم تستكمل المباراة.

3 إذا بدأت المباراة بألوان معكوسة (لاعب القطع السوداء لعب بالقطع البيضاء) فيجب أن تستمر المباراة إلا إذا قرر الحكم غير ذلك.

4 إذا أزاح اللاعب قطعة أو أكثر من مكانها فيجب عليه تصحيح الوضع على حساب وقته. يحق للاعب أو منافسه إيقاف الساعتين وطلب مساعدة الحكم الذي يجوز له أن يُعاقب اللاعب الذي أزاح القطع.

5
أ إذا تبين أثناء المباراة أن نقلة غير قانونية قد تمت بما في ذلك عدم تنفيذ ترقية البيدق بشكل صحيح أو أسر الملك، فيجب إعادة الوضع إلى ما كان عليه قبل هذه النقلة. فإذا تعذر معرفة الوضع قبل هذه النقلة، فإن المباراة تستأنف من آخر وضع يمكن التعرف عليه قبلها. وتطبق المواد 3-4 و 7-4 على النقلة البديلة للنقة غير القانونية وتستأنف المباراة بعدها من هذا الوضع الصحيح.

ب إذا نقل اللاعب البيدق " الجندي " إلى الصف الأخير الأبعد وضغط الساعة من غير استبدال البيدق " الجندي " بقطعة جديدة، فإن النقلة تعتبر غير قانونية ويجب استبدال البيدق " الجندي " بوزير من نفس اللون.

بعد تطبيق أحكام المادة (5-7-أ) على أول نقلة غير قانونية للاعب، سيقوم الحكم بمنح الخصم دقيقتين إضافيتين. فإذا كانت النقلة غير القانونية الثانية لنفس اللاعب، سيُعلن الحكم المباراة خسارة. لكن المباراة تعتبر تعادلاً إذا كان الوضع على الرقعة لا يسمح للخصم بتنفيذ كش مات لملك اللاعب بأية سلسلة من النقلات القانونية.

6 إذا أزيحت بعض القطع أثناء المباراة من مربعاتها، فيجب إعادة الوضع إلى ما كان عليه قبل حدوث هذا الخلل. فإذا تعذر معرفة الوضع الذي كان قبل حدوث الخلل مباشرة، فإن المباراة تستأنف من آخر وضع يمكن التعرف عليه قبل حدوث الخلل وتستكمل المباراة من الوضع بعد التصحيح.

المادة 8: تسجيل النقلات

1

أ يجب أن يسجل كل لاعب أثناء اللعب نقلاته ونقلات منافسه نقلة بعد أخرى بشكل واضح ومقروء قدر الإمكان وفقاً للطريقة الجبرية (الملحق ج) وذلك على ورقة التسجيل المخصصة للمباراة. يُمنع تسجيل النقلات مسبقاً إلا عند طلب اللاعب للتعادل طبقاً للمادة 2-9 أو 3-9 أو عند تأجيل المباراة وفق الملحق) هـ-1-أ).

ب تستخدم أوراق التسجيل لكتابة النقلات، الأوقات على الساعات، عروض التعادل، الأمور المتعلقة بالمطالبات، والبيانات الأخرى ذات العلاقة.

ج يستطيع اللاعب الرد على نقلة منافسه قبل تسجيلها إذا رغب ولكن عليه تسجيل نقلته السابقة قبل أداء نقلة أخرى.

د يلتزم اللاعبان بتسجيل عرض التعادل على ورقة التسجيل بإشارة.(=)

هـ إذا كان اللاعب لا يستطيع التسجيل فيمكنه الاستعانة بشخص - يقبله الحكم - لتسجيل النقلات وعندئذ يقوم الحكم بضبط الساعة بشكل عادل. ضبط الساعة هذا لا يطبق على اللاعب ذي الإعاقة.

2 يجب أن تكون ورقة التسجيل ظاهرة ومرئية للحكم طوال المباراة.

3 أوراق التسجيل هي ملك لمنظمي المنافسات والبطولات.

4 إذا بقي للاعب أقل من خمس دقائق على ساعته في فترة من المباراة ولم يكن هناك إضافة 30 ثانية أو أكثر عقب كل نقلة، عندئذ يمكنه عدم التقيد بأحكام المادة 1-8 وعقب سقوط أحد العلمين مباشرة، يجب على اللاعب استكمال كافة النقلات غير المسجلة في ورقة تسجيله قبل أداء أي نقلة على الرقعة.

5

أ إذا كان اللاعبان غير مطالبين بتسجيل النقلات وفقاً للمادة 4-8، يقوم الحكم أو مساعده بتسجيل النقلات وعقب سقوط أحد العلمين مباشرة يوقف الحكم الساعتين ويستكمل اللاعبان النقص في ورقة التسجيل مع الاستعانة بورقة تسجيل الحكم أو ورقة تسجيل المنافس.

ب إذا كان هناك لاعب واحد غير مطالب بتسجيل النقلات وفقاً للمادة 4-8 فيجب عليه استكمال النقص في ورقة تسجيله عقب سقوط أحد العلمين مباشرة وقبل أداء أي نقلة على الرقعة. إذا كان اللاعب هو صاحب النقلة فيمكنه الاستعانة بورقة تسجيل منافسه بشرط إعادتها قبل أداء النقلة.

ج إذا لم تتوفر ورقة تسجيل كاملة فيجب على اللاعبين مراجعة جميع نقلات المباراة على رقعة أخرى تحت إشراف الحكم أو مساعده الذي يجب عليه تسجيل الوضع الفعلي على الرقعة وتوقيت الساعتين وعدد النقلات الملعوبة (إذا كان معلوماً) وذلك قبل البدء في مراجعة نقلات المباراة.

6 إذا تعذر استكمال النقص في ورقتي التسجيل لمعرفة ما إذا كان أحد اللاعبين قد تجاوز الوقت المحدد، تعتبر أول نقلة تالية يؤديها اللاعب هي أول نقلة للفترة الزمنية التالية إلا إذا كان واضحاً أن نقلات أكثر قد لُعبت.

7 يقوم اللاعبان في نهاية المباراة بالتوقيع على ورقتي التسجيل بعد تسجيل نتيجة المباراة. إذا تم

تسجيل النتيجة بصورة غير صحيحة فإنها تظل قائمة إلا إذا قرر الحكم غير ذلك.

8 إلى آخر تلك الفترة وعقب سقوط أحد العلمين مباشرة، يجب على اللاعب تحديث ورقة التسجيل الخاصة به بشكل كامل قبل تحريك أية قطعة على الرقعة.

المادة 9: المباراة التعادل

أ يمكن لقوانين المسابقة أن تنص على أن اللاعبين لا يمكنهم الاتفاق على التعادل، سواء بأقل من عدد معين من النقلات أو على الإطلاق إلا بموافقة الحكم.

لكن، إذا انت قوانين المسابقة تسمح بالاتفاق على التعادل فسيتم تطبيق التالي:

1 ب
1. يجب على اللاعب الذي يرغب في عرض التعادل أن يقوم بذلك بعد أداء نقلته على الرقعة وقبل إيقاف ساعته وتشغيل ساعة منافسه. وأي عرض يُقدم في وقت آخر أثناء اللعب يُعتبر سارياً ولكن يجب مراعاة أحكام المادة 5-11. لا يجوز أن يقترن عرض التعادل بأية شروط. وفي كلتا الحالتين لا يحق للاعب أن يتراجع عن العرض الذي يظل سارياً حتى يقبله المنافس أو يرفضه شفهياً أو يرفضه بأن يلمس قطعة لتحريكها أو أسرها أو تنتهي المباراة بطريقة أخرى.
2. يجب أن يقوم اللاعبان بتسجيل عرض التعادل في ورقة التسجيل بوضع الرمز.(=)
3. إن طلب التعادل وفقاً لأحكام المواد 2-9 أو 3-9 يمكن اعتباره عرضاً بالتعادل. (يمكن للمنافس قبوله دون انتظار قرار الحكم).

تعتبر المباراة تعادلاً بناءاً على طلب صحيح من اللاعب صاحب النقلة إذا تبين أن نفس الوضع تكرر للمرة الثالثة على الأقل (ليس بالضرورة تكرار النقلات) :

أ آخذ في الظهور بعد النقلة التي سجلها اللاعب في ورقة تسجيله والتي لا يمكن تغييرها ثم أخبر الحكم بأنه ينوي أداء تلك النقلة؛ أو

أن الوضع قد ظهر حالاً على الرقعة واللاعب الذي يطلب التعادل هو صاحب النقلة .

تعتبر الأوضاع نفسها، إذا كان نفس اللاعب هو احب النقلة، وكانت القطع من نفس النوع واللون تحتل نفس المربعات، وكانت النقلات الممكنة لكافة قطع كلي اللاعبين هي نفسها. 2

وبالتالي، لا تعتبر الأوضاع هي نفسها إذا:

ب
1. في بداية التسلسل كان هناك بيدق يمكن أسره بالمرور.
2. كان لملك أو رخ حق التبييت، لكن فقد هذا الحق بعد التحرك. لا يتم فقد حق التبييت إلا بعد حركة الملك أو الرخ.

نعنبر المباراة تعادلاً بناءً على طلب صحيح من اللاعب صاحب النقلة إذا:

3
1. كتب على ورقة تسجيله، والتي لا يمكن تغييرها، وأعلن للحكم رغبته في أداء نقلة تؤدي إلى

إتمام 50 نقلة متتالية لكلا اللاعبين بدون تحريك بيدق) جندي) وبدون أسر قطعة. أو
2. كانت الخمسين نقلة المتتالية الأخيرة والتي لعبها كلا اللاعبين قد تمت بدون تحريك بيدق (جندي) وبدون أسر قطعة.

4 إذا لمس اللاعب قطعة ما كما في المادة 3-4 فإنه يخسر حق الطلب وفق المادة 2-9 أو المادة 3-9، في تلك النقلة.

)انظر المادة 12-6-أ) إذا طلب اللاعب التعادل استناداً لأحكام المادة 2-9 أو 3-9، فيجب عليه هو أو الحكم أن يوقف الساعتين فوراً ولايحق له أن يتراجع عن طلبه :

5
أ إذا تبين أن الطلب صحيح، تنتهي المباراة قوراً بالتعادل.
ب إذا تبين أن الطلب غير صحيح فيجب على الحكم أن يضيف دقيقتين إلى الوقت المتبقي للمنافس ثم تستأنف المباراة. إذا كان الطلب مبنياً على نقلة كان اللاعب ينويها، فيجب أداء هذه النقلة حسب المواد 3 و 4.

إذا حدث احد أو كل ما يلي فإن المباراة تعادل :

6
أ أن نفس الوضع قد ظهر، كما في 2-9-ب، لخمسة مرات متتالية على الأقل بالتناوب من كل لاعب.
ب أية سلسلة متتالية من 75 نقلة تمت من كل لاعب بدون تحريك أي بيدق (جندي) وبدون أي أسر.

7 تعتبر المباراة تعادلاً إذا وصلت إلى وضع لا يمكن معه تنفيذ كش مات بأية سلسلة نقلات قانونية ممكنة حتى مع أسوأ حالات اللعب، عندئذ تنتهي المباراة بشرط أن تكون النقلة التي أدت إلى هذه الوضعية متوافقة مع المادة (3) والمواد (4-2) إلى (4-7).

المادة 10:النقاط

1 مالم تحدد لوائح المسابقة خلاف ذلك، فإن اللاعب الذي يفوز بمباراته أو يفوز بالتغيب، يحصل على نقطة واحدة (1). واللاعب الذي يخسر مباراته أو يتغيب لا يحصل على نقاط (0). واللاعب الذي يتعادل في مباراته يحصل على نصف نقطة.(½)

المادة 11: سلوك اللاعبين

1 يمتنع اللاعبون عن القيام بأي تصرف أو سلوك يؤثر على السمعة الجيدة لمباراة الشطرنج.

يعرف مكان اللعب (Playing Venrue) بأنه منطقة اللعب (Playing Area) ، الحمامات، منطقة المشروبات، المنطقة المخصصة للتدخين، والأماكن الأخرى التي يحددها الحكم.

2 تعرف منطقة اللعب (Playing Area) بأنها المكان الذي تقام فيها مباريات المسابقة.
بإذن الحكم فقط :
أ يستطيع اللاعب مغادرة مكان اللعب.
ب يستطيع اللاعب صاحب النقلة مغادرة منطقة اللعب.

ج يسمح لشخص، والذي هو ليس بلاعب ولاحكم، أن يدخل منطقة اللعب.

أ يُمنع اللاعبون أثناء المباريات من الاستفادة من أي ملاحظات مكتوبة أو مصدر معلومات أو نصيحة أو تحليل أية مباراة على رقعة أخرى.
خلال اللعب، يُمنع قطعياً إحضار الهواتف المتحركة أو أي وسائل إتصال إلكترونية غير مصرح بها من قبل الحكم إلى داخل قاعة اللعب. تعلن خسارة اللاعب للمباراة إذا رن هاتفه المتحرك داخل القاعة أثناء اللعب.

3 ب يمكن للوائح المسابقة تحديد عقوبة مختلفة أقل قسوة.
يمكن للحكم أن يطلب من اللاعب السماح بفحص ملابسه، حقائبه أو الأدوات الأخرى، في مكان خصوصي. سيقوم الحكم، أو شخص مخول من الحكم ، بفحص اللاعب، وسيكون من نفس جنس اللاعب. إذا رفض اللاعب التعاون في هذه المستوجبات، سيتخذ الحكم التدابير وفق المادة 9-12.

ج لا يسمح بالتدخين إلا في القطاع المخصص لذلك في مكان اللعب من قبل الحكم.

4 يُعتبر اللاعبون الذين أنهوا مبارياتهم مثل المشاهدين.

5 يُمنع التشويش على المنافس أو إزعاجه بأي شكل بما في ذلك طلبات التعادل غير المنطقية أو الطلبات الأخرى غير المقبولة.

6 إن أية مخالفة لأحكام المواد 1-1 وحتى 5-11، تؤدي إلى عقوبات وفقاً للمادة 9-12.

7 إصرار اللاعب على رفض الالتزام بقوانين الشطرنج سيُعاقب بخسارة المباراة. ويقرر الحكم نتيجة الخصم.

8 إذا وجد أن كلا اللاعبين مذنب وفق المادة 7-11، ستعلن المباراة خسارة لكلي اللاعبين.

9 اللاعب لديه الحق بمطالبة الحكم بتفسير نقاط معينة في قانون الشطرنج.

10 ما لم تنص قواعد المسابقة على خلاف ذلك، يستطيع اللاعب الاستئناف ضد أي قرار للحكم، حتى لو كان اللاعب قام بالتوقيع على ورقة التسجيل (انظر المادة 7-9).

المادة 12: دور الحكم (أنظر التمهيد)

1 يجب على الحكم مراقبة تطبيق أحكام قوانين الشطرنج بكل دقة.
يجب على الحكم :
أ التأكد من اللعب النظيف.
ب التصرف بأفضل ما فيه مصلحة المسابقة.

2 ج التأكد من وجود بيئة لعب جيدة.
د التأكد من أن اللاعبين غير منزعجين.
هـ الإشراف على تطورات المسابقة.
و إتخاذ الإجراءات الخاصة لمصلحة اللاعبين المعاقين ممن بحاجة إلى إهتمام طبي.

3 يجب على الحكم مراقبة المباريات خاصة عندما يكون اللاعبون لديهم وقت قليل وتنفيذ القرارات التي يتخذها ومعاقبة اللاعبين عند أي مخالفة.

4 يجوز للحكم تعيين مساعدين لمراقبة المباريات، مثلاً عندما يكون هناك عدة لاعبين في ضيق من الوقت.

5 يحق للحكم منح أحد اللاعبين أو كليهما وقتاً إضافياً إذا حدث أي إزعاج خارجي للمباراة.

6 لا يحق للحكم التدخل في أي مباراة إلا في الحالات المذكورة في القوانين. وعليه عدم الإشارة إلى عدد النقلات الملعوبة إلا عند تطبيق المادة 5-8 عندما يسقط أحد العلمين على الأقل. يجب أن يمتنع الحكم عن تنبيه اللاعب بأن منافسه قد لعب نقلته أو أن اللاعب لم يضغط على ساعته.

7 إذا لاحظ أحد مخالفة ما، فيمكنه إبلاغ الحكم. لا يجوز للاعبين في المباريات الأخرى التحدث عن المباراة أو التدخل فيها. لا يسمح للمتفرجين التدخل في المباراة. يجوز للحكم طرد المخالفين من مكان اللعب.

8 ما عدا إذا رخص الحكم بذلك، يمنع على أي شخص استخدام الهاتف النقال أو أي نوع من أجهزة الاتصال في مكان اللعب أو أية منطقة أخرى يحددها الحكم.

9 يحق للحكم اتخاذ واحدة أو أكثر من العقوبات التالية :

أ إنذار.

ب زيادة الوقت المتبقي للمنافس.

ج تقليل الوقت المتبقي للاعب المخالف.

د زيادة النقاط التي حققها المنافس في المباراة إلى الحد الأقصى.

هـ تقليل النقاط التي حققها الطرف المخالف في المباراة.

و إعلان خسارة المباراة.

ز غرامة محددة مسبقاً.

ح الطرد من المسابقة.

***

ملاحق لقانون الشطرنج

الملحق أ: اللعب السريع (الديناميكي)

1 مباراة "اللعب السريع" هي التي فيها إما أنه يجب أن تستكمل كل النقلات في وقت محدد يزيد على 10 دقائق ولكن أقل من 60 دقيقة لكل لاعب؛ أو أن يكون الوقت المخصص + 60 مرة لأية زيادة أكثر من 10 دقائق لكن أقل من 60 دقيقة لكل لاعب.

2 لا يحتاج اللاعبان لتسجيل النقلات.

ستطبق قواعد المنافسة عندما :

3 أ يشرف حكم واحد على ثلاث مباريات بحد أقصى، و

ب يتم تسجيل كل مباراة عن طريق الحكم أو مساعده، وإذا أمكن، بالوسائل الإلكترونية.

خلاف ذلك سيطبق ما يلي :

بمجرد إكمال عشر نقلات لكل لاعب من بداية المباراة،

أ
1. لن يتم تغيير ضبط الساعة، إلا إذا كان جدول المسابقة بالكاد سيتأثر.
2. لن يمكن المطالبة بأمور تتعلق بتركيبة (وضع ابتدائي) غير صحيحة، أو باتجاه الرقعة. في حال وضعية غير صحيحة للملك، لن يسمح بالتبييت. في حال وضعية غير صحيحة لرخ، لن يسمح بالتبييت مع هذا الرخ.

4 ب تكتمل النقلة غير القانونية عندما يضغط اللاعب ساعته. إذا لاحظ الحكم ذلك فعليه إعلان المباراة خسارة للاعب، بشرط أن الخصم لم يلعب نقلته التالية. إذا لم يتدخل الحكم، فيمكن للخصم المطالبة بالفوز، بشرط أن لا يكون الخصم قد أدى نقلته. ولكن، تكون المباراة تعادلاً إذا كانت الوضعية لا تمكن الخصم من تنفيذ "كش مات" لملك اللاعب بأية سلسلة ممكنة من النقلات القانونية. إذا لم يطالب الخصم ولم يتدخل الحكم، فإن النقلة غير القانونية تبقي وتستمر المباراة .بمجرد قيام الخصم بأداء نقلته التالية، لا يمكن تصحيح النقلة غير القانونية إلا إذا تم ذلك باتفاق اللاعبين بدون تدخل الحكم.

ج للمطالبة بالفوز بالوقت، يجب على المدعي إيقاف الساعة وإبلاغ الحكم .ولكي ينجح الطلب، يجب أن يكون لدي المدعي وقت على ساعته بعد إيقاف الساعة .ولكن، تكون المباراة تعادلاً إذا كانت الوضعية لا تمكن المدعي من تنفيذ "كش مات" لملك اللاعب بأية سلسلة ممكنة من النقلات القانونية.

د إذا لاحظ الحكم أن كلا الملكين تحت الكش، أو أن هناك بيدق على الصف الأبعد عن مكان بدايته، فعليه الانتظار حتى تكتمل النقلة التالية. ثم إذا كان الوضع غير القانوني لا يزال على الرقعة، فسيعلن المباراة تعادلاً.

5 ستحدد لوائح أية مسابقة ما إذا كانت المواد (أ-3) أو (أ-4) ستطبق طوال الحدث.

***

الملحق ب: الشطرنج الخاطف

1 مباراة "الشطرنج الخاطف" هي التي يجب فيها أن تستكمل كل النقلات في وقت ثابت من 10 دقائق أو أقل لكل لاعب؛ أو أن يكون مجموع الوقت الأساسي لها 60 + مرة لأية زيادة 10 دقائق أو أقل.

2 العقوبات المحددة في المادتين 7 و 9 من قواعد المنافسة ستكون دقيقة واحدة بدل دقيقتين.

ستطبق قواعد المنافسة عندما

3 أ يشرف حكم واحد على مباراة واحدة، و

ب يتم تسجيل كل مباراة عن طريق الحكم أو مساعده، وإذا أمكن، بالوسائل الإلكترونية.

4 وخلاف ذلك سيحتكم اللعب لوائح الشطرنج السريع. كما في المادة (أ-4).

5 ستحدد لوائح أية مسابقة ما إذا كانت المواد (ب-3) أو (ب-4) ستطبق طوال الحدث.

***

الملحق ج: الكتابة الجبرية

يعترف الاتحاد الدولي للشطرنج في مسابقاته ومبارياته بنظام واحد فقط للكتابة، وهو النظام الجبري، ويوصي باستعمال هذا النظام الموحد في كتب ودوريات الشطرنج. لن يتم استخدام أوراق التسجيل المدونة بأي نظام كتابة آخر كدليل في الحالات التي يتم فيها عادة الرجوع إلى ورقة تسجيل اللاعب لذلك الغرض. إذا لاحظ الحكم أن لاعباً يسجل بطريقة غير الطريقة الجبرية فعليه تحذيره للالتزام بهذا المتطلب.

وصف الطريقة الجبرية

1 في هذا الوصف، كلمة "قطعة" تعني قطعة مختلفة عن البيدق.

يُرمز لكل قطعة بمختصر. وهو باللغة الإنجليزية الحرف الأول الكبير من اسمها. مثلاًK=King :، Q=Queen، R=Rook، B=Bishop، N=Knight (يستخدم الحرف N لكلمة Knight لمنع الالتباس).

2

أسماء القطع			رموز القطع باللغات الرئيسية					
أشكال	عربي	إنجليزي	عربي	إنجليزي	فرنسي	أسباني	ألماني
	ملك	King	م	K	R	R	K
	وزير	Queen	و	Q	D	D	D
	رخ "قلعة"	Rook	ر	R	T	T	T
	فيل	Bishop	ف	B	F	A	L
	حصان	Knight	ح	N	C	C	S

3 لمختصر اسم القطع، يكون كل لاعب حراً باستعمال الاسم الشائع استخدامه في بلده. مثل F=Fou)فيل بالفرنسية) أو) L=Loper فيل بالهولندية). أما في الدوريات المطبوعة، فيوصى باستعمال أشكال القطع.

4 البيادق لا يُرمز لها بحرفها الأول، ولكن يتم تمييزها بغياب هذا الحرف. مثلاً: تكتب النقلاتe5 ، d4، a5، وليسpe5 ، Pd4، pa5.

5 الأعمدة الثمانية (من اليسار إلى اليمين بالنسبة للأبيض، ومن اليمين إلى اليسار بالنسبة للأسود) يرمز لها بالأحرف الصغيرةa ، b، c، d، e، f، g، وh ، على التوالي.

6 الصفوف الثمانية (من الأسفل إلى الأعلى بالنسبة للأبيض، ومن الأعلى إلى الأسفل بالنسبة للأسود) ترقم 1، 2، 3، 4، 5، 6، 7، 8 على التوالي .وبالتالي، في الوضع الابتدائي توضع قطع وبيادق

الأبيض في الصفين الأول والثاني، وتوضع قطع وبيادق الأسود في الصفين الثامن والسابع.
نتيجة للقواعد السابقة، فإن كل مربع من المربعات الأربع والستين يتميز عن غيره بتركيبة فريدة من حرف ورقم .

7

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

8 كل حركة لقطعة يشار لها بـ(أ) مختصر اسم القطعة المعنية و(ب) مربع الوصول. لا توجد علامة فاصلة بين(أ) وبين (ب). مثلاBe5 :، Nf3، .Rd1
بالنسبة للبيادق، يشار إلى مربع الوصول فقط. مثلe5 :، d4، .a5

9 عندما تقوم قطعة بالأسر، يمكن وضع × بين (أ) مختصر اسم القطعة المعنية و (ب) مربع الوصول. مثلاً Bxe5 :، Nxf3، .Rxd1أنظر كذلك المادة ج-10.
عندما يقوم البيدق بالأسر، تجب الإشارة إلى صف المغادرة، ثم يمكن وضعx ، ثم مربع الوصول. مثلاً dxe5 :، gxf3، .axb5وعند الأسر بالمرور، يمكن إضافة e.p. إلى الكتابة. مثلاً.exd6 e.p :
إذا كانت هناك قطعتان متماثلتان يمكنهما التحرك إلى نفس المربع، فإن القطعة التي تحركت يشار إليها كالتالي:

1. إذا كانت القطعتان على نفس الصف: بـ(أ) مختصر اسم القطعة، (ب) عمود المغادرة، و(ج) مربع الوصول.
2. إذا كانت القطعتان على نفس العمود: بـ(أ) مختصر اسم القطعة، (ب) صف المغادرة، و(ج) مربع الوصول.

10 إذا كانت القطع على صفوف وأعمدة مختلفة، فإن الطريقة 1 هي المفضلة.

أمثلة:

أ يوجد حصانان، على المربعات g1 وe1 ، وأحدهما تحرك إلى المربع ; f3 فيكون إما Ngf3 أوNef3 ، حسب الحالة.

ب يوجد حصانان، على المربعات g5 وg1 ، وأحدهما تحرك إلى المربع ; f3 فيكون إما N5f3 أوN1f3 ، حسب الحالة.

ج يوجد حصانان، على المربعات h2 وd4 ، وأحدهما تحرك إلى المربع ; f3 فيكون إما Nhf3

أوNdf3 ، حسب الحالة.

د إذا تم الأسر على المربعf3 ، لا تزال تطبق الكتابة في الأمثلة السابقة، ولكن يمكن إدراج x (1)إما Ngxf3 أوNexf3 ، (2)إما N5xf3 أوN1xf3 ، (3)إما Nhxf3 أوNdxf3 ، حسب الحالة.

11 في حال ترقية بيدق، يشار إلى الحركة الفعلية للبيدق، يليها مباشرة مختصر اسم القطعة الجديدة. مثلاًd8Q :، exf8N، b1B، g1R.

12 سيرمز إلى عرض التعادل بـ (=)

اختصارات :

0-0	تبييت مع رخ h1 أو رخ h8 (تبييت جهة الملك)
0-0-0	تبييت مع رخ a1 أو رخ a8 (تبييت جهة الوزير)
X	الأسر
+	كش ملك
++أو#	كش مات
e.p.	الأسر بالمرور(en passant)

13 الأربعة الأواخر اختياريين .

مثال لتسجيل إحدى المباريات:

1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6e.p. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3+ Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 ed4 4. e5 Ne4 5. Qd4 d5 6. ed6 Nd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3 Be7 9 Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

***

الملحق د: قواعد اللعب مع اللاعبين العمي والمعاقين بصرياً

تكون للمنظم، بعد استشارة الحكم، قوة تطبيق القواعد التالية حسب الظروف المحلية. في الشطرنج التنافسي بين اللاعبين المبصرين وبين المعاقين بصرياً (عميان قانوناً)، يحق لأي من اللاعبين استخدام رقعتين، يستخدم اللاعب المبصر رقعة عادية، ويستخدم اللاعب المعاق بصرياً رقعة مصممة خصيصاً. يجب أن تتوفر في هذه الرقعة المتطلبات التالية :

1

أ مقاسات لا تقل عن 20 × 20 سنتيمتر، و

ب فيها المربعات السوداء مرتفعة قليلاً، و

ج فيها ثقب تأمين في كل مربع، و

متطلبات القطع هي :

أ كلها مزودة بوتد صغير يلائم ثقب التأمين في الرقعة، و

ب كلها بتصميم "ستاونتون"، مع كون القطع السوداء ذات علامات خاصة.

القواعد التالية تحكم اللعب:

1. تعلن النقلات بوضوح، ويقوم الخصم بتكرار إعلان النقلة وتنفيذها على رقعة الشطرنج الخاصة به. عندما تتم ترقية بيدق، يجب على اللاعب الإعلان عن القطعة المختارة. ولكي يكون الإعلان أوضح ما يكون، يوصى باستعمال الأسماء التالية بدل الحروف المقابلة :

2

A	Anna	أنا
B	Bella	بيللا
C	Cessar	سيزر
D	David	دايفيد
E	Eva	إيفا
F	Flix	فيلكس
G	Gustav	جوستاف
H	Hector	هيكتور

2. ما لم يقرر الحكم خلاف ذلك، الصفوف من جهة الأبيض إلى الأسود تعطى الأرقام الألمانية:

1	Eins	آينس
2	zwei	زفاي
3	drei	دراي
4	vier	فير
5	fuenf	فونف
6	sechs	زيكس
7	sieben	زيبن

3. يُعلن عن التبييت كالتالي: " لانج روشادي Lange Rochade) " باللغة الألمانية تعني تبييت طويل) و " كورزي روشادي Kurze Rochade) " باللغة الألمانية تعني تبييت قصير.(
تحمل القطع الأسماء التاليةKoenig :، Dame، Turm، Laeufer، Speringer، Bauer.
4. على الرقعة الخاصة باللاعب المعاق بصرياً، تعتبر القطعة قد لمست عندما يتم إخراجها من ثقب التأمين.
5. تعتبر النقلة "مؤداة" عندما :

أ في حالة الأسر، عند إزالة القطعة المأسورة من رقعة اللاعب صاحب النقلة
ب عند وضع قطعة في ثقب تأمين مختلف
ج عند الإعلان عن النقلة.

6. عندئذ فقط يتم تشغيل ساعة المنافس.
7. فيما يتعلق بالفقرتين 2 و 3 يتم تطبيق القواعد العادية على اللاعب المبصر.
8. يُسمح للمعاقين بصرياً باستعمال ساعة شطرنج خاصة. وتتوفر فيها الخصائص التالية :

أ واجهة دائرية مدرجة مجهزة بعقارب مقواة، وتكون كل خمس دقائق معلمة بنقطة بارزة، وكل 15 دقيقة معلمة بنقطتين بارزتين. و
ب علم يُحس به بسهولة. يجب الاعتناء بتجهيز العلم ليسمح للاعب بستشعار عقرب الدقائق في آخر خمس دقائق من الساعة الزمنية الكاملة.
ج اختيارياً، وسيلة إعلان صوتي للاعب المعاق بصرياً عن عدد النقلات.

9. يجب على المعاق بصرياً تسجيل نقلات المباراة بطريقة "برايل "Braill أو الكتابة العادية أو تسجيل النقلات على شريط تسجيل.
10. زلة اللسان أثناء الإعلان عن نقلة، يجب أن تصحح فوراً وقبل تشغيل ساعة الخصم.
11. أثناء المباراة إذا ظهرت وضعيتان مختلفتان على الرقعتين، يجب تصحيحهما مباشرة بمساعدة الحكم والاستعانة بورقتي تسجيل اللاعبين. إذا كانت ورقتي التسجيل متطابقتين، فإن اللاعب الذي سجل نقلة صحيحة ثم نفذ نقلة خطأ يجب أن يصحح الوضعية طبقاً للنقلة المسجلة في ورقتي التسجيل. إذا وجد أن ورقتي التسجيل مختلفتين، ستعاد النقلات إلى النقطة التي تتفق فيها ورقتي التسجيل، ويقوم الحكم بإعادة ضبط الساعتين تبعاً لذلك.
12. يحق للاعب المعاق بصرياً الاستعانة بمساعد يقوم ببعض أو كل المهام التالية :

أ تنفيذ نقلة كل لاعب على رقعة الخصم.
ب الإعلان عن نقلات كلا اللاعبين.
ج تسجيل نقلات المباراة اللاعب المعاق بصرياً وبدء ساعة الخصم (مع مراعاة المادة

"3-ج")

د إبلاغ اللاعب المعاق بصرياً، عند طلبه فقط، بعدد النقلات المستكملة والوقت المستهلك من كلي اللاعبين.

هـ المطالبة بالمباراة عند تجاوز الوقت المحدد وإعلام الحكم إذا لمس اللاعب المبصر إحدى قطعه.

ز القيام بالإجراءات المعتادة في الحالات التي يتم فيها تأجيل المباراة.

13. إذا لم يستعن اللاعب المعاق بصرياً بمساعد، فيحق للاعب المبصر استخدام بشخص للقيام بالواجبات المذكورة في االنقاط 9-أ و 9-ب.

***

الملحق هـ: المباريات المؤجلة

1 إن لم تنتهِ المباراة مع نهاية الزمن المحدد للعب، سيطلب الحكم من اللاعب صاحب النقلة أن "يختم" تلك النقلة. يجب على اللاعب كتابة نقلته على ورقة تسجيله بشكل واضح لا لبس فيه، ثم يضع ورقة تسجيله مع ورقة تسجيل خصمه في مغلف، ويختم ذلك المغلف، وعندئذ فقط يوقف الساعة. يحتفظ اللاعب بحقه في تغيير نقلته السرية إلى أن يوقف الساعة. إذا قام اللاعب، بعد أن أبلغه الحكم بختم النقلة، بأداء نقلة على رقعة الشطرنج، فيجب عليه كتابة نفس النقلة في ورقة تسجيله كنقلة مختومة.

أ

ب اللاعب صاحب النقلة والذي يؤجل مباراته قبل انتهاء فترة اللعب، سيعتبر أنه ختم بنهاية الوقت المسمى لنهاية فترة اللعب، ويتم تسجيل الوقت المتبقي له.

2 يجب بيان ما يلي على المغلف :

أ اسمي اللاعبين، و

ب الوضعية قبل النقلة المختومة مباشرة، و

ج الوقت المستهلك من قبل كل لاعب، و

د اسم اللاعب الذي ختم النقلة، و

هـ رقم النقلة المختومة، و

و عرض التعادل، إذا كان العرض سارياً، و

ز تاريخ ووقت ومكان استئناف اللعب.

3 سيتحقق الحكم من دقة المعلومات على المغلف وهو مسئول عن حفظه بأمان.

4 إذا عرض لاعب التعادل بعد أن ختم خصمه نقلته، فإن العرض يظل سارياً حتى يقبله الخصم أو يرفضه وفق المادة 1-9.

5 قبل استئناف المباراة، يجب تركيب الوضعية على الرقعة كما كانت قبل النقلة المختومة مباشرة، والوقت الذي استهلكه كل لاعب عند التأجيل يجب تبيانه على الساعتين.

6 إذا حدث قبل استئناف المباراة أن تم الاتفاق على التعادل، أو أبلغ أحد اللاعبين الحكم باستسلامه، فعندئذ تنتهي المباراة.

7 لا يُفتح المغلف إلا بوجود اللاعب الذي سيقوم بالرد على النقلة المختومة.

8 باستثناء الحالات المذكورة في المواد 5 و 9-6 و 6-9، تكون المباراة خسارة للاعب الذي نقلته المختومة :

أ غامضة، أو

ب مسجلة بطريقة يستحيل معها تحديد المعنى الحقيقي منها، أو

ج غير قانونية.

9 في الوقت المتفق عليه لاستئناف المباراة :

أ إذا كان اللاعب الذي سيقوم بالرد على النقلة المختومة موجوداً، سيتم فتح المغلف، وتؤدى النقلة المختومة على الرقعة ويبدأ تشغيل ساعته.

ب إذا كان اللاعب الذي سيقوم بالرد غير موجود، سيتم تشغيل ساعته. وعند حضوره يمكنه

إيقاف ساعته واستدعاء الحكم. عندها يتم فتح المغلف وتؤدى النقلة المختومة على الرقعة. ثم يعاد تشغيل ساعته.

ج إذا كان اللاعب الذي ختم النقلة غير موجود، فيحق لخصمه تسجيل رده في ورقة التسجيل، يختم ورقة تسجيله في مغلف جديد، يوقف ساعته ويبدأ ساعة اللاعب المتغيب بدل الرد بالطريقة المعتادة. إذا حدث هذا، يسلم المغلف إلى الحكم ليحفظه بأمان، ويُفتح عند وصول اللاعب المتغيب.

10 أي لاعب يصل إلى رقعة الشطرنج بعد وقت المهلة سيخسر المباراة، إلا إذا قرر الحكم خلاف ذلك. ولكن إذا كانت المباراة المختومة تنهي المباراة، ستطبق تلك النهاية.

11 إذا نصت لوائح المسابقة على أن زمن المهلة ليس صفراً، سيتم تطبيق ما يلي: إن لم يحضر أي من اللاعبين من البداية، سيخسر اللاعب الذي عليه الرد كل الوقت المنقضي حتى وصوله، إلا إذا نصت لوائح المسابقة أو قرر الحكم خلاف ذلك.

12 أ إذا فقد المغلف الذي يحتوي النقلة المختومة، ستستأنف المباراة من الوضعية المؤجلة، مع الأوقات المسجلة على الساعتين عند التأجيل. فإذا تعذر تحديد الوقت المستهلك لكل لاعب، سيقوم الحكم بضبط الساعتين. ثم يقوم اللاعب الذي ختم النقلة بأداء النقلة التي يقول أنه ختمها على الرقعة.

ب إذا كان من المستحيل تحديد الوضعية، ستلغى المباراة ويجب لعب مباراة جديدة.

13 عند استئناف المباراة، إذا أشار أحد اللاعبين قبل أداء نقلته الأولى إلى أن الزمن المستهلك الموضح على أية من الساعتين غير صحيح، فيجب تصحيح الخطأ. أما إذا لم يُلاحظ الخطأ فإن المباراة تستمر دون تصحيح إلا إذا قرر الحكم خلاف ذلك.

14 سيتم التحكم بمدة كل جلسة استئناف بواسطة ساعة الحكم. سيتم الإعلان مسبقاً عن موعد البداية.

***

الملحق و: قواعد شطرنج 960

1 قبل بدء مباراة شطرنج960 يتم عشوائياً اختيار وضعية البداية، وفق قواعد معينة. بعدها تلعب المباراة بنفس طريقة الشطرنج العادي. وبالأخص، فإن القطع والبيادق لديها نفس الحركات المعتادة، وهدف كل لاعب أن يعطي "كش مات "لملك الخصم.

متطلبات وضعية البداية

2 يجب أن تلبي وضعية بداية شطرنج960 قواعد معينة. البيادق البيضاء توضع على الصف الثاني مثل الشطرنج العادي. كل القطع البيضاء الباقية توضع على الصف الأول، ولكن بالقيود التالية :

أ يوضع الملك في مكان ما بين الرخين، و

ب يوضع الفيلين في مربعين متعاكسين باللون، و

ج توضع القطع السوداء على الجهة المعاكسة للقطع البيضاء.

يمكن توليد وضع البداية قبل المباراة إما عن طريق برنامج حاسوب أو باستخدام حجر نرد، عملة معدنية، بطاقات، إلخ.

قواعد التبييت في شطرنج960

3 أ يسمح شطرنج960 لكل لاعب بالتبييت مرة واحدة فقط في المباراة، وهي فعلياً حركة لكل من الملك والرخ بنقلة واحدة. ولكن للتبييت توجد حاجة إلى تغييرات بسيطة على قواعد الشطرنج العادي، لأن القواعد العادية التي تفترض أماكن ابتدائية للقلعة والملك ولا يمكن تطبيقها عادة في شطرنج960.

كيفية التبييت

في شطرنج960، وبناء على الوضعية قبل التبييت للملك ورخ التبييت، تتم مناورة التبييت بإحدى الطرق الأربع التالية:

1. تبييت بحركة مزدوجة: بأداء حركة بالملك وحركة بالرخ، أو
2. تبييت تبادلي: بتبادل الأماكن بين الرخ والملك، أو
3. تبييت بحركة الملك فقط: بتحريك الملك فقط، أو
4. تبييت بحركة الرخ فقط: بتحريك الرخ فقط

ب توصيات:

1. عند التبييت على رقعة فعلية بواسطة لاعب آدمي، يفضل تحريك الملك خارج سطح اللعب بجانب موقعه النهائي، ثم تحريك الرخ من مكان البداية إلى مكانه النهائي، ثم يوضع الملك في مربعه النهائي.
2. بعد التبييت، تكون الوضعية النهائية للملك والرخ مماثلة تماماً للوضعية التي تحدث في الشطرنج العادي.

توضيح:

بالتالي، بعد التبييت في جانب الـ) "c"يكتب 0-0-0 ويعرف بالتبييت الطويل في الشطرنج التقليدي)، يصبح الملك في مربع الـ c1) "c"بالنسبة للأبيض و c8بالنسبة للأسود) والرخ في

مربع الـ d1) "d"بالنسبة للأبيض و d8 بالنسبة للأسود (بعد التبييت في جانب الـ) "g"يكتب 0-0 ويعرف بالتبييت القصير في الشطرنج التقليدي)، يصبح الملك في مربع الـ "g"(g1 بالنسبة للأبيض و g8بالنسبة للأسود) والرخ في مربع الـ "f"(f1بالنسبة للأبيض و f8بالنسبة للأسود).
ملاحظات:

1. لتجنب أي سوء فهم، يمكن التصريح بعبارة "سأقوم بالتبييت (I am about to castle)" قبل التبييت.
2. في بعض وضعيات البداية، لا يتحرك الملك أو الرخ (وليس كلاهما) أثناء التبييت.
3. في بعض وضعيات البداية، يمكن أن يتم التبييت مبكراً من النقلة الأولى.
4. يجب أن تكون كل المربعات بين مربع البداية وبين مربع النهاية للملك) بما في ذلك مربع النهاية)، وكل المربعات بين مربع البداية وبين مربع النهاية للرخ (بما في ذلك مربع النهاية)، خالية باستثناء الملك ورخ التبييت.
5. في بعض وضعيات البداية، يمكن أن تبقى بعض المربعات مشغولة أثناء التبييت بينما يجب أن تكون خالية في الشطرنج العادي. مثلاً، في التبييت جهة الـ (0-0-0) "c" توجد إمكانية أن تكون مربعاتa ، bو/أو c لا تزال مشغولة .وفي التبييت جهة الـ"g" (0-0)توجد إمكانية أن تكون مربعات e و/أو h مشغولة.

***

الملحق ز: نهايات اللعب السريع

1 "نهاية اللعب السريع" هي المرحلة من المباراة عندما يجب استكمال كل النقلات المتبقية في وقت محدد.

2 قبل بدء الحدث يجب الإعلان عما إذا كان هذا الملحق سيطبق أو لا.

3 سيتم تطبيق هذا الملحق على مباريات الشطرنج العادي والسريع التي ليس فيها زيادة وقت، وليس على مباريات الشطرنج الخاطف.

4 إذا كان اللاعب صاحب النقلة لديه أقل من دقيقتين متبقيتين على ساعته، فيمكنه المطالبة بتطبيق نظام "الوقت المؤخر "Time Delay أو "الوقت التراكمي "cumulative time من خمس ثواني لكل من اللاعبين، إن أمكن. يعتبر هذا ضمنياً طلباً للتعادل. فإذا رفض، ووافق الحكم على المطالبة، عندها يتم ضبط الساعتين بالوقت الإضافي، ويتم منح الخصم دقيقتين إضافيتين وتستأنف المباراة.

إن لم يتم تطبيق المادة ز-4 وكان للاعب صاحب النقلة أقل من دقيقتين متبقيتين على ساعته، فيمكنه المطالبة بالتعادل قبل سقوط علمه. سيكون عليه استدعاء الحكم ويمكنه إيقاف الساعتين (انظر المادة 12-6- ب). يمكنه المطالبة على أساس أن خصمه لا يستطيع الفوز بالطرق العادية، و/أو أن خصمه لا يبذل أي جهد للفوز بالطرق العادية .

5
أ إذا وافق الحكم على أن الخصم لا يمكنه الفوز بالطرق العادية، أو أن الخصم لا يبذل جهداً للفوز بالمباراة بالطرق العادية، فسيعلن أن المباراة تعادل. وإلا سيؤجل قراره أو يرفض الطلب.

ب إذا أجل الحكم قراره، فيمكن منح المنافس دقيقتين إضافيتين وتستأنف المباراة، بحضور الحكم إن أمكن. سيقوم الحكم بإعلان النتيجة النهائية لاحقا خلال المباراة أو بأسرع ما يكون بعد سقوط علم أحد اللاعبين. سيقوم بإعلان المباراة تعادلاً إذا وافق أن خصم اللاعب الذي سقط علمه لا يمكنه الفوز بها بالطرق العادية، أو أنه لن يكن يبذل محاولات كافية للفوز بالطرق العادية.

ج إذا رفض الحكم االمطالبة، يجب منح الخصم دقيقتين إضافيتين.

سيتم تطبيق ما يلي عندما لا تكون المنافسة تحت إشراف حكم :

يمكن للاعب المطالبة التعادل إذا تبقت له أقل من دقيقتين على ساعته وقبل سقوط علمه. هذا ينهي المباراة.

يمكنه المطالبة بالاستناد إلى:

6
أ
1. أن خصمه لا يستطيع الفوز بالطرق العادية، و/أو
2. أن خصمه لا يبذل أي جهد للفوز بالطرق العادية.

في (1) يجب على اللاعب كتابة الوضع النهائي وأن يتحقق خصمه منه.

في (2) يجب على اللاعب كتابة الوضع النهائي ويرفق به ورقة تسجيل كاملة. على الخصم التحقق من كل من ورقة التسجيل والوضع النهائي.

ب يتم تقديم الطلب إلى الحكم المكلف.

معدلات إيلو

نظـام تقييـم ومـعـدلات إيـلـو

ELO RATING SYSTEM

المقدمة صفر- إثنين
من موسوعة ويكيبيديا
قبل 2019

ترجمة محمد صبيح محمد حسين صبيح كبة بمساعدة آخرين

نظام تقييم إيلو Elo هو طريقة لحساب مستويات المهارة النسبية للاعبين في ألعاب ثنائية اللاعبين مثل الشطرنج. تم تسميته على اسم منشئه آرباد إيلو Arpad Elo، أستاذ الفيزياء الأمريكي المجري المولد.

تم اختراع نظام إيلو Elo كنظام محسن لتقييم الشطرنج، ولكنه يستخدم اليوم أيضًا في العديد من الألعاب الأخرى. يتم استخدامه أيضًا كنظام تصنيف للمنافسة متعددة اللاعبين في عدد من ألعاب الفيديو، وقد تم تكييفه مع الرياضات الجماعية بما في ذلك اتحاد كرة القدم وكرة القدم الأمريكية الجامعية وكرة السلة واتحادات كرة السلة العامة.

لكل لاعب تصنيف رقمي. يشير الرقم الأعلى إلى لاعب أفضل، بناءً على النتائج ضد لاعبين آخرين مصنفين. الفائز في مسابقة بين لاعبين يكسب عددًا معينًا من النقاط في تصنيفه واللاعب الخاسر يخسر نفس المبلغ. يعتمد عدد النقاط التي تم ربحها أو خسارتها في المسابقة على الاختلاف في تصنيفات اللاعبين، لذلك سيكسب اللاعب المزيد من النقاط بفوزه على لاعب أعلى تصنيفًا من فوزه على لاعب ذي تصنيف أقل. في لعبة الشطرنج، على سبيل المثال، إذا تم تصنيف اللاعب "أ" أعلى بـ 100 نقطة من اللاعب "ب"، فمن المتوقع أن يفوز اللاعب "أ" بحوالي خمس مباريات من أصل ثمانية مباريات. [بحاجة لمصدر] وخلال سلسلة من المباريات إذا كان أداء أي من اللاعبين أفضل من المتوقع سيرتفع تقييمه.

***

المحتويات

1- التاريخ
1.1 تنفيذ مخطط إيلو Elo
2 -أنظمة تصنيف مختلفة
2.1 تصنيفات فايد FIDE
2.1.1 تصنيف الأداء
2.1.2 فئات البطولة فايد FIDE
2.2 تقييمات حية
2.3 تقييمات اتحاد الشطرنج في الولايات المتحدة
2.3.1 عامل K المستخدم من قبل USCF
2.3.2 طبقات التقييم
2.4 تصنيفات أجهزة الكمبيوتر
3- نظرية
3.1 تفاصيل رياضية
3.2 القضايا الرياضية
3.2.1 نموذج التوزيع الأكثر دقة
3.2.2 عامل K الأدق
4 - قضايا عملية
4.1 نشاط اللعبة مقابل حماية تصنيف المرء
4.2 الاقتران الانتقائي
4.3 تصنيفات التضخم والانكماش
4.3.1 مكافحة الانكماش
5- أنظمة تصنيف أخرى للشطرنج
6- تقييمات إيلو Elo تتجاوز الشطرنج
7- تطبيقات بصرف النظر عن الألعاب
8 - نبذة عن إيلو

التـــاريـــخ

كان آرباد إيلو Arpad Elo لاعب شطرنج من مستوى الماستر الرئيسي ومشاركًا نشطًا في اتحاد الشطرنج في الولايات المتحدة (USCF) منذ تأسيسه في عام 1939. استخدم USCF نظام تصنيفات رقمية، ابتكره كينيث هاركنيس، للسماح للأعضاء بتتبع تقدمهم الفردي بعبارات أخرى غير فوز وخسارة البطولات. كان نظام هاركنيس Harkness عادلاً إلى حد معقول، ولكن في بعض الظروف أدى إلى تصنيفات عالية اعتبرها العديد من المراقبين غير دقيقة. نيابة عن USCF، ابتكر إيلو Elo نظامًا جديدًا قائمًا على أساس إحصائي أكثر صحة.

استبدل نظام إيلو Elo الأنظمة السابقة للمكافآت التنافسية بنظام يعتمد على التقدير الإحصائي. وأنظمة تقييم للعديد من نقاط الجوائز الرياضية وفق تقييمات ذاتية لعظمة بعض الإنجازات. على سبيل المثال، قد يكون الفوز في بطولة غولف مهمة يستحق اختيارًا تعسفيًا بخمس مرات من نقاط الفوز في دورة أقل.

على النقيض من ذلك، يستخدم المسعى الإحصائي نموذجًا يربط نتائج اللعبة بالمتغيرات الأساسية التي تمثل قدرة كل لاعب.

كان افتراض إيلو Elo المركزي هو أن أداء الشطرنج لكل لاعب في كل لعبة هو متغير عشوائي موزع بشكل طبيعي. على الرغم من أن اللاعب قد يؤدي بشكل أفضل أو أسوأ بكثير من مباراة إلى أخرى، إلا أن إيلو Elo افترض أن القيمة المتوسطة لأداء أي لاعب معين تتغير ببطء مع مرور الوقت. فكر إيلو Elo في المهارة الحقيقية للاعب كوسيلة لمتغير أداء اللاعب العشوائي.

هناك افتراض آخر ضروري، لأن أداء الشطرنج بالمعنى أعلاه لا يزال غير قابل للقياس. لا يمكن للمرء أن ينظر إلى سلسلة من التحركات ويقول "هذا الأداء هو 2039." يمكن الاستدلال على الأداء من خلال الانتصارات والتعادلات والخسائر فقط. لذلك، إذا فاز لاعب في مباراة، فمن المفترض أن يكون أداؤه على مستوى أعلى من خصمه لتلك اللعبة. وعلى العكس إذا خسر، فمن المفترض أن يكون أداؤه على مستوى أدنى. وإذا كانت المباراة تعادلًا، فمن المفترض أن يكون اللاعبان قد أديا على نفس المستوى تقريبًا.

لم يحدد إيلو Elo بالضبط كيف يجب أن يؤدي الأداءان القريبان إلى التعادل بدلاً من الفوز أو الخسارة. وبينما كان يعتقد أنه من المحتمل أن يكون لكل لاعب انحراف معياري مختلف عن أدائه، فقد افترض تبسيطًا عكس ذلك.

لتبسيط عملية الحساب بشكل أكبر، اقترح إيلو Elo طريقة مباشرة لتقدير المتغيرات في نموذجه (أي المهارة الحقيقية لكل لاعب). يمكن للمرء أن يحسب بسهولة نسبية، من الجداول، عدد المباريات التي يتوقع أن يفوز بها اللاعب بناءً على مقارنة تقييمه بتصنيفات خصومه. فإذا فاز اللاعب بمباريات أكثر مما كان متوقعًا له، فسيتم تعديل تقييمه إلى أعلى، بينما إذا فاز بألعاب أقل من المتوقع، فسيتم تعديل تصنيفه إلى أسفل. علاوة على ذلك، كان هذا التعديل يجب أن يكون متناسبًا مع عدد مرات الفوز الذي تجاوزه اللاعب أو إن كان أقل من عدد مرات فوزه المتوقع.

من منظور حديث، فإن افتراضات إيلو Elo المبسطة ليست ضرورية لأن قوة الحوسبة غير مكلفة ومتوفرة على نطاق واسع. علاوة على ذلك، حتى داخل النموذج المبسط، فإن تقنيات التقدير الأكثر كفاءة معروفة جيدًا. اقترح العديد من الأشخاص، أبرزهم مارك جليكمان، استخدام آلية إحصائية أكثر تعقيدًا لتقدير نفس

المتغيرات. من ناحية أخرى، أثبتت البساطة الحسابية لنظام إيلو Elo أنها واحدة من أعظم أصولها. بمساعدة حاسبة الجيب، يمكن لمنافس الشطرنج المستنير أن يحسب ضمن ضربات بسيطة أحادية ما سيكون تصنيفه القادم المنشور رسميًا، مما يساعد على تعزيز التصور بأن التصنيفات عادلة.

تنفيذ مخطط إيلو Elo

نفذ إتحاد الشطرنج في الولايات المتحدة USCF اقتراحات إيلو Elo في عام 1960، وسرعان ما اكتسب النظام اعترافًا بأنه أكثر عدالة ودقة من نظام تصنيف هاركنيس Harkness. تم اعتماد نظام إيلو Elo من قبل الاتحاد العالمي للشطرنج (FIDE) في عام 1970. وصف إيلو Elo عمله بشيء من التفصيل في كتاب **تصنيف الشطرنج، في الماضي والحاضر**، الذي نشر في عام 1978.

أشارت الاختبارات الإحصائية اللاحقة إلى أنه من شبه المؤكد أن أداء الشطرنج لا يتم توزيعه كتوزيع عادي، حيث أن اللاعبين الأضعف لديهم فرصًا أكبر بكثير (ولكن ليس بشكل كبير) من توقعات نموذج إيلو Elo. [بحاجة لمصدر] لذلك، يستخدم USCF وبعض مواقع الشطرنج صيغة تعتمد على التوزيع اللوجستي. كما تم العثور على شذوذ إحصائي كبير عند استخدام التوزيع اللوجستي في الشطرنج. تواصل فايد FIDE (الاتحاد العالمي للشطرنج لحدود زمانية ومكانية معينات) استخدام التوزيع الطبيعي. نقاط التوزيع العادية واللوجستية، بطريقة ما، هي نقاط عشوائية في مجموعة من التوزيعات التي ستعمل بشكل جيد. عمليًا، ويعمل كلا التوزيعين بشكل جيد جدًا لعدد من الألعاب المختلفة.

أنظمة التصنيف المختلفة

غالبًا ما تُستخدم عبارة "تقييم إيلو Elo" لتعني تصنيف الشطرنج للاعب كما يحسبه فايد FIDE. ومع ذلك، فإن هذا الاستخدام مربك وغالبًا ما يكون مضللًا، لأن أفكار إيلو Elo العامة قد تم تبنيها من قبل العديد من المنظمات المختلفة، بما في ذلك USCF (قبل فايد FIDE)، ونادي الشطرنج على الإنترنت (ICC)، وYahoo! الألعاب، وجمعية الشطرنج المهنية الاحترافية الآن (PCA). كل منظمة لديها تنفيذ فريد من نوعه، ولا يتبع أي منها بدقة اقتراحات إيلو Elo الأصلية. وسيكون من الأكثر دقة الإشارة إلى جميع التصنيفات أعلاه كتصنيفات إيلو Elo، ولا يوجد أي منها كتصنيف إيلو Elo الفعلي.

بدلاً من ذلك، يمكن الرجوع إلى المنظمة التي تمنح التصنيف، على سبيل المثال "اعتبارًا من أغسطس / آب 2002، حصل غريغوري كايدانوف على تصنيف فايد FIDE لـ 2638 وتصنيف USCF لـ 2742". وتجدر الإشارة إلى أن تقييمات إيلو Elo لهذه المنظمات المختلفة ليست دائمًا قابلة للمقارنة بشكل مباشر. على سبيل المثال، الشخص الذي حصل على تصنيف فايد FIDE من 2500 سيحصل بشكل عام على تصنيف USCF بالقرب من 2600 وتصنيف ICC في النطاق من 2500 إلى 3100.

تقييمات فايد FIDE

بالنسبة لأفضل اللاعبين، فإن التصنيف الأكثر أهمية هو تصنيف فايد FIDE. منذ يوليو / تموز 2012، أصدرت فايد FIDE قائمة تصنيفات مرة كل شهر.

يعطي التحليل التالي لقائمة تصنيف فايد FIDE في نوفمبر / تشرين الثاني 2012 انطباعًا تقريبيًا عن معنى تصنيف فايد FIDE معين:

- 5839 لاعبًا حصلوا على تقييم نشط في النطاق من 2200 إلى 2299، والذي يرتبط عادةً بعنوان المرشح الرئيسي.
- حصل 2998 لاعبًا على تصنيف نشط في النطاق 2300 إلى 2399، والذي يرتبط عادةً بعنوان ماستر فايد FIDE Master.
- حصل 1382 لاعبًا على تقييم نشط بين 2400 و 2499، وكان لمعظمهم إما الماجستير الدولي أو لقب Grandmaster الدولي (أستاذ دولي كبير).
- حصل 587 لاعبًا على تقييم نشط بين 2500 و 2599، وكان لمعظمهم لقب Grandmaster الدولي (أستاذ دولي كبير).
- حصل 178 لاعبًا على تقييم نشط بين 2600 و 2699، وكان جميعهم باستثناء واحد منهم يحمل لقب Grandmaster الدولي (أستاذ دولي كبير).
- حصل 42 لاعبًا على تقييم نشط بين 2700 و 2799.
- 3 لاعبين نشطين حصلوا على تقييم أكثر من 2800 هم ماغنس كارلسن وليفون أرونيان وفيزواثانان أناند.

شهد نوفمبر / تشرين الثاني 2011 المرة الأولى التي حصل فيها أربعة لاعبين على تصنيف 2800 أو أعلى. كان أعلى تصنيف فايد FIDE على الإطلاق هو 2872، والذي كان لدى ماغنس كارلسن Magnus Carlsen في قائمة يناير/ كانون الثاني 2013. إن قائمة اللاعبين الأعلى تقييمًا على الإطلاق هي مقارنة بين أفضل لاعبي الشطرنج عبر التاريخ.

تقييم الأداء

Performance rating

p	d_p
1.00	+800
0.99	+677
0.9	+366
0.8	+240
0.7	+149
0.6	+72
0.5	0
0.4	-72
0.3	-149
0.2	-240
0.1	-366
0.01	-677
0.00	-800

تقييم الأداء هو تصنيف افتراضي سينتج عن ألعاب حدث واحد فقط او دورة واحدة فقط. تستخدم بعض منظمات الشطرنج "خوارزمية الـ 400" لحساب تصنيف الأداء. ووفقًا لهذه الخوارزمية، يتم احتساب تقييم الأداء لحدث ما عن طريق أخذ (1) تصنيف كل لاعب فاز عليه ويتم ضربه وإضافة 400، و(2) تصنيف كل لاعب خسر إليه وطرح 400، و(3) تقييم كل لاعب متعادل، و(4) جمع وطرح هذه الأرقام وقسمتها على عدد الألعاب.

مثال: فوزان و خسارتان

(w+400 + x+400 + y-400 + z-400)/4
[w+x+y+z+400(2)-400(2)]/4

يمكن التعبير عن ذلك بالصيغة التالية: تقييم الأداء =

[(إجمالي تقييمات الخصوم) + 400 * (فوز - خسارة)) / ألعاب]

مثال: إذا فزت بلاعب بتقييم 1000 إيلو elo ، فإن تقييم الأداء = (1000 + 400 * 1) / 1 = 1400 إذا فزت باثنين ، فإن تقييم الأداء = (2000 + 400 * 2) / 2 = 1400 إذا تعادلت، فإن أداء التصنيف = (1000 + 400 * 0) / 1 = 1000

هذا تبسيط، لأنه لا يأخذ في الاعتبار العوامل K (يتم شرح هذا العامل بشكل أكبر أدناه)، ولكنه يوفر طريقة سهلة للحصول على تقدير لـ (تقييم الأداء).

ومع ذلك، تحسب فايد FIDE تصنيف الأداء من خلال الصيغة:
متوسط تصنيف الخصوم + فرق التصنيف

يعتمد الفرق في التصنيف d_p على النسبة المئوية لدورات اللاعب p، والتي يتم استخدامها بعد ذلك كمفتاح في جدول البحث حيث يكون p ببساطة عدد النقاط التي تم تسجيلها مقسومًا على عدد الألعاب التي تم لعبها. لاحظ أنه في حالة الحصول على درجة مثالية أو لا توجد درجة فإن d_p يساوي 800. يمكن العثور على الجدول الكامل في دليل فايد FIDE، B. اللجان الدائمة 1.0، متطلبات العناوين المعينة في 0.31، و 1.48 عبر الإنترنت. توجد نسخة مبسطة من هذا الجدول على اليمين.

فئات البطولة في فايد FIDE

Category الخاصية	Average rating متوسط المعدل	
	Minimum الأقل	Maximum الأعلى
16	2626	2650

17	2651	2675
18	2676	2700
19	2701	2725
20	2726	2750
21	2751	2775
22	2776	2800

تصنف فايد FIDE البطولات والدورات في فئات وفقًا لمتوسط تقييم اللاعبين. يبلغ عرض كل فئة 25 نقطة تقييم. الفئة 1 هي لمتوسط تقييم 2251 إلى 2275، والفئة 2 هي 2276 إلى 2300، وما إلى ذلك. في بطولات النساء فإن التصنيف اقل بـ 200 نقطة لذا فإن افئة 1 هي لمتوسط التقييم 2051 الى 2075 ... الخ. أعلى تصنيف البطولات كانت في الفئة 22، بمتوسط من 2776 إلى 2800. أعلى الفئات موجودة في الجدول.

تقييمات حية

تقوم فايد FIDE بتحديث قائمة تقييماتها في بداية كل شهر. في المقابل، تحسب "التقييمات المباشرة" غير الرسمية التغيير في تقييمات اللاعبين بعد كل مباراة. تستند تقييمات البث المباشر هذه إلى تقييمات فايد FIDE المنشورة مسبقًا، لذا فإن التقييم المباشر للاعب يهدف إلى التوافق مع تصنيف فايد FIDE إذا كان فايد FIDE سيصدر قائمة جديدة في ذلك اليوم.

على الرغم من أن التقييمات المباشرة غير رسمية، إلا أن الاهتمام نشأ في التقييمات المباشرة في أغسطس، آب وسبتمبر / أيلول 2008 عندما حصل خمسة لاعبين مختلفين على الترتيب "المباشر" رقم 1.

تم نشر التقييمات الحية غير الرسمية والحصول عليها بواسطة Hans Arild Runde على موقع التقييم المباشر حتى أغسطس / آب 2011. تم الحفاظ على موقع ويب آخر www.2700chess.com منذ مايو/ آيار 2011 بواسطة Artiom Tsepotan. كلا الموقعين يغطيان اللاعبين فوق 2700 فقط.

حاليًا، يحتل ماغنس كارلسن Magnus Carlsen المرتبة الأولى في كل من قائمة تصنيف فايد FIDE الرسمية وقائمة التصنيف المباشر.

تقييمات اتحاد الشطرنج في الولايات المتحدة

يستخدم اتحاد الشطرنج الأمريكي (USCF) تصنيفه الخاص للاعبين:

- 2400 وما فوق : ماجستير أول (أو أستاذ دولي كبير).
- 2399–2200 بالإضافة إلى 300 لعبة فوق 2200: ماجستير مدى الحياة Original Life Master (أو أستاذ دولي).
- 2399-2200 : ماجستير وطني (أو أستاذ وطني).
- 2199–2000 : خبيـــر
- 1999-1800 : الفئة أ Class A
- 1799–1600 : الفئة ب Class B
- 1599–1400 : الفئة ج Class C

- 1399-1200 : الفئة د Class D
- 1199-1000 : الفئة هـ Class E
- 999-800 : الفئة و Class F
- 799-600 : الفئة ز Class G
- 599-400 : الفئة ح Class H
- 399-200 : الفئة ط Class I
- 199-100 : الفئة ي Class J

بشكل عام ، يعتبر الذي في 1000 نقطة مبتدئًا مشرقًا ونشطاً. في عام 2007، كان متوسط جميع أعضاء اتحاد الشطرنج الأمريكي USCF : 657

عامل K المستخدم من قبل USCF

يمكن تقدير العامل K، في نظام تصنيف USCF، بقسمة 800 على العدد الفعلي للألعاب التي يعتمد عليها تصنيف اللاعب أي على (N_e) بالإضافة إلى عدد الألعاب التي أكملها اللاعب في دورة (m).

$$K = 800/(N_e + m)$$

تصنيف الأرضيات

تحافظ USCF على حد أدنى من التصنيفات يبلغ 100 لجميع التقييمات. وبالتالي، لا يمكن لأي عضو الحصول على تصنيف أقل من 100، بغض النظر عن أدائه في الأحداث التي أقرتها USCF. ومع ذلك، يمكن للاعبين الحصول على مستويات أعلى من التقييمات المطلقة الفردية، محسوبة باستخدام الصيغة التالية:

$$AF = \min\{100 + 4N_W + 2N_D + N_R, 150\}$$

حيث N_W هو عدد المباريات المصنفة التي فازت بها، وN_D هو عدد المباريات المتعادلة، وN_R عدد البطولات التي أكمل فيها اللاعب ثلاث مباريات مصنفة أو أكثر.

توجد درجات تصنيف أعلى للاعبين ذوي الخبرة الذين حققوا تقييمات كبيرة. توجد مثل هذه الحدود ذات التصنيف الأعلى، بدءًا من تقييمات 1200 بزيادات 100 نقطة حتى 2100: (1200، 1300، 1400، ...، 2100). يتم احتساب أرضية تصنيف اللاعب عن طريق أخذ ذروة تصنيفه، وطرح 200 نقطة، ثم التقريب لأسفل إلى أقرب أرضية تصنيف. على سبيل المثال، اللاعب الذي حصل على تصنيف ذروة 1464 سيكون له حد تصنيف 1464 - 200 = 1264، والذي سيتم تقريبه إلى 1200. بموجب هذا المخطط، فقط لاعبو الفئة C وما فوقها قادرون على الحصول على تصنيف أعلى من تصنيف اللاعب المطلق. سيكون لجميع اللاعبين الآخرين أرضية بحد أقصى 150.

هناك طريقتان لتحقيق طوابق تصنيف أعلى بخلاف المخطط القياسي المعروض أعلاه. إذا حقق اللاعب تصنيف Original Life Master ماستر مدى الحياة (أستاذ دولي)، فسيتم تعيين حد التصنيف الخاص به على 2200. يعتبر تحقيق هذا اللقب فريدًا من حيث أنه لن يؤدي أي عنوان USCF معترف به إلى أرضية جديدة. بالنسبة للاعبين الذين تقل درجاتهم عن 2000، فإن الفوز بجائزة نقدية تبلغ 2000 دولار أو أكثر يرفع الحد الأدنى لتصنيف اللاعب إلى أقرب مستوى من 100 نقطة وهذا من شأنه أن يحرم اللاعب من

المشاركة في البطولة. على سبيل المثال، إذا فاز لاعب بـ 4000 دولار في بطولة 1750 وأقل، فسيكون لدى اللاعب الآن حد تصنيف يبلغ 1800.

تقييمات أجهزة الكمبيوتر

منذ 2005-2006، أثبتت مباريات الشطرنج بين الإنسان والحاسوب أن أجهزة كمبيوتر الشطرنج قادرة على هزيمة حتى أقوى اللاعبين البشريين (Deep Blue ديب بلو مقابل Garry Kasparov غاري كاسباروف). ومع ذلك، يصعب تحديد تصنيفات أجهزة الكمبيوتر. كان هناك عدد قليل جدًا من المباريات في ظل ظروف البطولة التي تمنح أجهزة الكمبيوتر أو محركات البرمجيات تقييمًا دقيقًا. أيضًا، بالنسبة لمحركات الشطرنج، يعتمد التصنيف على الجهاز الذي يعمل عليه البرنامج.

لبعض تقديرات التقييمات، انظر المادة المعنية.

نظرية وتفاصيل رياضية

آرباد إيلو مخترع النظام

الأداء لا يقاس على الإطلاق؛ لكن يتم الاستدلال عليه من الانتصار والخسائر والتعادل ضد لاعبين آخرين. يعتمد تصنيف اللاعب على تقييمات خصومه، والنتائج المحققة ضدهم. يحدد الفرق النسبي في التصنيف بين لاعبين تقديرًا للنتيجة المتوقعة بينهما. يمكن اختيار كل من متوسط التقييمات وانتشارها بشكل تعسفي. اقترح إيلو Elo تحجيم التقييمات بحيث أن الفرق من 200 نقطة تصنيف في الشطرنج يعني أن اللاعب الأقوى لديه درجة متوقعة (والتي هي في الأساس متوسط نقاط متوقع) يبلغ حوالي 0.75، ويهدف USCF في البداية إلى لاعب نادي متوسط للحصول على تصنيف 1500.

النتيجة المتوقعة للاعب هي احتمال فوزه بالإضافة إلى نصف احتمال التعادل. وبالتالي فإن النتيجة المتوقعة 0.75 يمكن أن تمثل فرصة 75٪ للفوز، و 25٪ فرصة للخسارة، و 0٪ فرصة للتعادل. من ناحية أخرى، يمكن أن يمثل فرصة 50٪ للفوز، 0٪ فرصة للخسارة، و 50٪ فرصة للتعادل. لم يتم تحديد احتمال التعادل، في مقابل الحصول على نتيجة حاسمة، في نظام Elo. بدلاً من ذلك، يعتبر التعادل نصف فوز ونصف خسارة.

إذا كان اللاعب أ لديه قوة R_A وكان اللاعب ب لديه قوة R_B، فإن الصيغة الدقيقة (باستخدام المنحنى اللوجستي) للنتيجة المتوقعة من اللاعب أ هي

$$E_A = \frac{1}{1 + 10^{(R_B - R_A)/400}}.$$

وبنفس الطريقة فإن النجاح المتوقع للاعب ب هو:

$$E_B = \frac{1}{1 + 10^{(R_A - R_B)/400}}.$$

ومن الممكن التعبير عن ذلك كذلك بالشكل التالي:

$$E_A = \frac{Q_A}{Q_A + Q_B}$$

و

$$E_B = \frac{Q_B}{Q_A + Q_B},$$

حيث أن

$$Q_A = 10^{R_A/400}$$

و

$$Q_B = 10^{R_B/400}.$$

لاحظ أنه في الحالة الأخيرة، ينطبق المقام نفسه على كلا التعبيرين. هذا يعني أنه من خلال دراسة البسط فقط، نكتشف أن النتيجة المتوقعة للاعب ألف A هي Q_A / Q_B أكبر من مرات النتيجة المتوقعة للاعب باء B. ثم يتبع ذلك أنه لكل 400 نقطة تصنيف على ميزة الخصم، فإن فرصة الفوز هي تضخم عشر مرات مقارنة بفرصة الخصم في الفوز.

لاحظ أيضًا أنه $E_A + E_B = 1$. حيث من الناحية العملية، ونظرًا لأن القوة الحقيقية لكل لاعب غير معروفة، يتم حساب الدرجات المتوقعة باستخدام التصنيفات الحالية للاعب.

عندما تتجاوز نتائج البطولة الفعلية للاعب علاماته المتوقعة، يأخذ نظام إيلو Elo هذا كدليل على أن تصنيف اللاعب منخفض للغاية، ويجب تعديله إلى أعلى. وبالمثل، عندما تكون نتائج البطولة الفعلية للاعب أقل من درجاته المتوقعة، يتم تعديل تصنيف هذا اللاعب إلى أسفل. كان اقتراح إيلو Elo الأصلي، الذي لا يزال مستخدمًا على نطاق واسع، تعديلًا خطيًا بسيطًا يتناسب مع المبلغ الذي تجاوز فيه اللاعب أداءه المتوقع أو كان أداؤه أقل. تم تعيين أقصى تعديل ممكن لكل لعبة، يسمى عامل K، عند $K = 16$ للأساتذة و $K = 32$ للاعبين الأضعف.

من المفترض أن يسجل اللاعب ألف نقاطًا بـ E_A ولكنه يسجل نقاطًا S_A بالفعل. الصيغة لتحديث تقييمه هي

$$R'_A = R_A + K(S_A - E_A).$$

يمكن إجراء هذا التحديث بعد كل مباراة أو كل دورة، أو بعد أي فترة تقييم مناسبة. قد يساعد المثال التالي على التوضيح. افترض أن اللاعب ألف A حصل على تقييم 1613 ويلعب في دورة من خمس جولات. يخسر للاعب المصنف 1609، ويتعادل مع اللاعب المصنف 1477، ويهزم اللاعب المصنف 1388، ويهزم اللاعب المصنف 1586، ويخسر للاعب المصنف 1720. نتيجته الفعلية هي (0 + 0.5 + 1 + 1 + 0) = 2.5. كانت درجته المتوقعة، المحسوبة وفقًا للصيغة أعلاه ،
(0.506 + 0.686 + 0.785 + 0.539 + 0.351) = 2.867. لذلك فإن تصنيفه الجديد هو

$$1601 = ((2.867 - 2.5) \times 32 + 1613)$$

بافتراض استخدام عامل K لـ 32.

لاحظ أنه في حين أن فوزين، وخسارتين، وتعادل واحد قد يبدو وكأنه نتيجة متساوية، إلا أنه أسوأ من المتوقع للاعب ألف لأن خصومه كانوا أقل تقييمًا في المتوسط. لذلك يعاقب قليلاً. إذا كان قد حقق فوزين وخسارة واحدة وتعادلين، لمجموع النقاط الثلاث، لكان ذلك أفضل قليلاً من المتوقع، وكان تقييمه الجديد سيكون:

$$1617 = ((2.867 - 3) \times 32 + 1613)$$

إجراء التحديث هذا يستخدم في صميم التصنيفات المستخدمة من قبل فايد FIDE، و USCF، وYahoo! للألعاب، ونادي الشطرنج على الإنترنت (ICC)، وخادم الشطرنج على الإنترنت المجاني (FICS). ومع ذلك، فقد اتخذت كل منظمة مسارًا مختلفًا للتعامل مع عدم اليقين المتأصل في التصنيفات، ولا سيما تقييمات الوافدين الجدد، وللتعامل مع مشكلة التضخم / الانكماش. يتم تعيين تقييمات مؤقتة للاعبين الجدد، والتي يتم تعديلها بشكل أكبر من التقييمات الثابتة.

يمكن استخدام المبادئ المستخدمة في أنظمة التصنيف هذه لتصنيف المسابقات الأخرى - على سبيل المثال، مباريات كرة القدم الدولية.

تم تطبيق تقييمات إيلو Elo أيضًا على الألعاب دون إمكانية التعادل، والألعاب التي يمكن أن تحتوي النتيجة أيضًا على كمية (هامش صغير / كبير) بالإضافة إلى الجودة (فوز / خسارة).

القضايا الرياضية

هناك ثلاثة مخاوف رياضية رئيسية تتعلق بعمل إيلو Elo الأصلي، وهي المنحنى الصحيح، والعامل K الصحيح، والحسابات الأولية للفترات المؤقتة. كانت هناك دراسة في 2012 لفريق عمل سويدي من النفسانيين في جامعة ليوند قد أقامت فكرة عن الحجج المتولدة لإدراج شاغل رابع، وإن كان نظريا؛ غير ملموس.

أدق نموذج توزيع

كان الشاغل الرياضي الأول الذي تناولته USCF هو استخدام التوزيع الطبيعي. ووجدوا أن هذا لا يمثل بدقة النتائج الفعلية المحققة، ولا سيما من قبل اللاعبين الأقل تصنيفًا. وبدلاً من ذلك، تحولوا إلى نموذج توزيع لوجستي، وجده USCF يوفر ملاءمة أفضل للنتائج الفعلية التي تم تحقيقها. هذا ولا تزال فايد FIDE تستخدم التوزيع الطبيعي كأساس لحسابات التصنيف كما اقترح إيلو Elo نفسه.

عامل K الأكثر دقة

مصدر القلق الرئيسي الثاني هو "العامل K" الصحيح المستخدم. يعتقد إحصائي الشطرنج جيف سوناس أن قيمة K = 10 الأصلية (للاعبين الذين تم تقييمهم فوق 2400) هو أمر غير دقيق في عمل Elo. إذا تم تعيين معامل K بشكل كبير جدًا، فستكون هناك حساسية كبيرة لعدد قليل من البطولات الأخيرة، من حيث عدد كبير

من النقاط المتبادلة في كل لعبة. منخفضة للغاية من قيمة K، وستكون الحساسية ضئيلة، ولن يستجيب النظام بسرعة كافية للتغيرات في مستوى الأداء الفعلي للاعب.

تم إجراء تقدير العنصر كاف K-Factor الأصلي دون الاستفادة من قواعد البيانات الضخمة والأدلة الإحصائية. يشير سوناس Sonas إلى أن العامل كاف يساوي 24 (للاعبين الذين تم تقييمهم فوق 2400) قد يكون أكثر دقة كأداة تنبؤية للأداء المستقبلي وأيضًا أكثر حساسية للأداء.

ويبدو أن بعض مواقع الشطرنج على الإنترنت تتجنب تهافت عوامل K الثلاثة على أساس نطاق التصنيف. على سبيل المثال، يبدو أن المحكمة الجنائية الدولية تتبنى K = 32 عالميًا باستثناء اللعب ضد لاعبين تم تصنيفهم مؤقتًا. لقد أذهل استعمال USCF (الذي يستخدم التوزيع اللوجستي بدلاً من التوزيع الطبيعي) عامل K وفقًا لثلاثة نطاقات تصنيف رئيسية هي:

- اللاعبون أقل من 2100 يستخدم عامل K من 32
- اللاعبون بين 2100 و 2400 يستخدم عامل K من 24
- اللاعبون فوق 2400 يستخدم عامل K من 16.

يستخدم فايد FIDE النطاقات التالية:

- K = 30 (كان 25) للاعب جديد في قائمة التصنيف حتى أنه أكمل الأحداث بإجمالي 30 مباراة على الأقل.
- K = 15 طالما بقي تصنيف اللاعب تحت 2400.
- K = 10 بمجرد وصول التقييم المنشور للاعب إلى 2400، وقد أكمل أيضًا الأحداث بإجمالي 30 مباراة. بعد ذلك يبقى بشكل دائم عند 10.

في لعبة الشطرنج الشاملة، فإن العامل K المذهل مهم لضمان الحد الأدنى من التضخم في الطرف العلوي من طيف التصنيف. قد ينطبق هذا الافتراض نظريًا بشكل متساوٍ على خادم الشطرنج عبر الإنترنت، بالإضافة إلى منظمة شطرنج قياسية عامة مثل فايد FIDE أو USCF. من الناحية النظرية، سيصعب على اللاعبين الحصول على تقييمات أعلى بكثير إذا تم تخفيض عامل K الخاص بهم عندما حصلوا على أكثر من 2400 تقييم. ومع ذلك، فإن مساعدة ICC بشأن العوامل K تشير إلى أنه قد يكون ببساطة اختيار الخصوم الذي يمكّن أكثر من 2800 لاعب من زيادة تصنيفهم بسهولة أكبر. قد يبدو هذا صحيحًا، على سبيل المثال، إذا قام أحد بتحليل ألعاب أحد كبار المدراء في ICC: يمكن للمرء أن يجد سلسلة من ألعاب الخصوم الذين تجاوزوا 3100. في لعبة الشطرنج الشاملة، لن يتم ذلك إلا في أحداث ذات مستوى عالٍ للغاية في جميع مباريات اللعب، والتي يمكن لهذا اللاعب العثور على تيار ثابت من 2700+ من المعارضين - على الأقل في فئة 15+ حدث فايد FIDE. يعني حدث من فئة فايد 10 FIDE أن اللاعبين مقيدين في التصنيف بين 2476 إلى 2500. ومع ذلك، إذا دخل اللاعب في بطولات الشطرنج العادية المفتوحة المزدوجة السويسرية، فمن المرجح أن يلتقي بالعديد من الخصوم الأقل من فايد 2500 FIDE على أساس منتظم . خسارة واحدة أو تعادل ضد لاعب حصل على أقل من 2500 من شأنه أن يخفض تصنيف فايد GM's FIDE للأساتذة الدوليين الكبار بشكل كبير.

حتى لو كان العامل K يساوي 16، وهزم اللاعب أكثر من 3100 لاعب في عدة مباريات متتالية، فإن تصنيفه سيظل يرتفع بشكل ملحوظ في فترة قصيرة من الزمن، بسبب سرعة ألعاب الخاطف، وبالتالي القدرة على لعب العديد من الألعاب في غضون أيام قليلة. يمكن القول أن العامل K سيبطئ فقط الزيادات التي يحققها اللاعب بعد كل فوز. تتعلق الأدلة المقدمة في مقالة العنصر كيه لـ آي سي سي ICC K-factor بنظام الاقتران التلقائي، حيث لا يُنظر إلى الحد الأقصى للتقييمات التي تم تحقيقها إلا عند 2500 تقريبًا. لذلك يبدو أن الاقتران العشوائي بدلاً من الاقتران الانتقائي هو مفتاح مكافحة تضخم التصنيف في الجزء العلوي من طيف التصنيف، وربما إلى حد أقل بكثير، عامل K أقل قليلاً للاعب 2400+.

بشكل عام، زاد نظام إيلو Elo المناخ التنافسي للشطرنج وألهم اللاعبين لمزيد من الدراسة وتحسين لعبتهم. [بحاجة لمصدر] ومع ذلك، في بعض الحالات يمكن أن تثبط التصنيفات نشاط اللعبة للاعبين الذين يرغبون في "حماية تصنيفهم".

أمـثـلـــــة:

1- يمكن للاعبين اختيار أحداثهم (بطولاتهم) أو خصومهم بعناية أكبر قدر الإمكان.
2- إذا كان لاعب في دورة سويسرية وخسر مباراتين متتاليتين، فقد يشعر بالحاجة إلى التخلي عن البطولة لتجنب المزيد من "الضرر" في التصنيف.
3- قد يلعب اللاعبون الصغار الذين قد يكون لديهم تقييمات مؤقتة عالية لعبات أقل بسبب مخاوف التصنيف.

في هذه الأمثلة، يمكن أن تتعارض "أجندة" التصنيف أحيانًا مع أجندة تعزيز نشاط الشطرنج والألعاب المصنفة.

المثير للاهتمام من منظور الحفاظ على تقييمات إيلو Elo المرتفعة مقابل الترويج لنشاط اللعبة المصنف هو اقتراح حديث مقدم من الأستاذ الدولي الكبير البريطاني جون نان John Nunn بشأن التصفيات بناءً على تصنيف إيلو Elo لنموذج بطولة العالم. يبرز نان في قسم "اختيار اللاعبين"، أن اللاعبين لا يتم اختيارهم فقط من خلال تقييمات إيلو Elo العالية، ولكن أيضًا نشاطهم المصنف في الألعاب. يفصل نان بوضوح "مكافأة النشاط" عن تصنيف إيلو Elo، والتي لا تتضمن سوى استخدامه كآلية لكسر التعادل.

خارج عالم الشطرنج، فإن المخاوف بشأن تجنب اللاعبين اللعب التنافسي لحماية تقييماتهم، والتي يشار إليها غالبًا باسم "الجلوس على التصنيف"، هي السبب الرئيسي الذي أعطته Wizards of the Coast للتخلي عن نظام إيلو السحري Elo for Magic للبطولات الجماعية لصالح نظام ابتكار خاص بهم يسمى "نقاط Planeswalker. ".

الاقتران الانتقائي

هناك مشكلة أكثر دقة تتعلق بالاقتران. عندما يمكن للاعبين اختيار خصومهم، يمكنهم اختيار الخصوم مع الحد الأدنى من خطر الخسارة، والحد الأقصى من مكافأة الفوز. لا يوجد مثل هذا الترف في القدرة على اختيار خصومك يدويًا في حسابات نوع إيلو Elo الشاملة، وبالتالي قد يفسر هذا بقوة التقييمات التي على ICC باستخدام إيلو Elo التي تتجاوز 2800.

تتضمن الأمثلة الخاصة لأكثر من 2800 لاعب مصنفين يختارون خصومًا ذوي الحد الأدنى من المخاطر وإمكانية أكبر لتحقيق مكاسب التصنيف: اختيار أجهزة الكمبيوتر التي يعرفون أنها يمكن أن تهزم باستراتيجية معينة؛ أو اختيار المعارضين الذين يعتقدون أنهم مبالغون فيه؛ أو تجنب لعب لاعبين أقوياء تم تقييمهم بضع مئات من النقاط دونهم، ولكن يمكنهم حمل عناوين الشطرنج مثل أستاذ دولي IM أو أستاذ دولي كبير GM. في فئة اختيار الخصوم المبالغ في نقاطهم، فإن الوافدين الجدد إلى نظام التصنيف الذين لعبوا أقل من 50 مباراة هم هدف نظري حيث يمكن ان يكون هناك مبالغة في تقييمهم المؤقت. تعوض ICC عن هذه المشكلة من خلال تعيين عامل K أقل للاعبين العالين إذا فازوا ضد مشارك جديد في التصنيف. العامل K هو في الواقع دالة لعدد الألعاب المصنفة التي يلعبها المشترك الجديد.

لذلك، لا تزال تقييمات إيلو Elo عبر الإنترنت توفر آلية مفيدة لتوفير تصنيف بناءً على تصنيف الخصم. ومع ذلك، يجب النظر إلى مصداقيتها بشكل عام في سياق المسألتين الرئيسيتين الموصوفتين أعلاه على الأقل - إساءة استخدام المحرك، والاقتران الانتقائي للمعارضين.

كما أدخلت ICC مؤخرًا تقييمات "الاقتران التلقائي" التي تستند إلى عمليات الاقتران العشوائية، ولكن مع كل فوز على التوالي يضمن خصمًا أصعب كثيرًا إحصائيًا فاز أيضًا بألعاب عدد x (سين) على التوالي. مع مشاركة مئات اللاعبين المحتملين، يخلق هذا بعض التحديات لبطولة على النظام السويسري كبيرة يتم التنافس عليها بشدة، حيث يلتقي الفائزون في الجولة بالفائزين في الجولة. من المؤكد أن هذا النهج للاقتران يزيد من مخاطر التصنيف للمشاركين الأعلى تصنيفًا، الذين قد يواجهون معارضة شديدة للغاية من اللاعبين الأقل من 3000، على سبيل المثال. هذا تصنيف منفصل في حد ذاته، وهو تحت فئتي تصنيف "دقيقة واحدة" و "5 دقائق". حيث الحد الأقصى للتقييمات التي تحققت بأكثر من 2500 كانت نادرة بشكل استثنائي.

تصنيفات التضخم والانكماش

غالبًا ما يُشار إلى الزيادة أو النقصان في متوسط التصنيف على جميع اللاعبين في نظام التصنيف باسم تضخم التصنيف أو انكماش التصنيف على التوالي. على سبيل المثال، إذا كان هناك تضخم، فإن التصنيف الحديث 2500 يعني أقل من التصنيف التاريخي 2500، في حين أن العكس صحيح إذا كان هناك انكماش. يصبح استخدام التقييمات لمقارنة اللاعبين بين العصور المختلفة أكثر صعوبة عند وجود التضخم والانكماش. (انظر أيضًا مقارنة أفضل لاعبي الشطرنج عبر التاريخ.)

يُعتقد بشكل عام أنه، على الأقل في المستويات الأعلى، ان هناك تضخيم للتصنيفات الحديثة. على سبيل المثال، قال نايجل شورت في سبتمبر / ايلول 2009 ، "مقالة تشيس بيس ChessBase الأخيرة حول التضخم في التصنيف من قبل جيف سوناس قد تشير إلى أن تقييمي في أواخر الثمانينيات سيكون تقريبًا يعادل 2750 في عملة اليوم الممزقة كثيرًا". (كان أعلى تصنيف لـ شورت Short في الثمانينيات هو 2665 في يوليو / تموز 1988، والذي كان يساوي الثالث في العالم. عندما أدلى بهذا التعليق، كان 2665 سيصنفه في المرتبة 65، في حين أن 2750 كان سيصنفه متساويًا في المرتبة العاشرة. في قائمة تصنيف فايد FIDE لشهر سبتمبر / أيلول 2012، 2665 كان سيصنفه متساويا للمرتبة 86، بينما 2750 كان سيصنفه 13).

وقد اقترح أن الزيادة الإجمالية في التصنيفات تعكس مهارة أكبر. إن ظهور حواسيب الشطرنج القوية يسمح بتقييم موضوعي إلى حد ما لمهارة اللعب المطلقة لدى أساتذة الشطرنج السابقين، استنادًا إلى ألعابهم المسجلة، ولكن هذا أيضًا مقياس لكيفية حركات اللاعبين، وليس مجرد مقياس لمدى قوة لعبهم.

زاد عدد الأشخاص الذين حصلوا على تقييمات أكثر من 2700. حوالي عام 1979 كان هناك لاعب نشط واحد فقط (أناتولي كاربوف) بتصنيف مرتفع. في عام 1992 كان فيسواناثان أناند اللاعب الثامن فقط في تاريخ الشطرنج الذي وصل إلى علامة 2700 في ذلك الوقت. ارتفع هذا العدد إلى 15 لاعبًا بحلول عام 1994. حصل 33 لاعبًا على تصنيف 2700+ في عام 2009 و 44 اعتبارًا من سبتمبر / أيلول 2012. والمعيار الحالي للصفوة النخبة يتجاوز 2800.

أحد الأسباب المحتملة لهذا التضخم كان أرضية التصنيف، والتي كانت لفترة طويلة عند 2200، وإذا انخفض اللاعب إلى أقل من ذلك، فقد تم شطبه من قائمة التصنيف. ونتيجة لذلك، فإن اللاعبين بمستوى المهارة تحت المستوى الأدنى سيكونون فقط في قائمة التصنيف إذا تم المبالغة في تقديرهم، وهذا سوف يتسبب في تغذية النقاط في مجموعة التقييم. في يوليو / تموز 2000، كان متوسط تصنيف أفضل 100 لاعب 2644. وبحلول يوليو / تموز 2012، ارتفع إلى 2703.

في عام 1995، شهدت USCF أن العديد من اللاعبين المدرسيين الشباب يتحسنون بشكل أسرع مما كان نظام التقييم قادرًا على تتبعه. ونتيجة لذلك، بدأ اللاعبون الراسخون الذين حصلوا على تقييمات مستقرة يفقدون نقاط التصنيف للشباب واللاعبين الذين لم يتم تقديرهم. شعر العديد من اللاعبين الأكبر سنا بالإحباط بسبب ما اعتبروه انخفاضا غير عادل في التصنيف، بل توقف بعضهم عن الشطرنج بسبب ذلك.

مكافحة الانكماش

نظرًا للاختلاف الكبير في توقيت حدوث التضخم والانكماش، ولمكافحة الانكماش، فإن معظم عمليات تنفيذ تقييمات إيلو Elo لديها آلية لحقن النقاط في النظام من أجل الحفاظ على التصنيفات النسبية بمرور الوقت. لدى فايد FIDE آليتين للتضخم. أولاً، لا يتم تتبع العروض أسفل "أرضية التصنيف"، لذلك لا يمكن تقييم اللاعب الذي يتمتع بمهارة حقيقية تحت الأرض أو المبالغة فيه، ولا يتم تقييمه بشكل صحيح أبدًا. ثانياً، اللاعبون ذوو التصنيف الأعلى لديهم عامل K أقل. لدى اللاعبين الجدد 30 = K، والتي تنخفض إلى 15 = K بعد 30 مباراة، وإلى 10 = K عندما يصل اللاعب إلى 2400.

يتضمن النظام الحالي في الولايات المتحدة مخطط نقاط المكافأة الذي يغذي نقاط التصنيف في النظام من أجل تتبع اللاعبين المحسنين، وقيم K المختلفة للاعبين المختلفين. بعض الطرق، المستخدمة في النرويج على سبيل المثال، تفرق بين الصغار والكبار، وتستخدم عامل K أكبر للاعبين الشباب، حتى تعزز تقدم التصنيف بنسبة 100 ٪ عندما يسجلون أعلى بكثير من أدائهم المتوقع.

تعمل حدود التصنيف في الولايات المتحدة الأمريكية من خلال ضمان عدم انخفاض اللاعب أبدًا عن حد معين. هذا أيضًا يكافح الانكماش، لكن رئيس لجنة تصنيف USCF كان ينتقد هذه الطريقة لأنها لا تغذي النقاط الإضافية للاعبين المحسنين. الدافع المحتمل لأرضيات التصنيف هذه هو مكافحة الرمل، أي تخفيض التصنيفات بشكل متعمد ليكون مؤهلاً للحصول على أقسام وجوائز من فئة أقل.

أنظمة تصنيف الشطرنج الأخرى

المقال الرئيسي: نظام تصنيف الشطرنج

- نظام إنغو Ingo، الذي صممه أنتون هوسلينجر، المستخدم في ألمانيا 1948-1992 (Harkness 1967: 205–6).

- نظام هاركنيس Harkness، الذي اخترعه كينيث هاركنيس Harkness، الذي نشره في عام 1956 (Harkness 1967: 185–88).
- نظام تصنيف الاتحاد البريطاني للشطرنج، الذي نشر عام 1958، يطلق عليه الآن نظام الدرجات ECF.
- المراسلات نظام تصنيف دوري الشطرنج الأمريكي (يستخدم الآن إيلو Elo).
- نظام تصنيف غليكو Glicko
- قياس الشطرنج
- في نوفمبر / تشرين الثاني 2005، اقترحت خدمة ألعاب Xbox Live عبر الإنترنت نظام تصنيف TrueSkill الذي يعد امتدادًا لنظام تصنيف غليكو Glicko ليشمل الألعاب متعددة اللاعبين والفرق المتعددة.
- حقق إيلو Elo ++ من يانيس سيسمانيس Yannis Sismanis أفضل أنظمة التقييم التي تم تقييمها في مسابقة Kaggle لعام 2010.

تقييمات إيلو Elo تتجاوز الشطرنج

تستخدم كرة القدم الأمريكية الجامعية طريقة إيلو Elo كجزء من أنظمة تصنيف سلسلة Bowl Championship. ينشر Jeff Sagarin of USA Today تصنيفات الفريق لمعظم الرياضات الأمريكية، بما في ذلك تقييمات نظام إيلو Elo لـ كرة القدم الجامعية College Football. يستخدم NCAA تقييمات إيلو Elo كجزء من صيغة لتحديد المشاركين السنويين في لعبة بطولة الجامعية الوطنية لكرة القدم.

تحسب منظمات سكرابيل Scrabble الوطنية (لعبة الكلمات المتقاطعة) تقييمات إيلو Elo الموزعة بشكل طبيعي باستثناء المملكة المتحدة، حيث يتم استخدام نظام مختلف. تضم رابطة لاعبي سكرابيل في أمريكا الشمالية أكبر عدد من السكان النشطين، حيث يبلغ عددهم حوالي 2000 اعتبارًا من أوائل عام 2011. يستخدم Lexulous أيضًا نظام إيلو Elo.

يحسب First First Backgammon Server الشهير (لعبة الطاولي، أو طاولة الزهر) التقييمات بناءً على نظام إيلو Elo المعدل. يتم منح اللاعبين الجدد تصنيف 1500، مع أفضل تصنيفات البشر والبوتات أكثر من 2000. وقد تم اعتماد نفس الصيغة من قبل العديد من مواقع الطاولة الأخرى ، مثل Play65 و DailyGammon و GoldToken وVogClub. يحدد VogClub تصنيف اللاعب الجديد عند 1600.

اعتمد الاتحاد الأوروبي للعبة Go نظام تصنيف قائم على إيلو Elo كان رائدًا في البداية من قبل الاتحاد التشيكي للعبة Go. The Groshin's Score الذي يعتمد على قائمة إيلو Elo.

في الرياضات الأخرى، يحافظ الأفراد على التصنيف وفقًا لخوارزمية إيلو Elo. هذه عادة ما تكون غير رسمية، ولا تقرها الهيئة الحاكمة للرياضة. تصنف التقييمات العالمية لكرة القدم إيلو Elo الفرق الوطنية في كرة القدم للرجال. في عام 2006، تم تعديل تقييمات إيلو Elo لفرق الدوري الرئيسية للبيسبول (كرة القاعدة) من قبل نيت سيلفر من نشرة البيسبول. استنادًا إلى هذا التكيف ، تقوم نشرة Baseball Prospectus أيضًا بإجراء محاكاة مونت كارلو في إيلو Elo من احتمالات ما إذا كانت الفرق ستجري التصفيات. ينشر Glenn O'Brien التصنيفات باستخدام العديد من أنظمة التصنيف، بما في ذلك متغيرات نظام التصنيف Elo. أحد التصنيفات القليلة المستندة إلى إيلو Elo والتي أقرتها الهيئة الحاكمة للرياضة هي التصنيف العالمي للسيدات

FIFA، استنادًا إلى نسخة مبسطة من خوارزمية إيلو Elo، والتي يستخدمها فايد FIFA كنظام تصنيف رسمي للفرق الوطنية في كرة القدم النسائية.

يستخدم موقع Sports-reference.com نظام تقييم إيلو Elo لتقييم أفضل اللاعبين المحترفين في كرة السلة، وكرة القدم، والبيسبول (يتم تقييم الضارب واللاعبين بشكل منفصل)، والهوكي (يتم تصنيف المرمى والمتزلجين بشكل منفصل). تتغير القائمة باستمرار، ولكن اعتبارًا من 19 يوليو / تموز 2012، فإن الأرقام رقم 1 هي Magic Johnson و Johnny Unitas و Babe Ruth و Walter Johnson و Mario Lemieux و Jacques Plante.

قام اتحاد كوربيول الإنجليزي بتصنيف الفرق على أساس تقييمات إيلو Elo، لتحديد إعاقات مسابقة الكأس لموسم 2012/2011.

يستخدم موقع Rugbyleagueratings.com نظام التصنيف إيلو Elo لتصنيف فرق دوري الرجبي الدولية والأندية. اعتبارًا من 1 يوليو / تموز 2012، تم تصنيف ملبورن على أنها الأفضل في NRL في أستراليا؛ تم تصنيف ويجان كأفضل لاعب في الدوري الأوروبي.

تستخدم العديد من الألعاب عبر الإنترنت تقييمات إيلو Elo لتصنيفات اللاعبين مقابل اللاعبين. في Guild Wars، يتم استخدام تقييمات إيلو Elo لتسجيل تصنيف النقابة المكتسبة والمفقودة من خلال معارك Guild مقابل Guild، وهي معارك بين فريقين. كانت قيمة K الأولية 30، ولكن تم تغييرها إلى 5 في يناير / كانون الثاني 2007، ثم تغيرت إلى 15 في يوليو / تموز 2009. استخدمت World of Warcraft سابقًا نظام معدلات إيلو Elo Rating عند تشكيل فرق ومقارنة لاعبي الساحة، ولكنها تستخدم الآن نظامًا مشابهًا لنظام TrueSkill من Microsoft.وتستخدم لعبة League of Legends في لعبة MOBA نظام تقييم إيلو Elo أيضًا. تستخدم لعبة Puzzle Pirates نظام التصنيف إيلو Elo لتحديد الترتيب في الألغاز المختلفة. قدم Roblox تصنيف إيلو Elo في عام 2010. تستخدم Counter-Strike: Global Offensive أيضًا تصنيف إيلو Elo.

على الرغم من تساؤلات حول مدى ملاءمة استخدام نظام إيلو Elo لتقييم الألعاب التي يكون الحظ فيها عاملاً، غالبًا ما يستخدم مصنعو ألعاب بطاقات التداول تقييمات إيلو Elo لجهودهم المنظمة في اللعب. ال DCI (سابقا Duelists 'Convocation International) استخدم تقييمات إيلو Elo لبطولات Magic: The Gathering وغيرها من معالجات ألعاب الساحل. ومع ذلك، تخلت DCI عن هذا النظام في عام 2012 لصالح نظام تراكمي جديد من "نقاط Planeswalker"، ويرجع ذلك أساسًا إلى القلق المشار إليه أعلاه من أن Elo يشجع اللاعبين ذوي التصنيف العالي على تجنب اللعب من أجل "حماية تصنيفهم". تستخدم شركة Pokémon USA نظام إيلو Elo لترتيب منافسيها في ألعاب TCG المنظمة. شملت جوائز أفضل اللاعبين في مختلف المناطق العطلات ودعوات البطولات العالمية حتى موسم 2011-2012، حيث كانت الجوائز تستند إلى نظام نقاط البطولة ، حيث كان الأساس المنطقي لها هو DCI's for Magic: The Gathering. وبالمثل، استخدمت شركة Decipher، Inc. نظام Elo في ألعابها المصنفة مثل Star Trek Customizable Card Game و Star Wars Customizable Card Game.

علاوة على ذلك، تستخدم مواقع المحكمين عبر الإنترنت أيضًا نظام تقييم إيلو Elo أو مشتقاته. على سبيل المثال، يستخدم TopCoder إصدارًا معدلاً استنادًا إلى التوزيع العادي، بينما يستخدم Codeforces إصدارًا آخر يعتمد على التوزيع اللوجستي.

كما تم استخدام نظام التصنيف إيلو Elo في علم الأحياء لتقييم التسلسل الهرمي لهيمنة الذكور.

***

التطبيقات بخلاف الألعاب

تم استخدام نظام التصنيف إيلو Elo في تطبيق التعهيد الجماعي لتحديد أفضل الصور الفوتوغرافية جودة. قامت شركة تسمى Brilliant Arc بإنشاء لعبة "Keep / Toss". يتم تقديم صورتين والعاملين في شركة Turk Turk في Amazon يختارون ببساطة الصورة التي يعتقدون أنها أفضل صورة. يتم الإدلاء بثلاثة أصوات لكل صورة ويتم تحديد درجة إيلو Elo لجميع الصور. يتم بعد ذلك تحديد الصور الفوتوغرافية التي تتجاوز نقاطها عتبة معينة لمزيد من المعالجة. تم تلقي النتائج بشكل جيد.

بالإضافة إلى ذلك، تم استغلال نظام التصنيف إيلو Elo في القياسات الحيوية اللينة. تتعلق القياسات الحيوية الناعمة بتحديد الأفراد باستخدام الأوصاف البشرية. تم استخدام الأوصاف المقارنة جنبًا إلى جنب مع نظام التصنيف Elo لتوفير "قياسات نسبية" قوية وتمييزية، مما يسمح بتحديد دقيق.

المراجع في وسائل الإعلام

ظهر نظام التصنيف إيلو Elo بشكل بارز في الشبكة الاجتماعية والسينما، خلال مشهد الخوارزمية حيث أصدر مارك زوكربيرج Facemash. في المشهد، يكتب إدواردو سافرين الصيغة الرياضية لنظام تصنيف إيلو Elo في نافذة غرفة نوم زوكربيرج Zuckerberg.

إيلو آرباد إيمير

(ولد إيلو آرباد إيمير Élő Árpád Imre؛ في 25 أغسطس / آب 1903) هو منشئ نظام تقييم إيلو Elo للألعاب ثنائية اللاعبين مثل الشطرنج. ولد في إيغيهازاسكيسزو Egyházaskesző، في الإمبراطورية النمساوية المجرية، انتقل إلى الولايات المتحدة مع والديه في عام 1913.

كان إيلو Elo أستاذًا للفيزياء في جامعة ماركويت Marquette في ميلووكي وأستاذ الشطرنج. بحلول الثلاثينيات، كان أقوى لاعب شطرنج في ميلووكي، والتي أصبحت بعد ذلك إحدى مدن الشطرنج الرائدة في البلاد. فاز ببطولة ولاية ويسكونسن ثماني مرات.

توفي إيلو في بروكفيلد، ويسكونسن في 5 نوفمبر / تشرين الثاني 1992.

***

تعقيب على معدلات إيلو

ملاحظات حول ترجمتي للورقة البحثية

حول معـدلات إيلـــو في الشـــطرنـــج

المقدمة صفر- ثلاثة

هذه بعض الملاحظات حول الورقة البحثية المترجمة معدلات إيلو...وهي عن لعبة الشطرنج التي عدا عن كونها لعبة وآلة للبلتزات وعدا عن أي شيء آخر تعلم المرء كيف يكون منضبطاً ومرتباً ودقيقاً ومنتظماً في أفكاره وكيف أنها لعبة حلوة بعد كل شيء تنمي مهارة التفكير والعقل والذكاء الصاعد في سبيل الخير والحق والصلاح والعدل إن شاء الله جل جـلاله وعلا شأنه وأمره.

1- النسخة الأصل الموجودة في موسوعة ويكيبيديا كنت قد قمت بتحميلها منذ 2015 وعند إنتهائي من الترجمة قبل فترة جد قصيرة في 2020 اكتشفت أن هناك بعض التغييرات الطفيفة حالياً حيث من الواضح أن ويكيبيديا موسوعة حرة فيها بعض البحوث والمقالات غير محكمة وغير موضوعة بشكل دائم ولا مقيمة من خبراء معينين لكي توضع بشكل دائم وكذلك أيضا البعض يتم تحديثها باستمرار...لكن وجدت أن الاختلافات بسيطة.

2- قد تكون طريقة حساب معدل لاعب معين في المباريات المسجلة فقط وقد لا يجد اللاعب أية تغييرات لمعدله على اللعبات غير المسجلة.

3- واضح أنه في كل فترة زمنية معينة يجري فيها حساب كل لعبات تلكم الفترة لإضافتها ومن ثم حساب المعدل للاعب ما لذا قد يحسب اللاعب معدله بعد كل لعبة ومع ذلك إذا كان من اللاعبين العالميين قد لا يجد أية تغييرات على معدله وسيجدها بالطبع بعد انتهاء الفترة المعنية.

4- قد يكون أنه حاليا لا يتم حساب المعدل فقط عن طريق إيلو بل عن طرقات أكثر تشعبا منه حساب لعب كل لاعب أثناء اللعب منه مثلا إن كان يلعب بشكل صحيح وبدون أخطاء وغيرها من أمور التحليل. هذا بالطبع يعد مثالا بعيدا لكن فكرته موجودة وموجود أمره في اللغة ولو من الآن ربما لذا فقد وربما قد أن هناك طرقات لا نعرفها للتقييم والتحليل لكن لحدود علمي لحد الآن هذه الطريقة هي المستعملة. وربما في زمن معين سيتم استعمال الإثنين.

أ- من مثال ذلك أثناء لعبة معينة حساب الانتشار، والسيطرة الموقعية والقطعية والمابين، والحصارات الموقعية والقطعية والمابين، ومقدار أخذ القطع، وأمور الجامبيت والذي من أبسط أنواعه بيدق لا غير ورفضه و/ أو قبوله، والمناورة، والاشتباك، والتيمبو (المبادأة)، وبالطبع النهاية بأنواعها الثلاث خسارة وربح وتعادل ومنه التعادل بالقائم، وما لغير ذلك.

ب- المشكلة الرئيسية في أمر المعدل وفي أمر أعلاه ايضا أنه حساب أمر طبيعي وتناظري بشكل رقمي وعددي ومن معاني ذلك أنه محاولات حساب ما لا يحسب والذي منه أمر الذكاء البشري.

5- ولكي نستمر بالذات لنقطة دالة الهدف فإنه واضح أن هناك محللون كبار في اللعبة يفهمونها أفضل مني ومن غيري.

6- في تحليلات اية لعبة وبالعادة ليس هناك إشارة لأية أهمية لمعدل اللاعب أثناء التحليلات هذه. إلا ما ندر.

7- هناك في بعض الأحيان محاولات الاحتيال على المعدل.

أ- منه اللعب مع لاعب معين لكي يزداد معدلك ومنه العكس السماح للاعب معين بأن يزداد معدله عن طريق تزييف معين بلعبه مع آخر ذو معدل عالي يسمح بنزول معدله بعض الشيء.

ب- ومنه ما معروف أثناء مباريات دورة معينة كيف أن لاعبا تم اكتشاف أنه يذهب لدورة المياه باستمرار وعند مراقبة الدورة وجدوا أنه يذهب لدورة مياه واحدة وعند تفتيشها بعد خروجه منها وجدوا أن هناك بشكل مخفي جهاز هاتف مرتبط بآلة شطرنج معينة. بالطبع تم إيقاف اللاعب وطرده من الدورة الشطرنجية المعنية.

ت- في حالة أخرى تم اكتشاف أن اللاعب يضع جهازا على عينيه وبطريقة معينة بالترميش يدخل نقلة اللاعب الآخر لكي يرى بعد قليل خيارات آلة معينة. وهذا اللاعب وجدوا أنه يصعد بصورة غير معقولة ويلعب بطريقة أعلى من معدله بمراحل وعند مراقبته تم اكتشاف الأمر بعد استعمال جهاز كشف.

ث- في مرة أخرى تم تفتيش لاعب معين أكثر من مرة ومحاولات فحصه بالأجهزة حتى ضاق ذرعا وغضب وحاول الخروج من الدورة لولا أنه تم الاعتذار له عندما تمت تبرئته تماما من أمر الغش.

ج- هناك لعب الآلات وبطولات لعب الآلات مع بعضها البعض وكل واحدة منها آخر إنتاج من شركة معينة.

ح- في طرقات اللعب بالمراسلة واضح أنه من معانيها اللعب بكتاب ومجلة مفتوحات. لكن ليس من المسموح استعمال آلة معينة في اللعب. وفي هذه المرة وأمام جميع اللاعبين في دورة معينة بالمراسلة صرخ أحد المراقبين بلاعب معين أنك يا هذا تلعب إعتماداً على الآلة المعينة كذا رقم كذا لسنة كذا. ولما سألوا كيف عرفتم بذلك قيل لأننا نتابع الجميع. ووقتها أيضا تم طرد اللاعب من الدورة ولا أدري إن تم طرده من كل الموقع الألكتروني.

خ- وبالطبع من أنواع التحايل عندما يلعب مجموعة لاعبين مع بعض وكأنهم لاعب واحد في لعب ودورة ليست لمجموعة وبالتصويت. هنا بالطبع قد يلعبون بشكل أفضل أحيانا ولكن أيضا بعد قليل سيتم كشفهم.

د- أمر أن يتم من الموقع نفسه وضع لاعبين مزيفين وهذه قد تكون ما يسمى بالجواكر والجوكر والله العالم.
ذ- وطرقات أخرى للاحتيال والتزوير مع الأسف.

8- التدريس الخاطيء وفي ذلك أنواع منه نوع ربما صالح ومنه واضح أمر نوع طالح، ومنه نوع مقصود ونوع غير مقصود، وما إلى ذلك من أنواع. المشكلة التي تواجه التعليم الخاطيء أن اللعبة من نظريات اللعبة وفيها ما يقال عن أمر العصمة الموجودة فيها والله جل جلاله وعلا شأنه العالم ومن يسمح له ويأذن له. يستطيع الواحد منا أن يجد بسهولة أن لعبة ما فيها شرح للاعب كبير ما في زمن مضى منذ لنقل أكثر من 100 سنة أن الشرح والتحليل نفسه فيه أخطاء. وكذلك فيما يخص المكان وبعده. بل أن أمر لعب لعبة ما بنفس الخطوات ما بين لاعبين قد تتكرر لنقل 50 مرة ومع ذلك لا يمكن عدها نفس اللعبة لاختلاف الزمان والمكان والتطبيق والتفريع وغيره. ومن ذلك أيضا أمر أن تصل لنفس الواقعة في لعبة معينة لكن بحركات ليست بنفس انتظام الأولى ولا ربما بنفس الخطوات بالضبط والدقة.

9- تصريف المعدل إلى نقود وغير ذلك من أمور.
واضح في الأمر أنه إذا ما كان ذلك صحيحا أن كثيراً من الناس ستترك أعمالها التي تدر عليها الكثير لكي تلعب بحجة أن في المعدل نقودا مثلا. لحدود علمي هناك معدل إيلو وهناك معدل ECF وهو معدل منظمة الشطرنج الانجليزية وهناك معادلة ما بين المعدلين للتحويل ما بينهما. في مرة من المرات قالت لي مسؤولة في السفارة البريطانية في بغداد أن معدلك الانجليزي كذا وهو أعلى من المعدلات العالية بكثير لكننا ليس لدينا مبلغا نصرفه لك في سبيل ذلك. بالطبع وقتها فرحت جدا أن لدي هذا الرصيد ولكن فرحتي لم تدم إلا لثواني بعد أن عرفت أنه ليس هناك تصريف ولو لنقطة من نقاط المعدل فما بالك عشرة لا غير لكي أعيش مرتاح البال بعد ذلك ولكي أستمر في إبداع أكبر للشطرنج وغيره.

10- ومن أنواع المباريات الشطرنجية اللعب العادي لكل لاعب ساعتين ونصف ولعب الساعة ولعب النصف ساعة ولعب الربع ساعة والخمس دقائق والـ 3 دقائق (مع كل نقلة زيادة 10 ثواني) واللعب الأعمى واللعب الجماعي (بالتصويت) ولعب الآلات واللعب مع الآلات وغير ذلك وكل هذه فقط على الرقعة 64 مربع وبقطع 16 لكل لاعب أما غير ذلك فغير مذكور هنا منه أن اللعب هنا من نوع رياضيات المستويات وليس النقطي ولا الخطي ولا المجسم ولا أنواع أخرى من المستوي.

11- ومن أنواع البطولات لعب الكل مع الكل واللعب التقريبي في ما يسمى بالنظم السويسرية والتسقيط الفردي والزوجي وغير ذلك من طرقات.

12- وهناك التقييم وكيفية متابعته عبر التاريخ فمثلما أن مبلغ 5000 دينار في زمن العشرينات من القرن لعشرين غيره في زمن القرن الواحد والعشرين فهنا ايضا يجب مراعاة الأمر سوى أعلى أو أقل.

13- على كل حال بالعادة الأعلى من المستوى ألف يحتفظون بلقبهم مدى الحياة بينما الأقل بالعادة يذكر لهم ما عليهم هم الآن وأعلى مستوى وصلوه أو الإثنين معاً في حالات أنه الأعلى. أما التصنيفات أعلى من ألف فهي خبير وأستاذ وطني وأستاذ دولي وأستاذ دولي كبير.

14- وبالطبع هناك المراهنات التي لا أعرف عنها أي شيء ولكنها كالجوكي في سباقات الخيل. وبالطبع قد يراهن شخص معين في حق وليس مطلقا باطل. وهذا بالطبع كله موضوع لا أعرفه.

كانت هذه أهم نقاط وددت ذكرها بعد القراءة للنص الأصلي المترجم عن معدلات تقييم إيلو للشطرنج.

***

نظام التصنيف الاتحادي الانكليزي

(ترجمة من الانكليزية إلى العربية)

المقدمة صفر- أربعة
تقديم:
باديء ذي بدء هناك نظامان لحساب تصنيف الشطرنج أحدهما يسمى بنظام إيلو:

ELO Rating System

على اسم اللاعب إيلو وهو الذي وضعه والآخر اسمه نظام تصنيف الاتحاد الانكليزي للشطرنج:

ECF: English Chess Federation

قمت أولا بترجمة نظام إيلو (نظام الفايدا العالمي لتقييم معدلات الشطرنج) مع محاولات مني للشرح والنقد والتفسير أما في المقال الآخر فإنني قمت بترجمة نظام التصنيف للاتحاد الانكليزي للشطرنج مع أية محاولات للشرح والنقد وأية خطوط عريضة لابد من توضيحها.

في أدناه ترجمة لمقالتين عن اتحاد الشطرنج الانكليزي.

نظام تصنيف ECF

نظام التقييم بحسب اتحاد الشطرنج الانكليزي
مترجم عن ويكيبيديا

بقلم محمد حسين صبيح كبة بمساعدة آخرين

نظام معدلات ECF هو نظام التصنيف المستخدم سابقًا من قبل اتحاد الشطرنج الإنجليزي.

يُعرف التصنيف الذي ينتجه النظام باسم تقييم ECF هذا ولم يتحول اتحاد الشطرنج الإنجليزي إلى نظام التصنيف الدولي القياسي ELO حتى عام 2020.

التاريخ
تم نشر ECF لأول مرة في عام 1958، من تصميم ريتشارد دبليو بي كلارك، والد السياسي تشارلز كلارك. تم تحديث الدرجات في دورة شهرية ستة بين عامي 2012 و2020، بناءً على النتائج في نهاية يونيو/ حزيران وديسمبر/ كانون الأول؛ وقبل عام 2012 تم نشر المعدلات سنويًا. في يوليو/تموز 2020، انتقل اتحاد الشطرنج الإنجليزي إلى نشر التصنيفات شهريًا باستخدام نظام Elo المعدل.

حساب التصنيف

تمنح كل لعبة تنافسية يتم لعبها بموجب نظام ECF (نظام اتحاد الشطرنج الانكليزي) "درجة أداء" وهي "النتيجة" أو "النقاط" لكل لاعب وتُستخدم لاحقًا كأساس لمتوسط الدرجة الدورية أو السنوية، و "درجتهم الشخصية" التي يأخذونها في جميع المباريات في تلك الدورة أو السنة:

كود الأداء=

: + 50 إذا فوز

معدل الخصم للدورة أو السنة : ± صفر للتعادل ، في حال أن الاختلاف في المعدل ≤ 40

: - 50 إذا خسارة

وبالتالي، إذا كان اللاعب ألف الذي حصل على درجات 160 وتغلب على اللاعب باء قد حصل على 140، فإن درجة اللاعب ألف لملاحظة المعدل السنوي أو الدوري اللاحق هي 190؛ ويبلغ معدل اللاعب "ب" 110. تؤدي سلسلة كاملة من 30 مباراة يتم سحبها ضد لاعب إلى تبادل الدرجات الشخصية. ويبدو أن درجات ECF (المنظمة الانكليزية للشطرنج) تكون محصلتها صفر عند النظر إلى لعبة في عزلة؛ ومع ذلك، تعتبر الدرجات السالبة صفراً. وهذا يعني أنه يتم حساب درجة اللاعب بعد كل ستة أشهر فقط.

وكلما تم لعب المزيد من الألعاب، كلما تأثرت إعادة التصنيف في نهاية الدورة بشكل مباشر أو غير مباشر بهذا التأثير التضخمي الصغير في أسفل الدوري، لذا فإن درجات ECF ليست صفرية.

لمواجهة ذلك، فإن السيد المتقاعد أو المتوفى الذي لم يتخلص من النقاط بشكل ملحوظ يفقد تراكمها المتاح، وإلا فهو مفتوح للمنافسين. هذا ويتعين على الاتحاد إعادة معايرة الدرجات بناءً على هذا المتغير المنفصل، والنظر في معادلات تحويل الأنظمة الأخرى التقريبية للغاية عند القيام بذلك.

يصف الجزء "ما لم يكن" تلطيفًا في الدرجة من أجل التجميع المستقبلي للمباريات المتباينة: يتم اعتبار اللاعبين من الدرجات التي تواجه بعضها البعض والتي تفصل بينها أكثر من 40 نقطة على أنها مختلفة تمامًا بمقدار 40 نقطة. فلو كانت درجة اللاعب باء 100 ، لكان اللاعب ألف قد سجل: 170 ، واللاعب باء: 90. إن هذا يمنع اللاعبين من زيادة درجتهم عن طريق الخسارة أمام لاعبين ذوي درجات أعلى بكثير ويعني أيضًا أن اللاعب الأقوى يلاحظ 10 نقاط أعلى مقابل نقاطهم السنوية تالي (الدرجة) عند الفوز.

في نهاية الدورة، يتم حساب متوسط درجات أداء كل لاعب لتلك الدورة لإعطاء الدرجة الشخصية المستخدمة للفترة التالية. إذا تم لعب أقل من 30 لعبة ، فعادة ما يتم تضمين الألعاب من الدورة (الدورات) الأخيرة في المتوسط لجعل العدد يصل إلى 30.

إن ضعف العديد من الأنظمة الأخرى يكون في معالجة أمر صغاراللاعبين. يميل الصغار إلى التحسن، وبالتالي فإن تصنيفهم / يتخلف عن قوتهم الحالية. يعالج نظام تصنيف ECF هذا عن طريق تغيير الإطار الرياضي المرجعي لمن تقل أعمارهم عن 18 عامًا. يستخدم النظام أعلاه درجة كل لاعب من الدورة السابقة لحساب الدرجة الشخصية. بالنسبة للناشئين، يتم استخدام نوع آخر بدلاً من الدورة (بما في ذلك إعادة حساب درجات الخصوم المبتدئين). إعادة الحساب هذه هي التي تصبح درجة الأداء للحساب النهائي لجميع اللاعبين.

نظريًا، يحصل اللاعب الذي لا يلعب الشطرنج على درجته الشخصية صفر؛ حيث توجد التقديرات السلبية عمليًا ولكن يتم تعيينها على 0 (صفر) في قائمة التقدير. يأتي أضعف لاعبي النادي البالغين في سن الأربعين تقريبًا. وتعتبر الدرجة المكونة من ثلاثة أرقام مصدرًا للمكانة بين اللاعبين العرضيين، في حين أن أولئك الذين يدرسون اللعبة بجدية قد يحاولون تحقيق درجة شخصية قدرها 150. وعادة ما يكون اللاعب الذي يتدرج لنقاط أكثر من 200 لاعبا جيدًا ومعروفا في الدوائر المتنافسة وقد يفكر في السعي للحصول على لقب أستاذ. تفقد الدرجات الأعلى بكثير من 200 الكثير من أهميتها حيث يميل اللاعبون الأقوياء إلى اللعب في الغالب في البطولات المصنفة دوليًا.

يسمى الهجوم 150، والذي هو رد لا معنى له لـ **دفاع بيرك** الشعبي عند اللاعبين البريطانيين، أنه مستمد من هذا النظام. ويرجع ذلك في كتاب Per Sam Collins بير سام كولنز في "فهم افتتاحيات الشطرنج" إلى أنه "حتى اللاعب صاحب التصنيف 150 يمكنه التعامل مع الجانب الأبيض بسهولة".

نظرًا للبساطة المتأصلة، فإن المزايا التي يتمتع بها على نظام تصنيف Elo إيلو والذي تستخدمه منظمة فايدا (المنظمة العالمية للشطرنج) FIDE، في أن الدرجات بسيطة وممكن الحصول عليها بعد كل نتيجة بدون برنامج مشفر أو آلة حاسبة، ويمكن الاحتفاظ بالدرجات الشخصية على مدار دورة عادةً ما لا يقل عن 30 لعبة.

قبل عام 2005، تم تأكيد جميع الدرجات الشخصية من قبل اتحاد الشطرنج البريطاني السابق بأنها درجات BCF .

التحويل من وإلى تقييمات Elo

على الرغم من أن نظام تصنيف ECF (التقييم بحسب اتحاد الشطرنج الانكليزي) يختلف ميكانيكيًا اختلافًا كبيرًا عن نظام تصنيف Elo ، إلا أن ECF تنشر صيغًا يمكن استخدامها لتقدير درجة ECF المكافئة لتصـنيف FIDE Elo (تقييم منظمة الشطرنج العالمية بحسب نظام إيلو)، والعكس صحيح:

التقييم الانكليزي (E) = <u>التقييم بحسب فيدا (F) – 700</u>

7,5

التقييم بحسب فيدا (F) = 7,5 × التقييم الانكليزي (E) + 700

في الصيغة أعلاه E هو تصنيف ECF (أي التقييم الانكليزي) وليس تقييم إيلو و F هو تصنيف FIDE (المنظمة العالمية للشطرنج).

تمت إعادة معايرة نظام تصنيف ECF في عام 2009. وقد تم استخدام العديد من صيغ التحويل الأخرى، ولكنها تتعلق عادةً بالسوابق .هذا يصنف بعض المباريات خارج مباريات الاتحاد حيث يفتقر الخصوم إلى درجة ECF إنه مصمم لإعطاء أفضل تقدير للتحويل. غالبًا ما يستخدمه منظموا المؤتمرات اللغة الإنجليزية لتحديد التأهيل للأحداث المقيدة بالدرجات عندما يكون للاعب تصنيف Elo فقط.

***

مقالة ثانية حول الاتحاد الانجليزي

المقدمة صفر - خمسة

ترجمة محمد حسين صبيح كبة بمساعدة آخرين

حساب درجات ECF على أساس شهري

دالة الهدف

قرر مجلس إدارة ECF اتحاد الشطرنج الانكليزي إنشاء قوائم درجات شهرية. ولقد نصحت وبعد التشاور مع الأعضاء، أن وافق المجلس على أن نظام إيلو Elo سيكون الخوارزمية الأساسية الأكثر ملاءمة. تم تعديل هذه القاعدة لدعم متطلبات الشطرنج المصنفة من قبل اتحاد الشطرنج الانكليزي ECF.

سيبدأ نظام الدرجات الشهرية الجديد في 1 يناير / كانون الثاني 2020، لكنه لن يكون ساري المفعول حتى سبتمبر / أيلول 2020 على أقرب تقدير. سيبقى النظام الحالي المكون من 3 أرقام لدرجات ECF في الوقت الحالي وسيكون ساريًا حتى التغيير. هذا وسيؤكد فريق الدرجات تاريخ التغيير في الوقت المناسب عندما تكون الأنظمة الجديدة جاهزة، وقد تم التأكيد على أن عملية الإدارة والخوارزمية أن تكون قوية.

روتين الحساب

1- عند العمل من قائمة يناير / كانون الثاني 2020، سيقوم فريق الدرجات باستخراج أحدث درجة منشورة لجميع اللاعبين الذين يحملون درجة في الفئات A-F (ألف- واو) في القائمة المنشورة وقوائم النصف السنوية الستة السابقة. سيتم تحويل أحدث درجة منشورة لجميع اللاعبين باستخدام الصيغة:

جديد = 7,5 × قديم + 700

سيتم التعامل مع هذه الدرجات كدرجات مؤهلة.

2- كل شهر، ستتم إعادة حساب جميع القوائم الشهرية السابقة التي تعود إلى 6 فترات (أو حتى الأول من يناير / كانون الثاني 2020 إذا كان لاحقًا) لتشمل النتائج التي تم الإبلاغ عنها مؤخرًا وتعديلها. سيتم قبول التقارير المتأخرة وإدراجها في تصنيف تلك الأشهر. سيكون القيد هو أن النتائج حتى 31 ديسمبر / كانون الأول وحتى 30 يونيو / حزيران ستكون مطلوبة لتقديمها في غضون 14 يومًا من نهاية الشهر.

3- يتم جمع جميع النتائج المؤرخة في الشهر الماضي وتخصيص الدرجات الحالية لكل لاعب. يتم أخذ كل نتيجة بعين الاعتبار بالنسبة لوجهة نظر اللاعب مع كل خصم.

4- صيغة الدرجات هي –

$$ن_1 = ن_{صفر} + ك\ (ت - ت_ح)$$

حيث $ن_{صفر}$ هي الدرجة للشهر السابق ، ك هي 20 أو 40 ، ت هي النتيجة الإجمالية للاعب للنتائج في الشهر، $ت_ح$ هو إجمالي النقاط المتوقعة بناءً على جدول فايدا 8.1b على https://handbook.fide.com/chapter/B022017 ،

5- إذا قدم اللاعب أقل من تسع نتائج (متجاهلاً النتيجة الوهمية) قبل الشهر، فسيحصل على درجة جزئية. لن يكون لهذا التقدير مكانة خارج حسابات التقدير.

6- سيتم اعتبار أن كل لاعب جديد في اللعب القياسي لديه نتيجة وهمية واحدة – تعادل 1800 مع خصم متدرج والذي يستخدم في تصنيفهم الأولي. في الشطرنج السريع ستكون النتيجة ضد 1700 لاعب متدرج. عندما يتم تحديد العمر على أنه سنة النتيجة الأولى أقل من سنة الميلاد، سيتم تخفيض هذه النتائج بمقدار 100 لكل عمر أقل من 18 عامًا.

7- سيتم استخدام الدرجات الجزئية لتقدير الألعاب لشهر الحساب. يتم احتساب الدرجة الجزئية على أنها متوسط أداء جميع النتائج حتى الآن ، بما في ذلك النتيجة الوهمية. يتم حساب الأداء باستخدام متوسط درجات الخصم في الشهر الذي لعب فيه وإضافة النقاط أو طرحها باستخدام الجدول 8.1 أ في https://handbook.fide.com/chapter/B022017 ؛ ب تمثل إجمالي النتائج / عدد النتائج مقربًا إلى 2 درجة عشرية.

8- سيتم استخدام نتائج كل شهر للاعبين الحاصلين على درجات جزئية لإعادة تقييم درجتهم الجزئية كدرجة مؤقتة. ثم سيتم استخدام الدرجات المؤهلة وهذه الدرجات المؤقتة في الحسابات الموضحة في 4 و 7 أعلاه. أولئك الذين حصلوا الآن على تسع نتائج أو أكثر سيحصلون على درجة مؤهلة بناءً على الحساب الموضح في 7 أعلاه.

9- سيكون العامل ك هو 20 باستثناء أنه في الشهر الذي يتفوق فيه اللاعب الناشئ على توقعات إيلو Elo، فإن العامل ك سيكون 40.

10- عندما تكون الدرجة أقل من 100 ترفع إلى 100.

11- عندما يتجاوز عدد النتائج المقيمة في الشهر 700 تقسيم ك، فإن العامل ك يقتصر على 700 تقسيم عدد النتائج.

12- بعد كل قائمة لشهر يونيو / حزيران، سيقوم فريق الدرجات بمراجعة نتيجة هذه المنهجية. إذا بدا أن متوسط التقدير يتجه أو يتغير تشتت التقديرات ، فقد يغيرون المعلمات من الآن فصاعدًا. سيكون التغيير الأول في الاختيار هو العامل ك الخاص المبتدئ. سيقومون أيضًا بمراجعة الجدول الزمني بهدف طويل الأجل يتمثل في تسريع العملية.

بريان فالنتين، مدير تصنيف ECF الاتحاد الانكليزي للشطرنج
يناير / كانون الثاني 2020

تعقيب

ملاحظات على تقييم معدل الشطرنج

بحسب منظمة الشطرنج الانكليزية

المقدمة صفر- ستة

بقلم محمد حسين صبيح كبة

أضع بين يدي القراء ترجمة قصيرة للطريقة الانكليزية لتقييم معدل لاعب الشطرنج. وكيف يمكن التحويل ما بين الطريقتين طريقة الاتحاد الانكليزي للشطرنج وطريقة المنظمة العالمية للشطرنج.

واضح أن الطريقة الأولى أسهل من الطريقة الأخرى.

الطريقة الثانية تؤدي إلى أن اللاعب العالي لا يحصل على أكثر من 300 إلى 450 نقطة لكن الطريقة الأخرى يصل فيها للاعب العالي إلى أكثر من 2800.

الطريقتان لحدود علمي لحد الآن ما زالتا تستعملان بعض الشيء.

حاولت الترجمة بمساعدة صغيرة من البعض لكني جاهدت أن يصل النص بسيطاً وصحيحاً ومن دون حذف لأي شيء في النص الانكليزي.

هذا ومن الوضوح بمكان أمر أن المعادلات التي يتبعها أمر معدل اتحاد الشطرنج الإنكليزي غير واضحة بل وغير موجودة. ولقد حاولت إيجادها في أماكن أخرى.

***

الساعات العميقة

الجزء الأول

اللعب العادي

بحسب منظمة فيدا (المنظمة العالمية الحالية للشطرنج)

اللعب العادي هو أن يكون بحسب قواعد وقوانين منظمة فيدا وهي المنظمة العالمية للشطرنج في الزمان والمكان الحاليين بحسب ما مذكور في المقدمة صفر- واحد وبالقوانين المتبعة في هذه المقدمة.

يمتاز اللعب العادي بأنه ذو مستويين رغم أننا نلعب ومعنا الرقعة التي ترتفع فوقها الأحجار.

بالعادة هناك في الرياضيات أربعة أبعاد معروفة النقطي والخطي والذي ببعدين سيني وصادي ويسمى بالمستوي والذي بثلاثة أبعاد سيني وصادي وعيني ويسمى بالمجسّم. هناك دراسات حول حتى البعد العاشر لكن هذه الدراسات ما زالت نظرية وهناك أيضا محاولات لتحليل وتشريح النقطة لكن ايضا هي نظريات لحد الآن.

وعند تطبيق ذلك على اللعب الشطرنجي نلاحظ فورا أنه لعب ببعدين على الرغم من أية إمكانيات تتمتع به الرقعة ذات الـ 64 مربعا 8 أعمدة ضرب 8 صفوف وللقطع الـ 16 لكل لاعب منها 8 بيادق لكل لاعب ومن ثم القطع الخفيفة والثقيلة والملك نفسه.

ويمكن للقاريء أن يطور طريقة لعبه عن طريق المران مع لاعبين في مثل قوته أو أقوى منه أو حتى أقل منه قوة وعن طريق قراءة الكتب الشطرنجية وعن طريق متابعة الشبكة العالمية للاتصالات المسماة بالإنترنت وعن طريق المشاركة في البطولات بالمراسلة وغيرها وغير ذلك من طرقات.

للعلم ظهر في إحصائية في سنة ما قبل 2009 أنه يصدر في الدقيقة الواحدة 50 كتاباً في الشطرنج.

هنا يمكن للمرء أن يفكر ترى كم كتابا أصلا يصدر في الدقيقة الواحدة وكم جريدة وكم مجلة بل وكم صفحة وكم فقرة وكم جملة وكم كلمة وكم حرف وكم حتى بنط يصدر في الدقيقة الواحدة.

عند حساب صغير نعرف من أمر أن عدد الكرة الأرضية الحالية يصل إلى 7,5 مليار شخص منهم على الأقل مليار ونصف يلعبون اللعبة وبعد بعض الحسابات وإعتمادا على أمر أنه في الدقيقة الواحدة 50 كتابا نصل لنتيجة مفادها أن 2 بالمائة من لاعبي الشطرنج في العالم يصدرون كتابا كل ستة أشهر وهذا أمر معقول ولو أكملنا البحث في امر الكتب الأخرى مع الأمر لوجدنا نسبة أكبر بكثير حيث أن عدد القراء في العالم اليوم يزيد على المليارين شخص بالتأكيد مما يعني نسبة أكبر كل ستة أشهر لأي كتاب عدا أمور المجلات والجرائد.

يجب لعب اللعبة ضمن القوانين المتبعة وإلا لأصبح الأمر مضيعة للوقت ليس إلا ومع ذلك هناك الكثير من الأمور التي لا تستطيع المكائن الحالية التي للشطرنج أن تقوم بها.

بالعادة هناك للعب العادي لعب الساعتين والنصف لكل لاعب باستعمال نوع من الساعات يسمح بتوقف ساعة اللاعب الأبيض عند دور الأسود والعكس صحيح. وهناك لعب الساعة وعشر دقائق مع زيادة 15 ثانية لكل نصف نقلة وهناك لعب النصف ساعة ولحد الآن نحن في اللعب العادي.

كان هذا تحليلا بسيطا للعب العادي.

ومما يجب ذكره أن هناك في اللعب أمران الأول أن تلعب ضمن القوانين لكن الثاني أن تلعب بمهارتك أنت ضمن القوانين. فمثلا لا يمكن أن تلعب وتحرك الفيل بحيث كأنه رخ هذا من النوع الأول لكن أن تلعب لعبة معينة تؤدي إلى الكش مات هذا من مهاراتك أنت في اللعبة.

بالعادة هناك بطولات ودورات النوادي التي يلعب فيها الأعضاء في كل قسم قسمه مثلا الأعلى من 1600 والأقل من 1600 والشباب. ويتم اللعب إما حسب النظام السويسري أو التسقيطات الفردية والزوجية وغير ذلك من طرقات حيث مثلا في النظام السويسري وبحسب عدد المشاركين يتم وضع عدد للجولات فنقول دورة شطرنج بحسب النظام السويسري من سبع جولات مثلا يلعب أولا في الجولة الأولى باعتبار الكل لديه نقطة صفر ثم بعد ذلك وبطرقات معينات يتم وضع من سيلعب في الجولة الثانية بحيث من لديه نقطة مع من لديه نقطة ومن لديه نصف نقطة مع من لديه نصف نقطة ومن نقاطه صفر مع من نقاطه صفر مع بعض الإستثناءات عندما لا يكون العدد كافي هنا يلعب أحيانا من لديه نقطة مع من لديه نصف نقطة ومعدله عالي وهكذا. وهكذا في الجولة الثالثة من البطولة يلعب من لديه نقطتان مع من لديه نقطتان وهكذا حتى نصل للجولة السابعة وبعدها يتم تحديد الفائز الأول والثاني والثالث والذي قد يكون بالنسبة للثاني والثالث أكثر من شخص بينما دوما الأول لوحده فإذا ما كان هناك تعادل في النقاط يتم لعب مباراة حدية تسمى هرمجدون لتحديد الفائز.

وهناك التعليق على المباريات. بالعادة مثل كرة القدم مثلا في البطولات العالمية للتأهيل والبطولات والدسوت النهائية على بطولات العالم هناك تعليق حي ومباشر لكن ممنوع أن يسمعه اللاعبون ومع توفر طرقات الاتصال عن بعد وشبكة الاتصالات العالمية الإنترنت صار بالإمكان نقل المباريات والتعليق عليها. وهناك التعليق بعد المباريات للشرح والتحليل وغيره.

عن نفسي فأنا ايضا معلق شطرنجي.

وتوضع للمتفرجين في القاعات لوحات كبيرة عليها مجريات اللعب بحيث يقوم موظف بتحريك القطع على لوحة كبيرة الحجم عند كل نصف نقلة إما تتمركز مغناطيسيا أو بأي طريقة أخرى. أما في الساحات الكبرى لمن عندهم تعد اللعبة شعبية فيتم أيضا وضع لوحات كبيرة على شكل شاشات مثلا ويتم تغيير حركة القطع عند كل نصف نقلة مع وضع الوقت والتوقيت للاعبين للإثنين.

***

الجزء الثاني

إمكانيات اللعب العادي

يمكن للعب العادي أن يغطي نفسه وأن يغطي أموراً أخرى كثيرة منها أمر البعد النقطي والخطي والثلاثي الأبعاد المجسّم ومنه أمر البعدين المستوي لكن بطرقات مختلفة.

ويستعمل الشطرنج لتحليل كثير من الأمور منها ما هو محاولات مني للشرح في هذا الكتاب ومنها ما غير مذكور هنا.

ولقد سأل عمر بن الخطاب (رض) عندما عرض عليه أمر الشطرنج وكانت العرب لا تعرفه قبل ذلك بل وكان هناك تخوف منه كون القوم قد خرجوا قبل قليل من عبادة الأصنام وكون الشطرنج يستعمل الأحجار في اللعب والخوف كل الخوف من أن يعود قوم معينين لعبادة هذه الأحجار فقيل له أنه آلة للحرب فقال إذاً لا بأس من تعلمه.

المعنى أنه آلة من آلات الحرب ويمكن الإستفادة منه في زمني السلم والحرب في أمور عديدة.

هذا ولحدود علمي يمكن إستعمال آلة الشطرنج في سبيل زمني السلم والحرب لأغراض متعددات.

***

الجزء الثالث

اللعب السريع

اللعب السريع حالة من حالات اللعب في زمن جد قصير ومنه لعب الربع ساعة لكل لاعب ولعب العشر دقائق مع زيادة معينة في الثواني لكل نصف نقلة ولعب الخمس دقائق لكل لاعب مع زيادة معينة في الثواني لكل نصف نقلة ومنه لعب الـ 3 دقائق مع زيادة 10 ثواني لكل نصف نقلة.

ومع التقدم التكنولوجي بالذات في الهندسة العددية صار بالإمكان استعمال الساعات العددية الألكترونية التي يمكن أن تبرمج بأي شكل من الأشكال وليس فقط الساعات العادية التي ليس بها زيادات النصف نقلة.

هنا في هذا النوع من اللعب ويسمى ايضا بلعب البلتز أي لعب المعارك يجب أن يلعب اللاعب بسرعة معينة وإلا خسر بالوقت. هنا فقط ينفع أمر ما يعرف بالضالعة اي الخبرة باللعبات السابقة وبالعادة يعرف اللاعب اللعبات السابقة ويكون ضليعا بها لحد نقلة معينة يصبح معها مضطرا لاستعمال عقله فيما يعرف بالعارفة.

***

الجزء الرابع

اللعب الأعمى

اللعب الأعمى نوع من أنواع اللعب الشطرنجي لأي زمن معين فيه مما فيه أن اللاعبين لا يريا الرقعة ولا القطع بل يلعبان وهما مغمضا العينين أو في الدورات العالمية بحيث يجلس كل لاعب بشكل معكوس عن الرقعة وفقط المشاهدين والمتفرجين مسموح لهم بمشاهدة سير اللعب.

هذاالنوع فيه من هو قوي فيه وقلما يتم لعبه.

وفيه مما فيه أن اللاعب المعني في حرب معينة يكون أعمى فلا يعرف اي شيء عن تحركات وعن إستعدادات العدو. هنا قد يكون أصلا لا يعرف كيفيات ترتيب قطع عدوه ولا ما هي أصلا.

أتذكر صورة كاريكاتير على غلاف مجلة عربية لأمريكي يقال أنه قد ذهب للشرق الأوسط وعصابة على عينيه في توضيح كيف أنه لا يعرف اي شيء عن مشاكل الشرق الأوسط.

أتذكر امر لعبي ذات يوم لعباً أعمى مع رسيل والرسيل هو ممن منك لكنه يلعب أمامك. وأتذكر كيف غلبت لكن بلعب مؤجل أو لنقل لعب مؤجل في التطبيق وكيف بدأ الاحتفال بالفوز وأنا غير مطبق أي شيء بعد. هذه الأمور من أنواع اللعب الأعمى.

ومن أنواع اللعب الأعمى أن تلعب أعمى سريع مثلا.

***

الجزء الخامس

ترتيب أصل لا فايدوي

يتحمل تحليلاته النوع الفايدوي

هذا هوالجزء الخامس من حلقة دراسية عن أشياء من مثل تكتيك الحركة واستراتيجية الحركة.

وهي مرة أخرى وكما في الجزء الأول والثاني لا تتحدث حتى عن حالات التوقف في أمر ما قبل وأثناء وبعد ولو بالشكل القوي المشروح المفسر الموضح. وهي عن الترتيب غير العادي. كله مرة واحدة ولكن ليس الشرقي.فالشرقي في جزء سادس. ويسمى بعض من هذا ولكن ليس كله باللعب شطرنج 960.

نوع اللعب من إكتشاف اللاعب العالمي فيشر والمسمى أيضا نوع اللعب 960 منه أن يتم ترتيب البيادق بنفس ترتيب نظام الفيدا لكن في كل مرة لعب وربما مثلا في كل دورة شطرنجية يتم وضع القطع بشكل عشوائي لكي ليس الترتيب العادي الذي للفيدا وأن اللاعبين لهما نفس الترتيب. وبهذا يكون لدينا للاعبين في كل مرة ترتيب مختلف يسمح بإمكانية المفاجآت اللا حصرية والتي لا يستطيع حتى أكثر اللاعبين خبرة ومعرفة من معرفتها كون الترتيب في كل مرة مختلف عن سابقه.

لكن تتبع نفس القوانين أمر الجندي خطوة أو خطوتين في البداية وأمر الأخذ بالمرور وأمر التبييت الطويل والقصير لكن مع الأخذ بنظر الاعتبار مكان الملك ومكان الرخين الجديدات وأمر أنه لكل قطعة نفس المواصفات والخواص.

بعد قليل من اللعب وعند الانتقال من الافتتاحيات إلى وسط اللعب يظهر جليا أننا في لعبة عادية بل وأكثر عند الوصول للنهايات يكون واضحا أننا أمام شطرنج عادي نوع الغربي تابع لقوانين الفيدا لتشابه الحالات في اللعب النهائي وأمر تشابه الأنماط في اللعب في وسط الدور.

علما أنه لا يجب إطلاقا الاطمئنان لأي توضيح بل تجربة اللاعب وخبراته ودراساته هو نفسه قد تكون أهم عدا عن طبيعات أرضية أي موقعة والتي منها أشياء رهيبة منها الاستعداد لخسارة رهيبة وعدم الوقوع بالحزن الشديد لذلك كون أن هناك أصلا أمر عصمة نظرية اللعبة التي منها عصمة لعبة الشطرنج.

أمثلة تطبيقية لمعنى الترتيب اللا فايدوي قبل أن نصل لجزء المعنى لكل نقلة ولكل دست ولكل لعبة

من أمثلة اللعب غير الفايدوي ما قام به اللاعب الدولي السوري العربي الأصل ياسر سيروان الذي يعيش في الولايات المتحدة. حيث قام بوضع أفكاراً جديدة حول الموضوع.

لقد قام ياسر سيروان أو غيره بوضع نظرية عن قطعة أو قطعتين توضعان بعد تحرك الفيل من مكانه.

ويقال أن من أمثلة ذلك ما قام به قبله لاسكر وربما ايضا كاباباانكا وربما غيرهموا وغيرهموا وغيرهموا.

هنا أمري أنا مع هذا التطوير وفي ذلك هو أمر الرقعة 10 أفقي و8 عامودي.

وأن يكون الأمر بواقع جملين لكل لاعب مع بيدقين بيدق لكل جمل توضع على جانب اليمين من اللاعب الأبيض واليمين من جهة اللاعب الأسود. وحركة هذا الجمل هي ثلاثة محوري ثم لليمين أو لليسار مع تحديدات حالات حواف الرقعة.

مع إمكانية تطوير أنه أيضا يلعب كالحصان.

واضح أن هذا الأمر أعني أمر إضافة عامودين تاسع وعاشر مع فكرة أنه أصلا العامود الثامن هو أصلا ما يعد من شبه المستحيلات هو أمر جلل باعتقادي.

فما بالك تطبيق هكذا أمر على لعبة الرقعة ذات ال8 ضرب 8 مربعات أي التحليل بواسطة الرقعة الأصلية لأمر هذين الجملين.

الأصل تمت الحاجة إليه في **لعبة واقعة أحد** عند **محاولات التطبيق والدراسة** على **الشطرنج الحالي** لحدود معينة... **أو بالأحرى ولحدود علمي أحد والتداخل** أو **تداخل أحد** سواء **الكبير أم الصغير أم الأوسط** أم غير ذلك أم **كل تداخل أحد**... علما أن اللعبة أصلا كانت بفكرة الالتفاف التي لم تكن بالجمال أصلا بل بالخيول وثلة من الفرسان. علماً أنني لست أدري إن كان حقا ما حصل هو **قفزة تغذية عكسية راجعة لبدر بشكل معين؟** ضمن تحليلاتي.

***

الجزء السادس

الشرقي

وكيف يتحمل تحليلاته النوع الفايدوي

على كل حال في الفرق ما بين اللعب الشرقي والغربي التالي:

ألف أن اللعب الغربي فيه يمكن حركة البيدق أول مرة إما خطوتين أو خطوة واحدة. وهذا غير موجود في اللعب الشرقي.

باء في اللعب الغربي هناك التبييت قصيرا كان أم طويلا وهذا غير موجود في اللعب الشرقي.

جيم في اللعب الغربي هناك الأخذ بالمرور وهذا ايضا غير موجود في اللعب الشرقي.

دال في اللعب الغربي يجب أن تصطف القطع بشكل معين بينما في اللعب الشرقي ممكن أن يتم ترتيب القطع بأي شكل لحد ربما الصف الثالث أو الرابع لكل لاعب.

هاء في اللعب الغربي يمكن في ألعاب معينة (من مثل لعبة فيشر الشطرنج 960) أن يتم ترتيب القطع المتأخرة بأي شكل على شرط أن اللاعب الآخر نفس الترتيب ومع أن البيادق ايضا تكون في الصف الثاني لكل لاعب. هذا الشيء لا وجود له في اللعب الشرقي إلا في حال الإتفاق على الأمر.

واو في اللعب الغربي يمكن للملك من أن يتحرك في حال أي تهديد. ولا تعتبر اللعبة منتهية إلا في حالات التعادل المتفق عليه أو تعادلا معينا (رفضت المنظمة العالمية للشطرنج مؤخرا تعادل القائم ربما) أو تعادل وجود ملكين لا غير على الرقعة أو تعادل مشروط بحركات معينة أو تعادلاً بعد عدد من النقلات لم يحدث فيها أشياء معينة لكن في الشرقي غير ذلك. في الشرقي يجب أن يقول الشخص ولو قبل نقلة أو نقلتين أو أكثر أنه سيقوم بعمل تهديد وإذا ما هدد بقطعة حتى ولو من الممكن أخذها أو تغطية الملك أو تحرك الملك لمربع آخر تعد اللعبة منتهية أي من أول تهديد.

زاي في اللعب الشرقي القديم فإن الوزير يتحرك في كل الاتجاهات نعم لكن ليس أكثر من مربعين ولو محورية بينما في اللعب الغربي الوزير له مطلق الحرية في التحرك في الاتجاهات المسموح له بها وكذلك إما الفيلة وإما الأرخاخ لا أتذكر أي منها أيضا مسموح له بالحركة ليس لأكثر من مربعين لكل مرة وبهذا فهذا يقلل من خطر القطع حيث لن تصل لمبتغاها إلا بعد لاي.

حالياً يتحرك الوزير وبقيات القطع بشكل مشابه للعب الغربي وكذلك أمر ما يقال عن الملك هل ينتهي من أول تهديد أم يمكن إنقاذه. ويسمى اللعب الشرقي الحالي باللعب الشرقي الحديث وربما يسمى بالشرقي المعاصر.

حاء وبالطبع قد يكون هناك أمور أخرى.

رأيي الشخصي في اللعب شرقياً كان أم غربيا عادي ضمن منظمة الفيدا أم 960 أم بطريقة ياسر سيروان أم بطريقة فيشر أم بغيرها من الطرق.

(أنا نفسي لي افكار عن رقعة 8 ضرب 10 حيث أن هناك جملان إضافيان مع بيادقهما لكل لاعب على الجانب وحركة الجمل مثل الحصان لكن محورية وبهذا يتحرك الجمل أبعد من الحصان رغم أنه في الواقع فإن سرعهما في التطبيق الفعلي متساوية رغم شدة تحمل الجمل للسفر في الصحراء خصوصاً).

وفي رأيي هو وجود كل من ضالعة وعارفة في علوم الشطرنج لمن يلعب الضالعة هي المعرفة والخبرة بالذات في حركات السابقين العظام وكيف أنه في نصف نقلة معينة قد لا يفهم المرء لماذا لكنه يطبق الخطط فينجح بينما في العارفة أن يقوم هو بالتفكير في أمر ماذا يلعب وليس عن طريق خبرة سابقة. وأن يكون المرء ملماً بالإثنين بحيث يلعب بما هو ممكن وحسب طبيعة أرض الملعب الذي لديه ومن ارض الملعب تحضيراته أمام فلان من اللاعبين بحيث يعرف قابليات اللاعب المقابل. هنا هذا النوع من اللعب أي باستعمال ضالعة وعارفة يسمى لحدود علمي أنه لعب باستعمال الماكنة اليدوية للشطرنج.

يقال إن اللاعب بوبي فيشر (رحمه الله الآن) سئل عن أسلوبه في اللعب فأجاب، ربما تهربا من السؤال، "أسلوبي...أنا لا أعرف ما هو أسلوبي"، كل هذا ربما لكي لا يستطيع أحد من معرفة طرقات لعبه.

عن نفسي بدأت أعرف أني محب للعب التاراش وللعب الصقلي لكن ليس من معاني هذا أن ألعبهما دوماً. كذلك أني ألعب أحياناً قطعياً وأحياناً مواقعياً وأحياناً لكل من الإثنين معاً. الأول لأن مما فيه إمكانية لعبه لأكثر من نوع إفتتاح والثاني لأن لي فيه تفريعات وتطويرات. هل حقاً أن الثاني سمي على اسم جوهر الصقلي أم سمي على إسم جزيرة صقلية؟ لست أدري ولا أتذكر. تخيل كيف يمكن أن تحاصر قطعةً وكيف تحاصر موقعاً أو لكل من الإثنين معاً في نفس نصف النقلة المحضر قبلها أنصاف نقلات.

ومشهور أنه هناك أمر اللعبة العالمية فيشر ضد سباسكي في 1972 والتي سميت ببطولة القرن في الشطرنج حيث الأول كان أمريكيا والثاني كان من الاتحاد السوفيتي وكيف انتصر فيشر على سباسكي وسحب البطولة ولو لسنتين لا غير أو ثلاثة من السوفييت الذين كانوا يهيمنون على البطولات الشطرنجية منذ الخمسينات أو نهايات الأربعينات (بعد وفاة أليخين وهو حامل للبطولة وهو أصلا روسي لاجيء لفرنسا وحاصل على الجنسية الفرنسية وتوفي في البرتغال بطريقة غريبة) وكيف أعتذر فيشر من الاستمرار في التحدي هل خوفا من الروس أم خوفا من بلاده هو لا أحد يدري ...

حيث حتى أليخين فلقد كان روسيا بالأصل وأبوه كان صناعياً وعضواً في مجلس الدوما قبل الثورة الروسية لكنه لجأ لفرنسا ومات ربما بشكل مشبوه به.

وبهذا انتقل كأس البطولة إلى المتأهل لملاقاته وقتها أناتولي كاربوف مباشرة بينما في وقتنا الحالي تم لعب البطولة بين المتحدي المتأهل الأول وبين المتأهل الثاني عندما صرح ماغنوس كارلسن أنه لن يدافع عن لقبه للمرة الخامسة.

الجزء السابع

المحوري

وكيف يتحمل تحليلاته النوع الفايدوي

هذا هو الجزء السابع من حلقة دراسية عن أشياء من مثل تكتيك الحركة واستراتيجية الحركة. وهو مرة أخرى وكما في الأجزاء السابقة لا يتحدث حتى عن حالات التوقف في أمر ما قبل وأثناء وبعد ولو بالشكل القوي المشروح المفسر الموضح.وهو عن الترتيب العادي للعب المحوري ما يسمى بالمحوري. الذي هو اساس البلتز لحدود علمي.

ومرة أخرى فإنّ علوم تكتيك الحركة عدا عن فهم مبادئها الأساسية فهذا الجزء يفي ببعض الأغراض لهذا منه محاولات تلمس تعداد لبعض المصادر الأساسية للموضوع.

علما أنه لا يجب إطلاقا الاطمئنان لأي توضيح بل تجربة اللاعب وخبراته ودراساته هو نفسه قد تكون أهم عدا عن طبيعات أرضية أي موقعة والتي منها أشياء رهيبة منها الاستعداد لخسارة رهيبة وعدم الوقوع بالحزن الشديد لذلك كون أن هناك أصلا أمر عصمة نظرية اللعبة التي منها عصمة لعبة الشطرنج.

يتم ترتيب القطع في هذا النوع من اللعب بشكل محوري بحيث يكون لكل لاعب ربع الرقعة الأبيض من جهة اليمين والأسود من جهة اليسار اي اليمين بالنسبة له.

يكون وضع البيادق بحيث تؤسس ضلعي مربع من مربعات الرقعة مع بيدق إضافي وتتحرك الأرخاخ بشكلها الاعتيادي أما الأفيال فيجب وضعها بحيث يكون أحدها على المربع الأسود والآخر على المربع الأبيض ويكون الملك في الزاوية وفوقه الوزير.

وفي لعبات أخرى تتحرك الأرخاخ على شكل الأفيال وتوضع واحد منها على المربع الأسود والآخر على المربع البيض بينما الأفيال هي التي تتحرك حركة الأرخاخ. حركة البيادق الاعتيادية هي المحورية وتأخذ أفقيا وعاموديا للأمام.

يقال إن هذا الترتيب هو الأساس للعب البلتزات وأن النوع الآخر في الترتيب الأفقي هو الذي يتحمل التحليل لهذا النوع ولأنواع عديدة ولحدود معينة ولكن هذا غير مؤكد.

***

الجزء الثامن

السداسي

مع ذكر أنه يتحمل تحليلاته النوع الفايدوي

السداسي من أنواعه التالي:

الترتيب العادي للعب السداسي ما يسمى باللوحة السداسية. الذي هو اساس من أساسيات محاولات التحليل وغيره القضائي لحدود علمي. وفيه هناك فيل إضافي وهناك ربما ثلاثة ألوان وربما هناك أشياء أخرى ولا يمكن في عجالة هذه الورقة لا غير توضيح الكثير عنه.

ويقال أنه يتحمل تحليلات كثير من أمره كثير من العادي القانوني للأفقي.

ومرة أخرى وعلى كل حال الأمر في علوم تكتيك الحركة عدا عن فهم مبادئها الأساسية فهذا الجزء يفي ببعض الأغراض لهذا منه محاولات تلمس تعداد لبعض المصادر الأساسية للموضوع.

اللعبة الأصل من النوع القضائي والعدلي والقانوني في هذه هي أمر رقعة سداسية كأنها نجمة داود فيها ستة أنواع من الألوان لكل حد مثلث عدد من الأحجار بلون معين واللعبة أن يصل لاعب ما ولو بحجر واحد للجهة المقابلة. وبالطبع يحاول أي لاعب منع الآخرين من التقدم.

***

الجزء التاسع

سكيتش أو إستكش

مع ذكر أنه يتحمل تحليلاته النوع الفايدوي

هذا هوالجزء التاسع من حلقة دراسية عن الشطرنج وعن أشياء معينة من مثل تكتيك الحركة واستراتيجية الحركة. وهي مرة أخرى وكما في الأجزاء السابقة لا تتحدث حتى عن حالات التوقف في أمر ما قبل وأثناء وبعد ولو بالشكل القوي المشروح المفسر الموضح.

وهي عن الترتيب العادي للعب الإستكش وما يسمى باللوحة والرقعة والقطع لغرض الاستكشاف لكل من الجغرافي والتاريخي. الذي هو اساس من أساسيات محاولات التحليل باستعمال نفس القطع أو ما شبه لكن بقوانين جديدة تماماً. والأمر من اختراعي وتطويري بالكامل لحد اللحظة ويتحمله الشطرنج العادي لكن ضمن حدود ولهذا يقال أنه الأصل للعب الأفقي رغم أنه أصلا ليس بشطرنج بل شطرنج إستكشاف ولهذا اسميته إستكش.

ويقال عن الجزء التاسع، إنه يتحمل تحليلات كثير بكثير من العادي القانوني للأفقي. هنا اللعب هو من أجل المعنى النحوي الإستكشاف سواءاً الجغرافي أم التاريخي أم أشياء أخرى.

ليس هنالك بعد مثال يمكن أن يكون خاضعا للمواصفات القياسية للأمر بل مجرد إرهاصات ومدخل لعلم جديد هو استعمال الرقعة ذات الـ 64 مربعا 8 ضرب 8 والقطع الـ 16 لكل لاعب في سبيل أمر يعرف بالاستكشاف.

هنا الرخ، أنه يسمى الطابية ولكل لاعب طابيتين هي أهم سفنه في الاستكشاف سواءاً أكانت سفنا فضائية أم بواخر أم قوات استكشاف برية أم غير ذلك.

وتلعب اللعبة على أساس غير الأساس الذي تلعب به لعبة الشطرنج الاعتيادية. والأمر مازال قيد الدراسة.

***

الجزء العاشر

طرقات الترتيب

هل يتحمل كل تحليلاته النوع الفايدوي أم أجزاء شاسعة منه؟

هذا هو الجزء العاشر من حلقة دراسية عن أشياء من مثل تكتيك الحركة واستراتيجية الحركة. وهنا نتحدث في بعض الأحيان عن حالات التوقف في أمر ما قبل وما أثناء لعب اللعبة.

يبحث هذا الجزء في الترتيب العادي للقطع قبل البدء أو عند تحليل أمر ما متوقف. وكيفيات الاستفادة من الترتيب لكل الأنواع مثلاً للعب دورة معينة كيف بدأ أمر الاستعداد. أو مثلا في لعبة عادية لشطرنج فايدا من وضع أول بيدق ومن أكمل قبل الآخر وهل ساعد لاعب رسيله على إكمال الترتيب. وهو الجزء العاشر. ويقال أنه فيه تحليلات رهيبة تتجاوز المادة الأصلية برمتها أصلاً.

ويستعمل هذا الأمر بشدة في اللعب الشرقي الحديث حيث أن أي ترتيب يقابله ترتيب مستعد له سيؤدي باللاعب الأول للخسارة وكذلك أية إعادة ترتيب للاعب الأول بعد إنتهاء اللاعب الثاني من ترتيباته سيؤدي به للخسارة بالذات إذا ما تذكرنا الأمر الخاص في اللعب الشرقي وهو أن الملك يموت بعد أي كش ولو واحد ولو كان لديه طريقة للذهاب لمربع آخر أو أخذ القطعة المهددة أو التغطية أوغير ذلك.

ولهذا فإنه بالعادة يبدأ الأبيض بوضع قطعة فيتبعه الأسود وربما هناك بعض المجالات للتعديل لكن ليس إلا.

***

الجزء الحادي عشر

متابعة دست

وهل يتحمل تحليلاته لتكتيك الحركة وأمر الاستراتيجية والثبات النوع الفايدوي؟

هذا هو الجزء الحادي عشر من حلقة دراسية عن تفاصيل في الشطرنج من مثل تكتيك الحركة واستراتيجية الحركة. وهو مرة أخرى وكما في بقية الأجزاء قبل ذلك لا تتحدث حتى عن حالات التوقف في أمر ما قبل وأثناء وبعد ولو بالشكل القوي المشروح المفسر الموضح. وهو عن متابعة لعبة دست الشطرنج لبطولة العالم بالشطرنج ما بين فيشر وسباسكي لسنة 1972 ببعض التفاصيل. ومحاولات سبر أعماق الدست سواء في اللعبات المعروفة أم غير المعروفة بالذات ذكرياتي أنا عن الموضوع وما لغير ذلك.

التحليل موجود سواء ككتاب عربي فيه مقدمة من محمد حسنين هيكل أو عن طريق تحميع مجموعة من موقع معين يسمح بالمجموعات أم غير ذلك. وأمر تعلم التحليل لتكتيك الحركة واستراتيجية اللعبة لا غير فيما يخص اللعبة نفسها. ولكي يحصل الشخص على الدست لهذه اللعبة ما عليه سوى بضعة ضربات على الإنترنت أو التسوق من مكتبة بها كتب شطرنجية والسؤال عن لعبة القرن العشرين ما بين فيشر وسباسكي.

مع محاولات الحصول على اللعبات التمهيدية (هناك كتاب عن الموضوع بالعربية) وأمر ما كان من تسقيط فردي لكل لاعبين بعدد معين من المباريات.

ومرة أخرى وعلى كل حال، ففي علوم تكتيك الحركة عدا عن فهم مبادئها الأساسية فهذا الجزء يفي ببعض الأغراض لهذا منه محاولات تلمس تعداد لبعض الكتب الأساسية للموضوع.

يتحمل هذا النوع من الشطرنح برقعته ذات الـ 64 مربعا 8 ضرب 8 وبقطعه الـ 16 ضرب 2 أبيض وأسود تقريبا كل إن لم يكن جل أنواع اللعبات الأخرى. فما هي ترى كانت أسرار هذه البطولة في سنة 1972؟

فاز فيشر في هذا الدست على سباسكي في ما يسمى بمباراة العصر في الشطرنج لكون اللعبة كانت ما بين روسي وامريكي في زمن الحرب البادرة تابعها الملايين من سكان العالم.

وقيل فيها ما قيل عن هل أنها كانت تطبيق شطرنجي من 21 أو 22 أو 23 مباراة هي لبة الصراع العربي الإسرائيلي الذي حصل في حرب أكتوبر المجيدة وما بعدها أم لا.

يمكن متابعة الدست عن طريق شبكة الاتصالات العالمية أو عن طريق الكتب التي كتبت حول الموضوع منها كتاب بالعربية كما تم ذكره أعلاه.

***

الجزء الثاني عشر

متابعة دست ومعنى ولو واحد لكل مرة وللعام وللخاص

وهل يتحمل تحليلاته النوع الفايدوي؟

هذا هو الجزء الثاني عشر من حلقة دراسية عن تفاصيل في الشطرنج تشمل تكتيك الحركة واستراتيجية الحركة.

وهو مرة أخرى وكما في بقية الأجزاء لا يتحدث حتى عن حالات التوقف في أمر ما قبل وأثناء وبعد ولو بالشكل القوي المشروح المفسر الموضح.

وهو عن المعنى للدست الشطرنجي ولو لأمر واحد لا غير وولو لنصف نقلة واحدة لا غير والتوسع في الموضوع بإسهاب معين.

ومرة أخرى وعلى كل حال، ففي علوم تكتيك الحركة عدا عن فهم مبادئها الأساسية فهذا الجزء يفي ببعض الأغراض لهذا منه محاولات تلمس تعداد لبعض الكتب الأساسية للموضوع.

المادة لا على ترتيب معين لحد الآن ولم تتم دراسة ذلك بعد.

ألف- في أمر صغير عن المعنى:

بداية:

دست محمد حسين مع أمين.

انتهى الدور لحدود علمي لحد التحليل الصحيح بالتعادل الإيجابي. (0.5 – 0.5).

بحسب الطريقة القديمة المتبعة لحد الآن في كثير من الأماكن والأزمنة مع وجود فرضيات ونظريات أخرى (واحد للتعادل وثلاثة للفوز)

من ذلك الأمر موضوعة الرسيل وعلوم الرسيل. منه أمر عصمة نظرية اللعبة ومنها عصمة نظرية ولعبة الشطرنج لحدود علمي.

تحركت للمربع e4 بالترميز العربي: (بم4) فتحرك هو أيضا لكذلك (e5) أي بالترميز العربي: (بم4).

من تفريعاتي أنا:

قدمت جامبيت بيدق حصان الملك (تراجع كامل رهيب ولو لحدود معينات علم أمره فيما بعد بحيث لم يبق سوى البيدق لوحده)، (من خطط ضد نابليون مثلا في ترك موسكو حتى بلا طعام)، (ما يمكن ربما يسمونه من أنواع الأرض المحروقة)، لعبة شبيهة أو هي نفسها أول مؤتة حيث الأخبار والأساطير تقول أن آخر

مسلم سيموت شهيداً فيها لذا فهي دوما عبر الأزمنة والأمكنة. يقال أن الرسيل وليس العدو كانوا الرومان بعدد 200 ألف شيء ما يساوي 100 ألف منهم و100 ألف أخرى من لخم وجذام: قد يصل الفعلي إلى 200 ألف ت. في مقابل المسلمين بعدد 3500 ويقال 3500 ت. أنظر فقط اللاعبون على الملعب لا غير ومع هذا كان العدد قليل من ناحية وضعيف التمويل من ناحية أخرى. ما لعبته وقتها بجندي مكسور من جهة وبجندي موضوع بدلاً منه حجارة صغيرة جداً أو صخرة جد صغيرة ويا خوفي من كل من اللات وهي صخرة صغيرة والعزى وهي شجرة عجوز ومناة وهي حصوة كبيرة هموا وبعل كان الناس يعبدونهم ويقال كانوا سيئين لا سمح الله.

الصحراء التي لا يعرف عنها أي شيء، وكيف اضطر (الفعليين) للتراجع بمن تبقى أصلاً.

قبل الجامبيت فوراً ثم ربما لم يعلم خطأه. وربما حسب نظريات اللعب ودراسات كيفيات اللعب يعلم أمره وقبل الجامبيت.

(ما هو الجامبيت سيأتي لاحقا).

واضح أن الكش للفيل الأبيض باللون الأسود سواء من بيدق رخ الملك أو من بيدق فيل الملك.

لحد هنا التحليل ضمن النص للـ 64 والـ 32 قطعة. واضح أمر التوهان لديه: لا أحد هناك سوى الصمت. والكش سواء من ب3رم أو من ب3فم مفترض ضمنياً.

لعبت بعدها والباقي لعب غريب ليس من قوانين الفيدا الآن بالذات بعد رأيه في أمر أنه لا يجوز. وأنا رابح الكش فوراً ف4فم. أكد لي أن هذا لا يجوز ولو ضمن تحليلات الرقعة 64 والقطع 32. لم آبه وقلت له أنها قوانين اللعبة فوضح لي أنه قد يقوم بأخذ الفيل بفيله بسهولة. غيرت بعد قليل من التفكير مكان الفيل إلى أبعد قليلا ووضعته كأنه جمل يتحرك بحركة بعيدة.

قبل الأمر بصعوبة ثم بدأ بتحريك بيدق معين حركة واحدة لكي يحرك بعدها بيدق آخر لكي يقوم بكش الفيل/الجمل.

بالطبع قدمت الوزير لمكانه: خطة نابليون وامر كارو- خان واضح في التطبيق وليس بتحليل الرقعة والقطع لحدود علمي.

قدم البيدق الآخر.

هنا في موضوع تقديم جامبيت حصان الملك قمت بالعملية الشهيرة في خطة مؤتة مع أرض محروقة تماماً.

واضح ألف- أن الأمر توهان في الصحراء لو استمروا وهذا بحد ذاته دفع ما ذكر في الأخبار رغم خطورة الأمر وكوننا نلعب لعبة دست أخرى ربما أمر السيف أصدق إنباءاً من الكتب في حده الحد بين الجد واللعب لكن هذا ما حصل والله.

باء- عند تقديمي للوزير في مكانه في أخذ بيدق فيل الملك كش مات قام بالتفاجؤ وحرك وبدّل الوزير محل الملك قائلا الآن هذا أفضل.

لا أعلم إن حزن أصلا على وزيره لكنه لحدود علمي أراد أن ينقذ الأمر وبالذات مليكه الذي على أرض الملعب أيا كان قائد جيش ما أم غير ذلك؟ الله العالم..

إنتهى الأمر لحد ذلك وتقريبا بينت له أنني الفائز بحركتي للوزير لحد اللحظة التي توقفنا بها.

هكذا أمر لا يمكن لأية ماكنة لحد اللحظة أن تقوم بعمله. سواءاً رأيه في أن فيله أصبح يقابل فيلي مما يعني إمكانية إهلاك فيلي أو تبديله الوزير محل الملك. في النهاية أعتبرنا أنا وهو اللعبة تعادل.

نقاط مهمة:

المواصلة، المواصلة الثانية الأخرى، الإدامة، الإمداد، التموين، الرسائل، التسويق، التعبئة، ... وكثير من كثير.

باء- عن المعنى:

دست محمد حسين مع العمة ف. عمة قريبي ح. وليست الأخرى بذات الاسم

(قبل البدء قالت لي يا إبني أنا غلبت ح. الذي غلبك (بإعتقادها) في اليوم الفلاني فماذا ستفعل يا مسكين؟)

انتهى الدور لحدود علمي لحد التحليل الصحيح وبعده بالفوز الساحق لي (1- صفر).

بحسب الطريقة القديمة المتبعة لحد الآن في كثير من الأماكن والأزمنة مع وجود فرضيات ونظريات أخرى (واحد للتعادل وثلاثة للفوز)

من ذلك الأمر موضوعة الرسيل وعلوم الرسيل. منه أمر عصمة نظرية اللعبة ومنها عصمة نظرية ولعبة الشطرنج لحدود علمي.

هرمجدون معينة الأصلية و/أو ما بعدها و/ أو ما قبلها و/ أو غير ذلك.

تحركت للمربع e4 (بم4) فتحركت هي أيضا لكذلك.

لا أتذكر إن كنت ألعب بالأسود أم بالأبيض لكن أتذكر أنها أصبحت والفيل على المربعات السوداء لها وهو في فـ5حم. ربما بالأسود تصح اللعبة. على القاريء معرفة الأمر من خلال توضيحاتي الصعبة السهلة الممتنعة حيث الأمر هنا محاصرة الفيل أي محاصرة قطعة كاملة خفيفة.

بعد قليل وفي زمن معين في زمن النقلة لعبت 4و

بعدها قمت بعملية بهرجة معينة أرسلت فيها بيدق رخ الملك في كش للفيل.

تراجعت إلى فـ4رم.

قدمت بيدق حصان الملك في حركة سريعة خطوتين وكش للفيل مرة اخرى.

تراجعت إلى فـ3حم.

قمت بتحريك البيدق الذي لرخ الملك خطوة بحيث أصبح ب3رم.

قامت بحركة هرمجدون الشهيرة في تحريك أمر بعدم الاهتمام بالفيل أو يبدو أنها لم تكن تتوقع ذلك.

بالطبع حركت بعدها بيدق رخ الملك خطوة إلى ب5رم في كش مات للفيل الذي على المربعات السوداء.

بهذه الحركة يمكن القول أنه انتهى جزء هرمجدون مع أمر عودة الناس في أماكن وأزمنة معينة للوراء لا عندهم كهرباء ولا بنزين يعمل ولا أي شيء وذاب الحديد والخشب وعليهم معرفة خطوات وسياسات وغير ذلك التي للمنشأ تقريبا في كثير إن لم يكن كل شيء فما بالك غير ذلك. وسواء كان الأمر لي أيضا كونها بعد كل شيء قد تكون وقد يكون الاحتمال أكثر من واحد بالمائة أنها الرسيل وليست لا سمح الله بهذا السوء فهي تقريبا عمة لي أيضاً رغم أنها قريبة بعيدة.

بعدها انتهى التحليل على الرقعة 64 وعلى القطع 32.

إلا أن هذا لا يعني عدم استخدام آلة وماكنة الشطرنج للتحاليل سواء للتي نعرف أم البعيدة عن أزمنتنا وأماكننا.

تحول الأمر بعد ذلك لرؤية ومشاهدة لا غير كيف أتقدم بالرخ الذي على جناح الوزير إلى بيدق رخ الوزير ومن ثم الرخ ومن ثم الحصان فالفيل وكيف أنها فضلت (مثل أمين) أن تنقذ الوزير هذه المرة فحركته بعيدا وكيف أخذت الملك وكيف بعد أخذ الملك في تحليل بعيد عميق للعبة الشطرنج إن ارادوا أن يكملوا عليه أن يقفز بخسارة نقلة ثم خسارة نقلة أخرى لتعيين قطعة أخرى هي الملك وقد تفقد تماما خاصياتها. بعد ذلك أتذكر أنني انتهيت معها لوضع هل سنصل لتعادل عندما لا يكون لديها ما تحركه ومع ذلك لديها قطع على الرقعة أم لن نصل. بالذات أن عدم وجود ملك يعني تخبطاً رهيباً ولحدود ما اتذكر قد تكون رفضت تعيين ملك جديد للعبة جهتها.

كان همي أن أمنع البيادق أن تقف أمام بيادقي بحيث تفقد خاصية الحركة فينتهي الدور بالتعادل القسري لي ولها. ونجحت في ذلك وغلبتها بخسارة قاسية لها وبانتصار ساحق لي.

الواضح في أمر التحول من لعب إلى رؤية أن رخ الملك الذي عندي ما كان يستطيع بهذه السهولة من اختراق بيدق رخ الملك الآخر ومن ثم الرخ ومن ثم الحصان وهكذا من دون مقاومة تذكر لولا أنه رؤية في

تحليل يعد مهما حاولناه صحيحاً. بالطبع كانت تجاوب نصف نقلة بنصف نقلة ولكن أشياء علي الإهتمام بها بسهولة والأمر كذلك لذا فهي مجرد رؤية لأخبار غريبة أو بعيدة.

***

الجزء الثالث عشر

التداخل

هذا هو الجزء الثالث عشر من حلقة دراسية عن أشياء في الشطرنج من مثل تكتيك الحركة واستراتيجية الحركة.وهو مرة أخرى وكما في بقية الأجزاء قبل ذلك لا يتحدث حتى عن حالات التوقف في أمر ما قبل وأثناء وبعد ولو بالشكل القوي المشروح المفسر الموضح. وهو عن التداخل للدست الشطرنجي ولو لأمر واحد لا غير وولو لنصف نقلة واحدة لا غير والتوسع في الموضوع بإسهاب معين لكل الأنواع المذكورة ما قبل وما بعد.

وفيه مما فيه إدراج ستة عناصر من الصفر للخمسة وربما أكثر. أصلها أربعة لا غير وقبلها كانت ثلاثة لولا الحاجة للتوضيح. الأصل أن هناك من يفعل وهناك من يرى وهناك من لا يرى. باقيها منه التداخل (يرى ويفعل) والصفر الذي منه من لا يرى ومن لا يفعل وأمر العامل الذاتي ومنه عامل الحسم.

التداخل أمر واسع متشعب بعيد المدى وبالعادة حتى في الحروف العربية اللغوية لم يكن في البداية عند البدايات الأولية البدئية لا غير أي ذكر له ولا بكلمة وأنا أول من ذكرته. فما بالك مثلا هل ذكر في الروليت الذي بـ 34 رقم أم في حروف الدراما الأمريكية أم المصرية أم أي بحر من بحور الشعر العربية التي للحرف العربي القرشي اللغوي هو المعني هل هو الطويل أم الرمل أم غير ذلك أصلا؟ وفي كثير من الأمور الأخرى. وبالعادة قد يذكر الصفر وقد لا يذكر فقط كرقم وليس كمنحى ولكن بالعادة لا ذكر مطلقا للتداخل.

***

الجزء الرابع عشر

الموقفي

هذا هو الجزء الرابع عشر من حلقة دراسية عن أشياء في الشطرنج من مثل تكتيك الحركة واستراتيجية الحركة. ويتحدث عن حالات التوقف في أمر ما قبل وأثناء وبعد ولو بالشكل القوي المشروح المفسر الموضح.وأن الثيمة الأساسية هنا هي تألف مواقف معينة والوقوف عليها لمعرفة النقلات القادمة. وهذه المواقف قد يكون من الممكن الوصول إليها باللعب العادي وقد لا يمكن. أي أنها قد تكون نقاط البداية أصلا لأمر ما يلي.

علما أنه لا يجب إطلاقا الاطمئنان لأي توضيح بل تجربة اللاعب وخبراته ودراساته هو نفسه قد تكون أهم عدا عن طبيعات أرضية أي موقعة والتي منها أشياء رهيبة منها الاستعداد لخسارة رهيبة وعدم الوقوع بالحزن الشديد لذلك كون أن هناك أصلا أمر عصمة نظرية اللعبة التي منها عصمة نظرية وتطبيق لعبة الشطرنج.

أما مجلة الموقف العربي فلحدود علمي رغم أن المجلة ليست ملكي ولا علاقة لي بها سوى شراء عدد أو عددين منها لم أقرأهما بالشكل المتعمق في لندن فإن الكلمة "موقف" أستعملتها في إشارة مني لنوع من أنواع لعب الشطرنج إسمه شطرنج الموقف (Stand By Chess) فيه مما فيه أن البداية للعبة ما ليست من البداية الاعتيادية التي حسب منظمة الشطرنج العالمية (فايدا) لنوع اللعب الغربي على الرقعة التي 8 ضرب 8 لـ 64 مربعا ولعدد 16 قطعة لكل لاعب فيها مما فيها 8 بيادق لكن إما لنفس الرقعة هذه أو لرقع مختلفة ويبدأ اللعب من موقف معين قد يمكن إعادته بحسب الشطرنج العكسي (وهو نوع آخر أنا مكتشفه) (Reverse Chess) إلى نقطة البداية للعب الغربي فايدا ولو بإعادة إحياء القطع أو عدم إحيائها للقطع المتكسرة أو لا يمكن العودة به للبداية الأصلية لمنظمة فايدا اللعب الغربي ومن أنواع ذلك مثلاً بحسب معلوماتي أمر شطرنج الموقف أنه يقال له الأبيض يربح في خطوتين أو في خطوة واحدة أو الأسود يربح في 3 خطوات وهكذا ولو من اللعب النهائي أو من منتصف اللعب أو من بداية اللعب أو مثلا تعادل في خطوتين والنقلة للأبيض وهكذا مثلا كتاب به 100 لعبة كل منها ميتة في خطوة أو خطوتين أو ثلاث أو تعادل في خطوة واحدة للأسود أو للأبيض وهكذا والبعض فعلا هاوي لهذا النوع من اللعب عدا عن أمر شطرنج الموقف نفسه وأنواعه.

هنا أنا أشرح القليل عن مسألة شطرنج الموقف وقضية الشطرنج العكسي (الذي سيلي في جزء مستقل).

الأصل في الكلمة وذدرو (Withdraw) أي التعادل في الشطرنج أن الكلمة من معانيها الفعلية وليست الشطرنجية الانسحاب الإيجابي و/أو السلبي ولكن من معانيها الشطرنجية كذلك الاتفاق على هدنة أو الصلح بشروط وبسلب أو بإيجاب وغير ذلك من كلمات مما قد يشير لتعادل معين.

من الأمثلة على اللعب الموقفي من نقطة بداية فايدوية أمر أن تكون الدورة الشطرنجية في سبيل ثيمة إفتتاح معينة من مثل الكارو- خان. هنا يبدأ اللاعب الأبيض لكل الدورة اللعب بعد النقلة 1- بم4 ب3فو.

الجزء الخامس عشر

الطبي

هذا هو الجزء الخامس عشر من حلقة دراسية عن تفاصيل الشطرنج من مثل تكتيك الحركة واستراتيجية الحركة. وهي هنا تتحدث عن حالات دراسات طبية لاستعمال الشطرنج لأمور طبية معينة. والثيمة الأساسية هنا هي اللعب من أجل حلول طبية معينة.

وقد يكون في أساليب وأنواع شطرنج أخرى مثلا أنّه ربما يجب البدء دوماً بافتتاحيات بيدق الوسط سواء بيدق الملك أم بيدق الوزير. الرد قد يكون بالفرض محاولات ليس كذلك لكن قد يلعب كذلك والله العالم جل جلاله فما بالك إقسار الربح دوما لجهات معينة كون المرض نفسه بالشكل العام والأشكال الخاصة والشكل الخاص والأشكال العامة لا يعلم ولن يعلم ويجب أن لا يعلم ولم يعلم يوما باستعمال هذه اللعبة ونظرياتها وتفريعاتها وأجزائها وتطبيقاتها وغير ذلك في محاربة أمره. ويجب بالطبع أن يكون هناك لاعب رسيل سواء نفس اللاعب الأصلي يرد على نفسه بما حصل أو لاعب خبير آخر. الموضوع شائك وبه أمر شائك آخر هو هل من الضروري البدء دوما بافتتاحيات بيدق الوسط؟

وقد يكون به مثل أمر الشطرنج المحوري مثلا عند لعبه بالشكل العادي منعيات معينات لا يمكن لعبها أثناء اللعب وأثناء التنظير وأثناء التفريع وأثناء التطبيق وغير ذلك منه أمر ضرورة افتتاحيات بيدق الوسط ربما. على كل حال أمر بيدق الوسط قد يكون من توضيحاته التطبيقية التي قد تتجاوز الـ 50,000 وقد لا يكون من توضيحاته أمر أن تأخذ المرض على حين غرة مثل الذهاب لمناطق الوباء في أفريقيا وتطعيم السكان فورا فيختفي المرض قسرياً. علما أن قيام السكان هناك بأكل الطبيب قبل أن يعطي الدواء قد يعني أنه هناك أمر غير الشطرنج الطبي ولو للفكاهة.

لا أدري إلى أين سيتطور الأمر في لعب اللعبة في سبيل غايات واستراتيجيات ووسائل وتكتيكات طبية عادلة فما بالك الوصول إلى الكلمة حقانية وتأكيدية فما بالك الوصول للكلمة يقينية لكن هذا الأمر مشروح في ملزمة أخرى أسميتها بـ **"النهاية باستعمال الحصار"** كشكل عام للتسمية في كتيب وستة ملاحق لحد الآن واحد منها على الأقل إعادة لأمر لعبة الشطرنج / استكشاف (الجزء السابع) لكن عن الأربعة الكبار في الطب لا على ترتيب معين **كل من المرض والطب والدواء والصيدلة** هذه المرة. علما أن هذا التقسيم هو لنوعه غير الحصري لحد الآن وهذا نفسه يجب أن يخضع لدراسات عديدة.

هناك كذلك أمر استعمال لعبة غو بنقاط تقاطعها الـ 19 ضرب 19 أو غيره في أمر محاربة وحصار للمرض من مثل السرطان. وهنا أمر قيام المرض بمحاصرة ومحاربة المريض نفسه هو الرادود.

كذلك فإن الشطرنج في أغراض معينة في هذا الكتاب ذكر في الشطرنج الطبي – هذا الجزء، وفي الشطرنج النفسي، وفي استعمال لعبة غو، ويمكن ربما استعماله في أمر لعبة الاستكشاف، وفي اللعب كدسوت لأمر مقارعة ومحاربة المرض بالشكل العام والأشكال العامة والشكل الخاص والأشكال الخاصة. عدا عن أمر

المضاعفات والتأثيرات الجانبية التي تصاحب أمر الطب بالعادة وامر علم النفس أيضا والمرض كذلك وبالطبع ايضا لكل من الحصار والاستكشاف. فما بالك أمور أخرى غفلت عنها سهوا أو من دون قصد.

علما أنه لا يجب إطلاقا الاطمئنان لأي توضيح بل تجربة اللاعب وخبراته ودراساته هو نفسه قد تكون أهم عدا عن طبيعات أرضية أي موقعة والتي منها أشياء رهيبة منها الاستعداد لخسارة رهيبة وعدم الوقوع بالحزن الشديد لذلك كون أن هناك أصلا أمر عصمة نظرية اللعبة التي منها عصمة نظرية وتطبيق لعبة الشطرنج.

***

الجزء السادس عشر

الصفر

هذا هو الجزء السادس عشر من حلقة دراسية عن أشياء في الشطرنج من مثل تكتيك الحركة واستراتيجية الحركة. وهو مرة أخرى وكما في بقية الأجزاء قبل ذلك لا يتحدث حتى عن حالات التوقف في أمر ما قبل وأثناء وبعد ولو بالشكل القوي المشروح المفسر الموضح.

وهو عن الصفر للدست الشطرنجي ولو لأمر واحد لا غير ولو لنصف نقلة واحدة لا غير أو للدست ككل منه أن يمتنع المرء عن اللعب والتوسع في الموضوع بإسهاب معين وفيما يخص ذلك مع كل الأنواع المذكورة ما قبل وما بعد.

وفيه إدراج ستة عناصر من الصفر للخمسة وربما أكثر. أصلها أربعة لا غير وقبلها كانت ثلاثة لولا الحاجة للتوضيح. الأصل أن هناك من يفعل وهناك من يرى وهناك من لا يرى. باقيها منه التداخل ومنه أمرنا الصفر الذي منه من لا يرى ولا يفعل.

منطقة الصفر أمر غير مدروس بشدة لحدود علمي وقد تتداخل مع كل من لا على الترتيب أمر المجموعة الخالية وأمر الوهم وأمر الخيال وأمر المبهم وأمر الفراغ وأمر الخلاء وأمر الخالي إن كانا إثنين وأمور أخرى عديدة وهو على ما يبدو أمر بعيد المدى ولست أدري إن كان مذكوراً في الحروف العربية اللغوية على أنه غير المؤلف والتي هي 17 حرفا لغويا عربيا. وما بالك مثلا هل ذكر في الروليت الذي بـ 34 رقم أم في حروف الدراما الأمريكية أم المصرية. وهل هو مذكور أصلا في أي بحر من بحور الشعر العربية التي للحرف العربي القرشي اللغوي والتي هي 16 بحرا شعرياً وهو بالأصل عدم المعني ولهذا قد لا يكون موجودا في البحور!. وفي كثير من الأمور الأخرى وبالعادة قد يذكر الصفر وقد يذكر فقط كرقم وليس كمنحى وبالعادة أيضا لا ذكر مطلقا للتداخل الذي هو حليف ومقابل للصفر رغم أنه حتى في أشياء عديدة قد يكون التداخل له سماء والصفر له سماء أخرى منها ربما المجهول فما بالك أمر أنه عند التوزيع للرقعة الشطرنجية حسب الموازين الحالية والشروط الحالية قد يكون لهما كما للبقيات مقابلات كاملة لها سماءاتها باعتبار أمر الأبيض والأسود.

***

الجزء السابع عشر

ما لا يقبل التطبيق عليه، وما لا يقبل التحليل عليه،

وما لا يقبل التمرين عليه

في لعبة الشطرنج، لا يقبل نوع الترتيب الفايدوي أن يقوم بالتحليل لنفسه أو لأمر آخر سواء لنفس الرقعة الـ 8 ضرب 8 بمربعاتها الـ 64 ومع القطع الـ 16 لكل لاعب أو برقع أخرى وعدد قطع آخر أو بنوع آخر غير المستوي أصلا من مثل النقطي و/أو الخطي و/ أو المجسم. أو حتى غير ذلك من مثل المتموج أو بوجود سواقي أو أنهار في الوسط وغير ذلك.

الكثير من الأنواع يقبل التحليل على النوع الفايديوي لكن البعض أو بعض الحركات والنقلات أو حتى أنصاف النقلات قد لا يمكن أن تحلل على هذا النوع إطلاقا. هنا الحل هو لعب اللعبة بهذه الأنواع. أو لعب النقلة أو نصف النقلة بطرقات معينات.

***

الجزء الثامن عشر

العـكــســـي

(نظريات في عكس عكاس)

أ- 1- اللعب شطرنجيا عن النظرية العكسية و2- عكس كلمات الافتتاحيات و3- وغيره.

ب- النظرية العكسية (الترجيع).

جـ - المرآة. ودـ المرآة العكسية.

ألف - واحد أن يتم اللعب عكس نظرية معينة.

ألف - إثنين أن تلعب إفتتاحية بالعكس.

حيث هناك لعب عكسي من نوع آخر هو أن تعكس الافتتاحية.

باء- مرة أخرى فإن مجلة الموقف العربي ولحدود علمي رغم أن المجلة ليست ملكي ولا علاقة لي بها سوى شراء عدد أو عددين منها لم أقرأهما بالشكل المتعمق في لندن فإن الكلمة "موقف" أستعملتها في إشارة مني لنوع من أنواع لعب الشطرنج إسمه شطرنج الموقف (Stand By Chess) فيه مما فيه أن البداية للعبة ما ليست من البداية الاعتيادية التي حسب منظمة الشطرنج العالمية (فايدا) لنوع اللعب الغربي على الرقعة التي 8 ضرب 8 لـ 64 مربعا ولعدد 16 قطعة لكل لاعب فيها مما فيها 8 بيادق لكن إما لنفس الرقعة هذه أو لرقع مختلفة ويبدأ اللعب من موقف معين قد يمكن إعادته بحسب الشطرنج العكسي (وهو نوع آخر أنا مكتشفه) (Reverse Chess) إلى نقطة البداية للعب الغربي فايدا ولو بإعادة إحياء القطع أو عدم إحيائها للقطع المتكسرة أو لا يمكن العودة به للبداية الأصلية لمنظمة فايدا اللعب الغربي ومن أنواع ذلك مثلاً بحسب معلوماتي أمر شطرنج الموقف أنه يقال له الأبيض يربح في خطوتين أو في خطوة واحدة أو الأسود يربح في 3 خطوات وهكذا ولو من اللعب النهائي أو من منتصف اللعب أو من بداية اللعب أو مثلا تعادل في خطوتين والنقلة للأبيض وهكذا مثلا كتاب به 100 لعبة كل منها ميتة في خطوة أو خطوتين أو ثلاث أو تعادل في خطوة واحدة للأسود أو للأبيض وهكذا والبعض فعلا هاوي لهذا النوع من اللعب عدا عن أمر شطرنج الموقف نفسه وأنواعه.

هنا أضطريت لشرح القليل عن أمر شطرنج الموقف وأمر الشطرنج العكسي والإثنان لدي فيهما بحوث في كتاب لي قد يصدر قريبا إن شاء الله. الأصل في الكلمة وذدرو (Withdraw) أي التعادل في الشطرنج أن الكلمة من معانيها الفعلية وليست الشطرنجية الانسحاب الإيجابي و/أو السلبي ولكن من معانيها الشطرنجية كذلك الاتفاق على هدنة أو الصلح بشروط وبسلب أو بإيجاب وغير ذلك من كلمات مما قد يشير لتعادل معين.

تم إستعمال نظريات اللعب العكسي على الأقل مرة واحدة في واقعة مؤتة بحسب معلوماتي. حيث تراجع الطرفان واستعمل العرب المسلمون خطة التراجع للصحراء التي لا يعرف خرائطها العدو. هنا هل الرومان كانوا الرسيل لا غير وليس أصلا المهاجمون. وهل هناك روما فضائية من خارج حتى مجموعة مجرات الذئبة التي فيها مجرتنا درب التبانة ومجرة الدرب الأحمر التي بها روما أخرى؟ الله العالم ومن يأذن له بل أن العبارة مجموعة مجرات الذئبة قد تكون من وضعي أنا لمجموعة المجرات التي بالملايين التي فيها مجرتنا ولها خصائص مشتركة. في اللعب بعد انتهاء التراجع في لعبة مؤتة يتم وضع القطع بحالة الاستعداد للبدء من جديد لكن مع الأسف لم يحدث أي بدء من جديد فلقد أعتبر الطرفان أن الأمر تعادل إيجابي لا غير.

أعتمد العرب المسلون على نظرية الاستناد لشعب وكيف استطاعوا التغلب على التفوق العددي بهذه الوسيلة السهلة ففي كل مرة لا يواجهون سوى سبعة إلى ثمانية آلاف مقابل ثلاثة آلاف وخمسمائة مستندين للشعب مما يعني سهولة في الصد. بعدها كان التراجع للصحراء وإعادة ترتيب القطع الضرورية في آلة وماكنة الشطرنج لكي يعرف العدو فما بالك الرسيل أنهم يتراجعون للموقع الأصلي لكي تلعب اللعبة من جديد في جولة جديدة من الدست كله. أما العدو الفعلي فكان لا يعرف شيئا عن خرائط الصحراء ولم يكن لديه الاستعداد للولوج في منطقة لا يعرف عنها اي شيء بالمرة لذا فلقد أعترف بأمر التراجع واللعب العكسي لكي يقوم هو نفسه بالاستعداد لجولة قادمة ولم تحدث هذه الجولة للطرفين.

في سابقة ليس لها مثيل هناك فعلا نفس الأمر في خبر غريب تم ذكره في الصحف العراقية عن بداية صراع بين عشيرتين في منطقة قرب الأهوار وأن إحدى العشيرتين انسحبت للهور ولم تتبعها الأخرى فحدث ما يشبه أمر مؤتة أو هو نفسه أنه تم استخدام طريقة اللعب العكسي للعودة بالترتيب للأصل الفايدوي مع أية مشاكل واية أحداث عاصرت الأمر كله. كانت العبارة الشهيرة التي استخدمت في أمر الأهوار صراخ أحد القادة:

" تراجعوا إلى السيارات... تراجعوا إلى السيارات"

علما أن الأهوار ليس بها أصلا سيارات لكن هكذا كانت الأوامر.

قبلها كان دخول رجل مسن إلى الأهوار وهو يقول ما محتواه: "أنه هنا رجال فعليين فلا تؤذونهم".

هذه الأمور كانت من الأمور التي ربما استعمل فيها أمر اللعب العكسي.

وهو موضوعة جديدة أنا واضعها لحدود علمي.

جيم هناك نوع ثالث هو أن تضع مرآة وتلعب بموجبها.

دال وهو أن تلعب عكسيا بأي من الطرقات أعلاه مع وجود مرآة.

***

الجزء التاسع عشر

أفكار لأطروحات ودراسات مستقبلية

أفكار لدراسات وأطروحات مستقبلية

هذا هوالجزء التاسع عشر من حلقة دراسية عن أشياء في الشطرنج من مثل تكتيك الحركة واستراتيجية الحركة.

وهي مرة أخرى وكما في بقية الأجزاء قبل ذلك لا تتحدث حتى عن حالات التوقف في أمر ما قبل وأثناء وبعد ولو بالشكل القوي المشروح المفسر الموضح. وهذه الوريقة البحثية هي عن أفكار لدراسات وأطروحات مستقبلية. ويقال أن الجسم السليم في العقل السليم وكذلك العكس لذا فإن الأمر كله هو لصالح الأمة ولصالح الأمم الخيرة المحبة للخير والصلاح.

ألف

بعد الشرح عن الحالات الخمسة العامة الرهيبة ولو لنظرية لعبة الشطرنج لا غير فما بالكم محاولات لا أعلم عنها إلا القليل للوصول للنظرية العامة لنظرية اللعبة برمتها فما بالك عن المعادلات العامة والخاصة في الرياضيات إن كان ممكنا استعمال سلاح الرياضيات للإسناد لهكذا أمر جلل. هنا هل البند السادس هو أمر العصمة؟ وهل لكل من هذه التي ذكرت في الخاتمة البدئية سمواتها من جهة ومقابلاتها من جهة ثانية بل وربما متمماتها من جهة ثالثة وعكس عكاسياتها من جهة رابعة ومطابقاتها من جهة خامسة؟ في حالات الفرق بين متمم ومكمل بتشديد الميم الثانية لكل منها ومطابق وعكسية؟ فما بالك مراياتها ومقلوباتها اليسرى واليمنى وغير ذلك ربما كثير.

وأصر وألح على موضوع اليمنى واليسرى. حيث عند قلب الرقعة لجعلها أسفل المائدة بالعكس وليس أعلاها هناك طريقة بحيث يكون الأمرنفس اللعب العادي. هنا يمكن للاعب أن يتخيل نفس التصورات فيربح بسهولة كل ما هنالك أن الأمر بالمقلوب. لكن هنالك احتمال أن تقلب الرقعة أيضا بالعكس بحيث يكون المربع الأبيض على يسار اللاعب وليس على يمينه. أنظر هنا أنت تلعب نفس اللعب لكن عليك أن تتصور وأن تكون بمخيلة واسعة لكي تعرف أن الأمر الآن كأنه بالعكس رغم أنه ليس كذلك. واستراتيجياتها وتكتيك حركاتها وتوقفاتها وغير ذلك من كلمات... علما أمر أن العامود الثامن في لعبة الشطرنج لرقعته الحالية هو العامود الافتراضي ولا أدري شيئا عن الصف الثامن في حالات التجريد للأمر أي بالذات المربعات الـ 15 التي ستضاف للرقعة في حالة إضافة عامود ثامن وصف ثامن. وما بالك أمر عشرة أعمدة وثماني صفوف؟ وإن شاء الله أن الأمر ليس مطلقا ما يسمى في المثل الشهير بـ "نجوم عبد الجبار".

باء

إضافة عامودين لكي يكون الأمر ثمانية صفوف وعشر أعمدة. عند إضافة جملين للمعركة حركتهما نفس حركة الحصان لكن محوريا لذا عند مثلا حركة الجمل من ط1 تكون إلى ز4 وبقيات الإمكانيات رغم أنه

معروف أنه في الركض فإن الحصان والجمل لهما نفس السرعة لكن الحصان يستعمل في أشياء للسلم والحرب بينما الجمل رغم أنه كذلك إلا أنه يتحمل الصحراء مثلا أكثر.

جيم

هل سنصل ذات يوم لقراءة الأخبار عن طريق لعبة الشطرنج بنظامها الفايدوي الحالي؟

والأخبار تتنوع من أخبار العائلة أي عائلة إلى أخبار الكوارث إلى الأخبار السعيدة وغير ذلك أمر المنحوتات الست في الصحافة أعني كلا من أي وأين ومتى ولماذا وماذا وكيف لا على ترتيب معين.

دال

هل الشهيرات هي الخمسة المعنية في الافتتاحيات لكل من مفتوح ونصف مفتوح ومغلق وشبه مغلق وغير ذلك وهل معها السادس وهل هناك سابع لا غير ولماذا لا غير؟ وهل هناك إضافات أخرى لا علاقة لها بذلك؟

هاء

أمر النقلات غير الممكنة في لعبات معينة مع أنها ممكنة في اللعبة بقوانين الفايدا والعكس. من ذلك أمر قوم جدد من قوم لوط الطالحين لشدة جهلهم كان لديهم مدينة يعتقدون أنها موجودة في الخارطة الحقيقية رغم أنها غير موجودة وهم مشهورون بتقليد الواقع لكي يخطيء المرء فيعتقد أنها الأصلية وأن هناك كذلك مدينة موجودة في الواقع ليست موجودة عندهم.

واو

التحويلات ما بين 960 وفايدوي، وأمر علم السيمياء ونظرياته بدءا من أمر استعمال الرياضيات المستوية ذات المحورين السيني والصادي المتعامدين على بعضهما البعض أمر نقل صورة لضفدع إلى صورة لأرنب باستعمال معادلات رياضياتية هنا لكل الأمر لدينا ثلاث معادلات ربما المعادلة الكلية للضفدع والكلية للأرنب وأمور النقل.

زاي

البنوني المحدث هل هو المعاصر أم حقا المحدث من أمر نوع ربما عند القفز قليلا بعيدا عن الشطرنج والتجنيح أمر حرف لغوي عربي معين من الأحرف اللغوية العربية التي ربما 17 وليس أمر البحور الشعرية للحرف العربي القرشي وهل المحدث هذا هو نفسه المخترع وهل هو الحرف اللغوي 17. وعودة لموضوعنا هل البنوني المحدث منه أمر وصول الرسول (ص) لكل المعمورة مع الأمور وما يمكن تسميته باللعبات المؤجلة التي هي من نوع البنوني هنا هل الأمر من نوع بنوني محدث أم يمكن تسميته ببنوني معاصر. كيف وكيف وكيف وبقيات الأسئلة.

حاء

أنظر استعمال فكرة التدوير في بيت الشعر لغرض من الأغراض. كيف نكتب قصصا شطرنجية سواء لأغراض الدراسة أم للادب الروائي أم لسبب آخر غير هذا؟ وبالحقيقة تم استعمال لعبة الشطرنج في بعض الأفلام.

كيف أصلا يمكن استعمال فكرة التدوير في الشطرنج؟ هل مثلا بلعب إفتتاحية معينة ثم القفز منها لافتتاحية غير متوقعة؟ هل يعد هذا ايضا من أفكار التدوير؟

أتذكر فيلما من سلسلة جيمس بوند تم فيه لعب لعبة معروفة شطرنجية لكن بتغيير بسيط. وكان الكل والمشاهدين معهم يتابعون اللعبة. وأتذكر أيضا في فيلم ولدت إمرأة أنها كانت تلعب لعبة شطرنج لكني لا أذكر أي لعبة معروفة.

وكذلك أتذكر أنه كان هناك لعب شطرنجي في مسلسل عطارد الذي قيل وقتها أنه كانت فيه أعماق رهيبة لكني كنت وقتها صغير ولا أتذكر أي شيء عن المسلسل سوى القليل منه أمر لعب إثنين للشطرنج. وأتذكر كذلك مسلسل الجامبيت عن بيث هارمن. وهذا المسلسل من الزمن الحالي.

طاء

إن البنوني المعاصر من أنواعه من ما يقال أم هل البنوني الأصلي أمر ولو واحد أن الرسول (ص) وصل في أمره لكل المعمورة ولكن بلعبات مؤجلة. من مثال ذلك فتح العراق ومع ذلك ليس أرض السواد التي بقي سكانها نصارى وما غير النصارى ولكن ليس الإسلام وأمر فتح مصر ومع ذلك اضطرار المقوقس للتسليم ولكن بعدم أخذ دين لا يعرفون عنه اي شيء ولذا بقي الكثير من المسيحيين الاقباط في ديانتهم في مصر.

وأمر الدين الفقهي الحالي الذي يحفظ كثيرا من الأصول لكثير من الأديان الحالية ورغم ذلك فلحدود علمي ليس الأصل رغم مباركة الرب له.

ومما يقال أن أمر البنوني أن من معاني الأمر أولاد الحزن Sons of sorrow وقيل أنه ينطبق الأمر على كثير من أبناء اليهود الأسارى ويقال في ذلك أن المسلمين عند فتحهم للبلاد وكيف أصبح كثير من سكانها من المسلمين بعد خساراتهم كيف أنهم لم يتم قبولهم هكذا بهذه السهولة وكيف في التشابه الصرفي للنص وليس للكلمة أمر المهاجرين كيف حتى مع وجود قوانين في بعض بلاد المهاجرة عن إمكانية أن يكون المهاجر رئيسا للدولة أو رئيسا لوزرائها لكن لا يعد الولاء كاملا بهذه السهولة إلا للجيل الثالث من الأحفاد أي ليس للأولاد ولكن ربما للأحفاد.

ترى هل هنا أمر ولو نوع من البنوني أو البنوني المعاصر واضح في الشطرنج بهذا الوضوح أم أنه من أسرار خصوص الخصوص العالية في الشطرنج والضالعة والخبيرة فيها بشدة أكثر مني بـ 7000 مرة؟ علما أنه لولا دراستي بشدة في سني حياتي قبل المدرسة وبعدها ولولا اساتذتي العظام ولولا ما غير ذلك لما توصلت لهذا كله أصلا.

ياء

علما أنه لا يجب إطلاقا الاطمئنان لأي توضيح بل تجربة اللاعب وخبراته ودراساته هو نفسه قد تكون أهم عدا عن طبيعات أرضية أي موقعة والتي منها أشياء رهيبة منها الاستعداد لخسارة رهيبة وعدم الوقوع بالحزن الشديد لذلك كون أن هناك أصلا أمر عصمة نظرية اللعبة التي منها عصمة لعبة الشطرنج.

كاف

وطريق الله الحق جل جلاله من وراء القصد والسبيل فما بالك أمر حسن ثوابه وأجره وشدة غفرانه لأية أخطاء سبحانك ربي غافر الذنوب جميعا وما قيل أن إلا أن تشركوا به وأمر حسن النية وأمر أن إنما الأعمال بالنيات. وأمر كل الخلق من خلق وبشر ما يمكن تسميته بأقوامنا مهما حاولنا ولا نعرف أعلى من ذلك.

***

الجزء العشرون

نوع اللعب النفسي

الشطرنج النفسي:

علم النفس من مواضيعه أمر المعنويات عالية كانت وسطا منخفضة أم في الحضيض أم عالية جدا. هنا أن يتم الأمر فإنه موضوع خاص لوحده. وكل لعبة ولو لعبة بحد ذاتها للتمتع لا غير وفقط بدون تطبيق فإن بها ما يسمى بالمعنويات أو أمر الشطرنج النفسي. هنا الأمر كأنه محتوى المحتوى أو بعبارة أخرى فحوى الفحوى. لحدود علمي مثل أمر كارو- خان فإنه يلعب بأساليب مختلفة لكن التعريف عنه هو في إفتتاحية معينة فإنه الأمر هنا هو أي إفتتاح يجب وضعه لأمر فحوى الفحوى هذا أي ما أسميته بالشطرنج النفسي.

لحدود علمي أنا أول من فكر في هذا الأمر لكن قد يجوز أن آخرين قد فكروا به أيضا منه ولو عبر الزمان والمكان أمر كتاب وجدته في مكتبة في بغداد كانوا لا يسمحون لأي كان بدخولها وكنت أضطر أن أحاول شتى الطرق لكي أدخلها مع خطورات هكذا أمر في بلد تقبض على أنفاسه رجالات من الأمن ولكن مع ذلك كانت هناك حياة هناك ولقد رأيت الكتاب لكني حتى لم أتصفحه ووقتها لم أكن حامل المبلغ الذي ثمنه في جيبي. لكن هذا لا يعني أنني لست أول من وضع الأمر بحروفه الواضحة على الأقل رغم عدم وضعي أي تعريفات قوية لكن فقط البدئية وليس حتى للتتمات.

كأن الأمر هنا اللغة الصينية ربما وهما يحاول شاب ما أو شابة ما بأن يخترعها. فلا يعلم أنه أخترع أو أكتشف لغة عالمية بشرية جديدة لأنه سامع بوجودها لكنه لم يكن يدري أن ما يكتب عن اكتشافاته هو بدايات خفاياها.

المهم هو كيف هو افتتاح الشطرنج النفسي إن لعبه الأبيض وكيف رد أو الدفاع للشطرنح النفسي إن لعبة الأسود ومتى يعد الإثنان من أنواعه في وعلينا التذكر دوما أمر فحوى الفحوى. هل أنّ:

بحم3

أم

بفم3

للأبيض متبوعا بأمور معينة، وكذلك للأسود.

وكيف أصلا يتم اللعب للسيطرة ليس فقط على قطعة ما وحصارها بل ربما السيطرة على مربع ما وحصاره.

أحاول وضع الافتتاحية بالوضع وليس بطريقة تكتيك حركات القطع مطلقا وكم وددت لو أستطعت وضعها بالشكل الصحيح. أي أن الافتتاحية هنا بالتعريف وليست الأصلية عند التحليل للرقعة 8 ضرب 8 والتي هي

64 والقطع 16 ضرب 2 في نظام الفيدا الحالي الذي يقبل كثير من التحليلات ولنفسه. هل الأمر شبيه بأمر ثابت التعجيل الأرضي في الفيزياء؟

هنا لا أتذكر الكثير لكني أتذكر يوما في نقاش معين أنه تم طرح هل ثابت التعجيل الأرضي دوما هو نفسه أم الأمر ولكوننا ما زلنا في أوائل خطواتنا في الفيزياء فإنه يقال لنا أنه ثابت دوما بالمقدار المعني 9.78 متر / ثانية تربيع وما إلى ذلك من أمور.

وماذا لو لعبه الإثنين؟ وهل ممكن تسميته بـ خان؟ حتى إن كان هناك خان آخر في الشطرنج وليس حتى الكارو- خان أو خان بلا كارو ربما ولا ربما غير ذلك ...

وتسميته خان كون أن أي كان ممن سيلعبه يجب أن على الأقل أن ربما أن يكون إما طبيبا وإما ضليعا بأمر علم النفس وعلاقة ذلك بهذه الإفتتاحية وتتماتها. فما بالكم إسمه الآخر **افتتاح م. حسين** إن لعبه الأبيض و**دفاع م. حسين** إن لعبه الأسود أو أي من هكذا أمور.

حسنا لدينا هنا الشطرنج النفسي والشطرنج الطبي ولعب لعبة غو لأغراض حصارات المرض فهل هناك لعبة دست معينة للقضاء نهائيا على المرض ولو بالشكل العام والأشكال الخاصة وبالشكل الخاص والأشكال العامة فلا يبقى بعد ذلك سوى الغضب من الرب جل جلاله والابتلاء والاختبار من لدنه أما الأخطاء البشرية و/أو الطبيعية و/أو المخلوقاتية والكوارث وكذلك الظلم من بشري و/أو مخلوق على بشري و/أو مخلوق وربما غير ذلك فهذه يتم القضاء عليها كلها نهائيا وممكن أمورات علاجها. وبصريح العبارة فإن مسألة المرض لوحدها غير الشطرنج الطبي وغير الشطرنج النفسي وغير أمر استعمال لعبة غو في أمر الموت بواسطة الحصار وهو موت المرض الذي ينتشر ولكنه ربما كلها مع ما معها في لعبة دست واحدة شديدة لعبتها ذات يوم وغلبت فيها من ضمن تحليلاتي في العبارة التي وضعت "ضد الطلاح ضد الطالحين، مع الصلاح مع الصالحين" بشكل أو بآخر والتي منها في شجرة وراثية معينة أمر كل من المرض والفقر والجهل ضمن مستوى واحد من المستويات. ووقتها لعبت مع الشخص المعني دستي المرض والفقر. هنا مقولات من مثل محطم الفقر وقاهر المرض ومنهي الجهل قد تصبح كلمات حقيقية عند التطبيق للواقع النحوي فما بالك أمور من مثل عدو الجراثيم وغيرها من كلمات.

ووقتها اكتشفنا ان الجهل ربما لا يتم لعبه شطرنجيا لأنه أصلا لا يمكن لعب الشطرنج مع أحد منهم من الجهلة كأبسط تعريف للمسألة ررغم أن الأمر أعقد من ذلك. وربما هنا يسمى الجهل بالنوع من النوع صفر لمستوى التحليل

أما التي من الرب فهذه غير ذلك وربما من أمورات علاجها ايضا عدا العلاج العادي أمر الاستغفار وطلب المغفرة والابتهال والتضرع والصلوات عدا عن الادعية والتوبة وغير ذلك سواء من المريض نفسه أو مع مساعدات الأطباء وغيرهم من أهل العلم فيما يخص الصلوات مثلا.

أما كون أن أي لاعب يلعب بالعادة إن قرر أن يلعب كذلك اللعبة النفسية فهذا معناه السماح للاعب أن يلعب لعبة جانبية ولو مع نفسه وهذا ممنوع في اللعب بالذات الرسمي. وأصلا في اللعب بالمراسلة من الصعب

فرض الواقع النفسي اللهم إلا أمر أن اللاعب المعني أعلى منك في معدله بكثير وواضح هنا أمر التأثير النفسي الشديد على اللاعب الأقل معدلا والتأثير النفسي الإيجابي الشديد على اللاعب الأعلى معدلا.

ترى أصلا كيف يمكن اللعب به ولو عند فحوى الفحوى هذه وكيف أصلا ممكن معرفة درجاته وأمور العبارات من مثل +- أو -+ أو غير ذلك في اللعبة المعنية عند تطبيق فحوى الفحوى هذه عليها بل كيف يمكن معرفة الواقع النحوي لها بشكل رهيب فما بالك أمور فحوى فحوى الفحوى وأكثر إن أحتيج. وهل هناك أعلى عند العكسية أقصد الفحوى للعبة معينة وأعلى من ذلك من جهة وأمر فحوى الفحوى نفسه من جهة وأعلى من ذلك وليس أعمق لكن ليست اللعبة المعنية. فما بالك أمر دسوت وأمر بطولات وأمر بلتزات وغير ذلك من لعبات الشطرنج منها لعبة إسكتش وغير ذلك كثير.

أنظر الملحق جيم حول لغة إشارات الشطرنج.

الحالة التي هنا واضحة: يمكن تشبيه ذلك بكل من أو لكل على حدة المضاعفات والآثار الجانبية.

في الطب هذا الأمر معروف بل وعلي إضافة هكذا أمر لموضوعة الشطرنج الطبي وموضوعة الموت بواسطة الحصار وهو بحث مؤدي لبحوث في محاولات حول كيفية إنهاء أمراض من مثل السرطان الحميد مثلا وحتى السرطان الخبيث ربما عن طريق استعمالات فكرة الحصار.

هنا كيف يمكن تطبيق أمر الشطرنج النفسي على لعبة معينة هل بمراقبة اللاعبين مثلا أم بمراقبة اهتمام الناس مثلا وكيف يمكن معرفة بل ووضع مؤشرات لهذا يمكن الاستفادة منها فعليا وبطريقة عادلة فما بالك التفكير بالوصول لطرقات حقانية في استعمال هكذا أمور.

كيف يمكن استعمال أمر حصار القطع وحصار المواقع في موضوعة الشطرنج النفسي بل وكيف يمكن التسمير والكش بالكشف والأخذ بالكشف وغيرها مع أمور ثلاثة هامة كل من الافتتاح ووسط الدور والنهايات.

واضح جدا أن الأمر ما زال في بداياته البعيدة جدا عن أي واقع نحوي فما بالك أمر الحذر من أن يستعمل كل هذا شخص أحمق طالح لا يحب سوى فعل الباطل لمرض نفسي فيه.

يقال عن كاباباللانكا أنه كان يعد من أهم أعماله أن أي لعبة لإثنين فيها الثلاثة هذه وهي الافتتاح ووسط الدور والنهايات إلا هو لأنه فيها إثنين والثالث النهايات له وحده ومع ذلك خسر هذا اللاعب العظيم عندما بدأ يكبر في السن أمام أليخين الذي أخذ بطولة العالم منه ولم يخسر سوى لفترة قصيرة أمام ماكس إيوي ثم عاد بطلا للعالم من جديد وهو الوحيد الذي توفي وهو بطل للعالم.

هكذا أقوال عن عظماء الشطرنج موضوعة معرفية شطرنجية لحالها بل أن حياتهم الاجتماعية هي كذلك لكن هذا موضوع آخر علينا الاستفادة منه فيما يخص موضوع هذا الجزء لا غير لكي نستمر في عدم التحيز والحيادية والموضوعية.

وهنا لابد من تذكر كيف أنني ذات يوم وأنا في الدراسة الثانوية وبدون علم مني بأمر الشطرنج النفسي قمت ذات يوم عندما سألني صديق عن رأيي به فأجبته بكل ثقة أنك متناقض فأنت تقول وتدعي غير ما تضمر. بالطبع غضب الصديق وكاد الأمر أن يتحول لضرب بالأيدي بيني وبينه. أنظر هنا العامل النفسي لقد قمت ببساطة رغم كوني لا أفقه الكثير وقتها بعلم النفس بوضع معنويات صديقي في الحضيض ولو بدون معرفة أن هذا سيحدث ومع ذلك هذا ما حصل وقتها وبعدها عدنا أصدقاء. وعلى كل حال فهذا الصديق بالذات من أعز الناس على قلبي وهو بعيد عني حاليا على كل حال.

علم النفس علم شائك ومعقد وواسع الأرجاء ولكنه في النهاية موجود لمساعدتنا في حياتنا وليس مطلقا للإيذاء والمفترض بمن يتخصص به أن يقوم باستعماله بشكل حذر جدا وفي سبيل الخير والصلاح والحق والعدل وما إلى ذلك من كلمات. وفي سبيل الارتقاء والرقي وفي سبيل حضارات أسمى وأشد علوا. وقيل قديما على كل حال وما زال الأمر صحيحا: إنّ **"الحق يعلو ولا يعلى عليه"** فما بالك أن الكلمة **الحق** من اسامي الله الحسنى.

أنظر المثال النفسي التالي:

لم تستمر حرب معينة رسميا سوى ربع ساعة وخمس دقائق قبلها ربما رغم أنها استمرت فعليا لأكثر من 100 عام. السبب أنهم وربما بعد بداية الحرب كان هناك بين قومين معينين عملية تبادل تحت الماء ولو بالتعريف الرسمي ما بين حقيبتين ربما إحداها نقود والثانية موضوعين معرفيين و/أو ربما في الأولى موضوع معرفي وفي الثانية موضوع معرفي آخر ... المهم، قبضت مجموعة ثالثة من تحت الماء على المجموعتين وأخذت الحقيبتين وبعد ربع ساعة فقط تم إرجاع المجموعتين المقبوض عليهما لمكانيهما مع الحقيبتين مع حقيبة ثالثة بها استسلام وشروط استسلام منها أمر أن يتم شرح ما في الحقيبتين لأن القوم المعنيين لم يفهموا بالحقيقة أي شيء فيها. في الأصل طالت الحرب أكثر من مائة عام ما بين الربع ساعة.أنظر العامل النفسي هنا رغم أنه متوارب حلف الكلمات والسطور.

***

الجزء الحادي والعشرون

الحصار القطعي والحصار المواقعي

من الواضح أن البعض يلعب وفي عقله كيفيات أن يقوم بحصار قطعي لقطعة أو أكثر بينما قد يلعب البعض في سبيل حصار لموقع أوأكثر من مثل محور أو صف أو عامود أو أقل أو أكثر. ومن الواضح أن البعض له القدرة على الإثنتين معاً.

وأما من اللاعبين الكبار فيعرف كثير منهم أنه أمام لاعب معين فليس هناك إمكانية سوى صعبة لعمل حصار قطعي أو مواقعي ومع ذلك فالأمر الواضح هو وجود الفكرتين والنظريتين في لعبات الشطرنج وفي وعند التحليل للرقعة 8 ضرب 8 ما يسمى برقعة الـ 64 مربع و16 قطعة لكل لاعب بمجموع 32 قطعة قد يكون أحدها هو الرسيل بينما الثاني هو اللاعب الفعلي واللذين قد يتبادلا دوريهما أحيانا وحسب مقتضيات اللعبة.

بينما في لعبات أخرى قد تلعب عن بعد مع اللاعب العدو نفسه مما يزيد من خطر ولهيب اللعبة ضمن نظرية اللعبة وضمن أمور التطبيق النحوي بعد ذلك. أخيرا هناك كتاب غير مشهور للاعب العالمي نيمزويتش إسمه موت الحصار أو الموت للحصار يتحدث فيه عن الأمر ببعض من التفاصيل.

وهناك كتاب معين إسمه "إني ألعب قطعياً" لا أتذكر اسم مؤلفه الذي كشف فيه أمر الفرق بين اللعب القطعي واللعب المواقعي واللعب بالإثنين.

***

الجزء الثاني والعشرون

مباريات تحت مجهر الدراسة

واحد ألف، واحد باء، إثنين

من مذكرات م. ح. ص. م. ح. م. ج. ك.

لسنة 2022 لشهر كانون الأول

<u>يوم الخميس 2022/12/8 الساعة حوالي 02:00 ظهرا</u>

أحيانا حينما يبدأ قرص الشمس الهامس بالإختفاء من خلف البنايات المترامية الأطراف فلا يبقى سوى تكسر ألواح شمس المغيب الصفراء الجميلة على النوافذ المصنوعة من الزجاج اشعر أحيانا أن هناك إشارات قد تكون تصلني بشكل معين بحيث يمكن أن استشرف فيها وأستشعر أموراً وأتحسس أخرى لم تكن بالحسبان من محاولاتي للتفكير بأمور معينة منها لعبة وآلة الشطرنج.

<u>الأحد 2022/12/11 الساعة حوالي العاشرة مساء:</u>

في لعبة ودية بيني وبين لاعب على موقع شطرنجي معين وهي ليست إلا في بطولة معينة وفي دست معين تحسست بالتالي: العلاقة بين ذلك وبين أمر ما فهمته فورا من لعب لي في دست معين من جولتين مرة بالأسود ومرة بالأبيض ودي الطباع مع شخص معين.

اللعبة على كل حال كالتالي ومدون أدناه الترميز الانكليزي الجبري والترميز العربي المعتاد حيث أن الإثنين صحيحان. وسيتم عند محاولات التحليل الاستناد للترميز العربي بالحرف العربي القرشي اللغوي.

أنا كنت في المباراة الأولى بالأسود وهو كان بالأبيض بينما في المباراة الأخرى المدونة هنا أيضا العكس هو الصحيح.

اللعبة كانت ضمن بطولة فريق نيويورك ضد فريق أونتاريو على الرقعة رقم 40 وبدأت بتاريخ 2022/11/15 وكان معدل اللاعب 1171 بينما معدلي في هذا الوقت كان 1282.

وانتهت اللعبتان بصعود معدلي إلى 1292. حيث واضح أن هناك أكثر من 40 لعبة ما بين الفريقين ولقد وقعت مع اللاعب كون معدلي ومعدله ضمن البطولة هو الذي سمح بذلك. واللاعب على كل حال يلعب تحت علم الولايات المتحدة / فريق نيويورك بينما أنا ألعب ضمن وتحت علم كندا / فريق أونتاريو:

وواضح أننا الإثنان نلعب من البداية حسب الشكل التالي:

RNBKQBNR,PPPPPPPP,8,8,8,8,pppppppp,rnbkqbnr.

أو بحسب الترميز العربي الذي أنا مطوره عند الحركة من نفس الاتجاه:

رأس حأس فأس مأس وأس فأس حأس رأس، بأس بأس بأس بأس بأس بأس بأس بأس،8،8،8، بأب بأب بأب بأب بأب بأب بأب بأب، رأب حأب فأب مأب وأب فأب حأب رأب.

حيث واضح أن أس تعني إشارة للأسود وأب إشارة للأبيض بينما وجود إمكانية الحروف الكبيرة والصغيرة في الانكليزية تحل المشكلة هذه. كذلك أمر عدم الحاجة لوجود فراغات مسافة بين الأحرف في الطريقة الانجليزية تسهل الأمر أكثر فيها.

bswatson vs. MahmoudHSKubba

Open Game: Ponziani Opening: Jaenisch Counterattack, 4- d4 …

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. c3 Nf6 4. d4 N xe4 5. d5 Ne7 6. Nxe5 Ng6 7. Qf3 NxN 8. QxN Bd6 9. Bf4 Qf6 10. Bd3 g6 11. Bh6 g5 12. Bxg5 Qxg5 13. Nd2 Kd8 14. O-O-O NxBd3+ 15. Qxd3 Qxg2 16. Qd4 Qg5 17. Qxh8+ Ke7 18. Reh1+ Be5 19. RxBe5+ QxRe5 20. QxQe5+ Kd8 21. Qf6+ Ke8 22. Re1+ Kf8 23. Qh8# 1-0

1- بم4 بم4، 2- ح3فم ح3فو، 3- بفو3 ح3فم، 4- بو4 حم×ب، 5- بو5 ح2م، 6- ح×ب ح3حم، 7- و3فم ح×ح، 8- و×ح فـ3و، 9- فـ4فم و4فم، 10- فـ3و بحم3، 11- فـ6رم بحم4، 12- فـ×ب و×ف، 13- ح2و م1و، 14- ط ح×ف، 15- و×ح و×بحو، 16- و4و و4حم، 17- و×ر+ م2م، 18- رو1م+ فـ4م، 19- ر×ف+ و×ر، 20- و×و+ م1و، 21- و6فم+ م1م، 22- ر1م+ م1فم، 23- و8ر# 1 - صفر.

أما اللعبة فلقد كانت **لعب مفتوح. إفتتاح بونزياني: هجوم جانيش المضاد، 4- بو4 ...**

واضح من مجريات اللعبة أنه لحد نهاية النقلة 12 فإني كنت متفوقا عليه بفيل ثم لحد نهاية النقلة 15 فإنني قد استطعت من الحصول على بيدق أيضاً وبعدها يبدأ الأمر المثير للجدل.

وبدلا من ألعب في نصف النقلة 16 بالأسود أمر عودة الوزير إلى ح1حم (وزير 1 حصان الملك) أو على الأقل أن ألعب رحم1 (رخ حصان الملك واحد) والذي في نهايات بعيدة قد يؤدي لحصولي على الرخين لكن بخسارة وزيري.

<u>إضافة يوم الثلاثاء 2022/12/20 الساعة حوالي 01:30 ظهراً:</u> مما يعني تفوقاً بنقطة أخرى عند حساب نقاط تفوق القطع (وليس نقاط تفوق المواقع – والتي هي ليست أكثر من 64 موقعاً وحتى عند إعطاء بعض المواقع وبشكل متحرك أكثر من نقطة، مثلما نقاط تفوق القطع ليست أكثر من 39 عدا الملك الذي يقول

البعض أنه لا نقاط تفوق له باعتباره أساس اللعبة ويقول البعض الآخر أن نقاطه 40 نقطة فيكون العدد حتى مع هذه ليس اكثر من 79 نقطة) مع أن هكذا لعبة قد تنهي المباراة بالتعادل لشدة أمر الوزير بالعادة أو الفوز بصعوبة. **إنتهت الإضافة.**

إضافة يوم الأربعاء 2022/12/21 الساعة حوالي 11:42 ضحىً: فما بالك أمور السيطرة على قطعك ومواقعك ومن هذه تفريع معين في اللعبة بشكل نوع آخر من طرقات الرقعة والمواقع ألا وهو كيف أنه في حالة معينة قد تنقلب قطعة بيضاء لسوداء أو أن يكون لديك من البداية قطع بيضاء وسوداء واللاعب الآخر كذلك بحيث أنه عليك أن تعي ما هي قطعك رغم أنها خليط ما بين الأسود والأبيض. (وهذه من طرقات أنواع اللعب التي تتعدى المائة طريقة منها مثلا أن تختفي المربعات والمواقع حال خروج القطعة منها وغير ذلك كثير والتي بالعادة لا تلعب في البطولات بل تلعب بدلا منها اللعبة الرسمية التي تتحمل كثير من أنواع التحليل إن لم يكن جميعها). **إنتهت الإضافة.**

إلا أني لم ألعب كل هذا بل قمت بعمل لعبة ضعيفة جداً ألا وهي و4حم (وزير 4 حصان الملك). وهكذا فقدت كل شيء فجأة ودفعة واحدة بعد أن كنت أنا المتفوق.

هل الأمر كان كميناً من قبل الأبيض؟ أم أنه خطأ في تقديرات الأبيض؟ لنستمر في الملاحظة ونرى.

لو كان الأبيض حقاً يدرك أمر الكمين الذي أعده الأسود له بتحريك بيدق حصان الملك للمربع الرابع هنا يمكن القول أن االأبيض كان بارعا في الأمر إذ هنا سيتسنفذ عند التطبيق الفعلي معظم قوات الأسود بحيث يكون بعدها أي حركة للأسود غير مجدية نهائياً كون حتى في حال وزير ضد وزير لن تنفعهم كثيرا لأنهم لن يستطيع فعل شيء.

بينما في حال أن الأسود فهم أمر الأبيض بأنه أخطأ في تقديراته هنا الأمر يجب التصفيق له.

هنا واضح أنني أنا نفسي غير دارس في معاهد الشطرنج العالمية من مثل معهد أليخين للشطرنج ومعهد بوتفنيك للشطرنج.

حالياً البعض من ابطال العالم يضع لمسات معينة للتدريب والتدريس منهم كاربوف مثلا في البلاد العربية ومنهم كاسباروف الذي يسمح لنفسه بأن يكون مدرباً وهو أصلا من مدربي كارلسن البطل العالمي للشطرنج والذي قرر أن لا يدافع عن لقبة للمرة الخامسة بل تقاعد تاركاً البطولة لكي تكون ما بين الأول والثاني من المتأهلين للقائه. والتي فاز بها دينغ لارين في 2023.

ولو في حال التحليل أن الأسود لعب في النقلة 16 وزير 1 حصان الملك هنا لن يكون بإمكان الأبيض من أخذ القلعة لكن هل هذا صحيح؟

بل وأكثر في حال تحليلات أوسع هل الأمر أن الأسود في هذا الدست والذي يليه دست ثاني بالعكس هو من أوقع الأبيض في كمين معين كونه في البداية سلم الرقعة. ولو بخسائر جسيمة للأبيض منه قلعة كاملة.

أنظر تحليلي وأنا الذي أخطأ أصلا في اللعب بعد أن كان متفوقا بل والخطأ الذي قبل ذلك بالسير بالوزير كل هذه المسافة البعيدة في سبيل بيدق الحصان مع الخطر بتهديد الأبيض بحركة الرخ المسنود من الرخ الآخر.

كأنها خدعة شطرنجية الطباع بشكل أو بآخر حيث واضح أنه في لعبة الشطرنج لا يتم حساب أمر كيف أن بيدقاً مثلا يستطيع أخذ رخا ما لنقل بينما واقع الحال يشير إلى أنه قد يكون من المستحيل فعل ذلك.

كذلك في لعبات الشطرنج الحالية (والتي في أصل اللعبة أنها من الهند) لا وجود لأمر الاختراع الفارسي النرد والذي في زمن قديم كان قد أضيف للعبة حيث واضح أن أية معركة ولو ما بين وزير ضد بيدق يتم فيها لعب النرد باشكال متعددات.

وهذا الأمر موجود في لعبة ريسك (المخاطرة) التي على رقعة معينة والتي تعتمد النرد بشكل معين أيضا ولكنه هنا مبالغ فيه أكثر من الاستراتيجية والتكتيك رغم وجود التكتيك والاستراتيجية في لعبة ريسك التي للشباب والكبار أيضاً.

المعنى أن لعبة الشطرنج تلعب من غير النرد بينما لعبة ريسك تلعب من غير أفكار الشطرنج بحيث أن كل قوة لدى لاعب معين هي جنود لا غير مع وجود واستعمال النرد باشكال معينات.

<u>الإثنين 2022/12/12 الساعة 09:17 ضحىً:</u>

كنت في بدايات بعيدة أعلم وقمت بتطوير بعض نقاطه أن هناك الرقم أربعة بدءاً من الصفر وكالتالي لا على ترتيب معين فيما يخص الشطرنج:

(1) أن تفعل، (2) أن ترى، (3) أن لا ترى و/أو أن لا تفعل (عنصر الصفر)، (4) أن تخبر وتسجل (من التداخل)، (5) العامل الذاتي. أي نظام عددي من خمسة عناصر من الواحد للخمسة.

ولقد حاولت أن أعطي الأمر زخماً بحيث يتلاءم مع الأخوة الكبار الخمسة والتي هي بحسب ترتيباتي أنا كالتالي:

(1) مفتوح (1- بم4 بم4)، (2) نصف مفتوح (1- بم4 شيء آخر)، (3) مغلق (1- بو4 بو4)، (4) شبه مغلق (1- بو4 شيء آخر)، (5) غير ذلك (1- شيء آخر شيء آخر). ومع الصفر بمعنى عدم اللعب ومع التداخل قد يمكن أن يتخيل المرء أنها سبعة عناصر لكن الصفر والتداخل ضمنية فيها وقد يمكن أن نقول أنه نظام عددي من الواحد للخمسة أي خمسة عناصر أيضاً.

وهو التصنيف الذي أعتمده لنفسي وأسميته بالأخوة الخمسة الكبار بينما التصنيف العالمي رغم أنه خمسة أيضا إلا أنه غير ذلك بعض الشيء وكذلك أن تصنيف موسوعة ويكيبيديا للشطرنج أنه هناكم إضافة لذلك أمر نقطة إضافية كاملة هي اللعب على الأجنحة وهذا ما أعتبره أنا ضمن "شيء آخر".

علماً أنني احترت هل الصفر هو أن لا تلعب أصلا؟ ولقد حاولت أن أربط الإثنين معاً بكل الطرق وربما ارتبط واحد من العناصر أو ربما أكثر لكن فقط ذلك. وبهذا فإني لم أفلح. وحتى في حال أنها نفس العدد فأيضا لم أفلح في وضع نقاط ارتباط ولو لا غير فما بالك أمر علاقات رهيبة بين الإثنتين.

واضح أنه قد يكون هذا نظام عد وذاك نظام عد آخر. وواضح أنه ممكن إعمال الرياضيات على الأمر ولربما حصل فيه تطورات معينة واكتشافات معينة وتبحر في علوم الشطرنج معين.

إضافة يوم الجمعة 2022/12/30 الساعة 12:51 صباحاً:

علما أن هناك أكثر من 2000 إفتتاحية المشهور منها حوالي الـ 500. هذا وأن من المهم بمكان التنبيه إلى أن أول نصف نقلة من الأبيض وبحسب ترتيب منظمة الفايدا العالمية وهي منظمة الشطرنج العالمية لها 20 إحتمال لا غير ولو رسمياً بينما نصف النقلة الآخرى التي للأسود أيضا 20 مما يعني أنه فقط في النقلة الأولى هناك 400 إحتمال ثم يبدأ العدد بالتصاعد حتى يصل عند لنقل النقلة 20 إلى عدد مهول من الاحتمالات ثم نصعد أكثر إلى قريب المالانهاية.

هذا وهناك في علوم وفنون الشطرنج أمور أربعة هي الافتتاح ووسط اللعب والنهايات واللاعب نفسه. ويمكن بكل سهولة أن لا يصمد الدور أكثر من الافتتاح أو وسط اللعب وهناك لاعبون كبار من أمثال كاباباللانكا (كان بطل العالم في الشطرنج في عشرينيات القرن العشرين) يقال عنه أنه له النهايات وحده لشدة علمه بها.

وحتى وسط ونهاية الدور فإن لها نظرياتها ودروسها فمثلا وسط اللعب يقال عنه أنه أنماط معينة حتى لو كان عددها كبيرا وأن النهايات فيها أكثر من 50 نهاية مشهورة بينما العدد المعروف علمياً أكثر من 300 تتشابه فيها الحالات بحيث يمكن إعتبارها نفس النهاية. **نهاية الإضافة.**

مسألة أخرى فيما يخص أية لعبة شطرنج: أنه في حال أن شخصاً ما قد قال لك بأنه يفهم كل شيء في اللعبة الفلانية أو الدست الفلاني أو الدورة الفلانية أو السنة الفلانية في الشطرنج فهو وعلى الأكثر لا يعرف الكثير.

لماذا؟ لأنّ الشطرنج أصلاً هو من علم المستغلق وأنه في ترتيبات معينة يسمى بالدب الجمادي مثلما هناك الدب الأكبر والدب الأصغر في الفضاء وفي علم الفلك ولهذا لا يمكن لشخص ما أن يلم بأعماق كل لعبة شطرنج واحدة ولو.

وعودة لموضوعنا فإنه في النقلة 11- ف6رم (فيل 6 رخ الملك) هل كان الأبيض يقدم جامبيتاً للأسود أم أنه أخطأ في التقديرات فوضع فيله في هذاالمكان بحيث يهدد أي تبييت قصير للأسود ويجعل جناح الملك مكشوفاً على هذه الدرجة من أن دون أن يعي أن فيله سيذهب لا محالة.

ولنتحدث بعض الشيء عن **علم الجامبيت**:

من تعريفات الجامبيت أنه تقديم لبيدق بالعادة مجاني على طبق من فضة أو من ذهب. وقد يكون أصلا هذا البيدق غير مسنود بحيث أن جواب اللاعب الآخر هو إما أن يقبل الجامبيت وإما أن يرفضه وإما أن يلعب لعباً مضادا وإما الرابعة أن يتجاهل الأمر.

هنا في حال تجاهل الأمر قد يكون بيدقه هو في حالة خطرة بالذات إذا ما كان غير مسنود أو مسنود بشكل غير كافي لذا يجب التفكير جدياً في حال عرض جامبيت مغري والذي من أنواعه جامبيت الملك وجامبيت الوزير والمشهور بأنه مرفوض بالعادة.

هنا في حال أن الأبيض يعي كل هذا وأنه قد قدم جامبيتا كبير الشكل على شكل فيل كامل هنا الأمر محل تساؤل هل كان على الأسود قبول الجامبيت الدسم هذا أم رفضه أم لعب شيء ما مضاد أم تجاهل الأمر؟ واضح أن الأسود قبل الجامبيت ولعبه بالذات فيما يخص أنه هو نفسه قد يكون وضع كمينا أو لنقل أنه قد يكون وضع جامبيتا آخراً في سبيل تجنيب نفسه ويلات حرب خاسرة.

وماذا أصلا عن أمر التبييت الطويل الذي لعبه الأبيض في أول نصف النقلة 14؟ هل الأمر في العلامات واللغات الشطرنجية ! أم !! أم أصلا !؟ حيث من تعريفات هذه الرموز كلا من نصف نقلة قوية ونصف نقلة قوية جدا ونصف نقلة غير مفهومة لكن تستحق الانتباه عند الحديث بالحرف العربي القرشي اللغوي؟

وماذا عن أنه لماذا قام الأسود بالرحلة الطويلة لكي يأخذ بيدق حصان الملك وهل الأمر كان منتجاً حقاً أم أنه لو تم اللعب بشكل آخر كان سيعطي فرصة للأبيض لتهديد الوزير الأسود؟

هل الأمر مهم جداً عند التطبيق النحوي وعند العودة للواقع المرير بينما في الشطرنج البحت الأمر يعد غير ضروري بل وربما قاتل ولا داعي له؟

لحدود علمي لعبة الشطرنج هي لعبة من ضمن أمر ما يعرف بموضوعة نظرية اللعبة والتي هي أمر معصوم بالعادة وفيه عصمة لا يعلمها إلا الرب. هنا وعند التفكير أنه في أية مرحلة من اللعب قد يكون من يجيبك هو رسيلك وقد تكون من تلاعبه أنت رسيله هنا السؤال ماذا يعني الذهاب لهذه الرحلة الطويلة لأخذ بيدق غير مهم بل قد يؤدي لكثير من المشاكل وقد أدى بالحقيقة حينما لم يفهم الأسود أن عليه حماية رخه (الرخ الأسود الذي على المربعات الغامقة الذي على رم1) وإلا لخسر الدور كله ولو رسمياً لا غير.

وأمر الرسيل أنه هو اللاعب الذي يلاعبك أنت وهو أمامك والذي يفيدك بأمرين الأول معرفة ماذا لعب العدو أو الخصم والثاني أن يقوم بمناورة لجعل العدو أو الخصم يلعب أمراً ما. وأشياء أخرى كثيرة أيضاً ربما.

أنظر هنا اللاعب أمامك ومع ذلك عليك أن لا تلقي القبض عليه لأنه يحمل هموماً أعلى منك أنت نفسك فهو الذي يجاوبك. وفي أحايين معينة يلعب المرء مع نفسه فيكون هو رسيل نفسه. وبالعادة وضمن ادبيات اللعبة تسمى أية لعبة مع شخص مجهول باللعب مع اللاعب نون نون (NN).

ولقد قمت أنا نفسي باختراع اللاعب ميم ميم (MM) بأنه اللاعب الذي يلعب معك عندما تلاعب نفسك.

أما أمر إسلوب نيمزوفيتش وكيف حاول أن يذكر كل ذلك في كتبه بالذات كتابه "أسلوبي" فحدث عن ذلك ولا حرج ومع ذلك يجد كثيرون أن نيمزوفيتش كانت لديه بعض الأخطاء والتي منعته من الوصول لبطولة العالم.

في حديث معين من زمن الرسول محمد (ص) أنه في أثناء التحضير لواقعة بدر سأل أحد الصحابة وكان إعرابياً ما محتواه أن هل الأمر منزل في هذه الواقعة أم هو الرأي والمشورة فأجابه الرسول (ص) أنه الرأي والمشورة فقام بإعطاء نظريته في منع عيون الماء عن كفار قريش بطرقات معينة وبهذا سيكون هذا الأمر لصالحهم بحيث أن المسلمين هم فقط من يستطيعون الوصول للمياه. نعم بعد هذه الواقعة ربما أصبحت مياه بدر غير صالحة للشرب ولكن المسلمين استفادوا من الأمر عسكرياً.

أما ما يقال عن البتراء في التاريخ القديم فهو كيف أنه تم قطع المياه عنهم عند محاصرتهم في مرة من المرات مما أضطرهم للخروج من مدينتهم شبه المستحيل دخولها.

<u>الإثنين يوم نفسه الساعة 10:29 ضحىً:</u>

وهناك بالعادة المحتوى ومحتوى المحتوى.

الأول هو عند لعب إفتتاحية ما لنقل أن اللعب يكون في سبيل طريقة الافتتاحية ويسمى هنا بمحتوى المحتوى وأن الأمر عند الشرح و/أو التحليل و/أو التفريع وغير ذلك المباشر لحركة ما و/أو لمجموعة نقلات ولو لنقل عسكرية الطباع فإن الأمر يتحول لما يمكن أن نسميه بالمحتوى. هنا أمر جامبيت الفيل هذا عند ربطه باللعب يكون من نوع المحتوى لأنه يشرح و/أو يحلل و/أو يفرع بشكل مباشر أمر ما حصل عندما قام الأسود بعمل حركة مناورة أعطته كل الفيل الأبيض الذي كان على المربعات الغامقة في مقابل بيدق واحد لا أكثر.

<u>الإثنين يوم نفسه الساعة 05:06 مغرباً:</u>

يقال إن العرب والمسلمين لم يكونوا يعرفون الكثير عن لعبة الشطرنج بالذات أنها كانت لعبة الملوك لا غير ومن أسرار خزائن الهند. ويقال أن حكيم الهند بيدبا اخترعها لحاكم الهند شاه طرنج ويقال أكثر أنه هو كان حاكم الهند وأخترعها للرب نفسه.

كانت الرقعة أول الأمر أربعة ضرب خمسة أو خمسة ضرب أربعة لا غير. وكان من ميزاتها أنها تسمح عند اللعب الصحيح للأسود بالفوز للأسود دوماً. ولقد قام الحكيم بوضعها بهذه الشاكلة لكي يلعب الأبيض عليها ويخسر دوما ولكي يتمتع فلربما لا يبالي عن أمر الحروب التي كان يخوضها فيوقفها.

ولما دخلت بلاد فارس الهند وجدوا في خزائنها اللعبة مثلما وجدوا كتاب كليلة ودمنة. ولما انتقلت اللعبة للعرب خاف الكثير منهم من الناس الذين ما زالوا جديدي عهد بالإيمان وقبل قليل كانوا يعبدون الأصنام فخافوا أن تتم وأن يكون هناك عبادة للحجارة والقطع.

ولقد سأل عمر بن الخطاب (رض) عن الشطرنج أن ما هو الشطرنج فتمت إجابته بأنها آلة للحرب فقال إذا لا بأس من تعلمها.

أستمر وضع اللعبة في القصور الأموية ثم انتقل الأمر إلى القصور العباسية مع توسع في الأمر وأصبح هناك طبقات للاعبين الكبار فيها.

ولما وصل الأمر بعد مدة طويلة للعثمانيين برعوا فيها ويقال أنهم أخترعوا الآلات كذلك التي تلعب اللعبة بمهارة منقطعة النظير. وبعدها بدأت اللعبة منذ القرن الـ 15 بالانتقال لأوروبا.

بعد مدة معينة تطور اللعب الغربي ليصبح على الشاكلة الحالية وآخر تطوير لحدود علمي هو أمر منع التعادل بالقائم (عندما لا يوجد للملك أية حركة وليس لديه لأية قطعة أخرى اية حركة رغم أن الدور له) ولم أستطع التأكد من الأمر لهذه اللحظة.

<u>يوم السبت 2022/12/17 الساعة 02:15 ظهراً:</u>

أما حركة وزير الأسود الطويلة لأخذ البيدق الذي على 2حم (15- ... و×بحو) فواضح أن أمرها مبهم للغاية. هل كان الأسود بحاجة حقاً أن يقطع كل تلك المسافة البعيدة ليأخذ بيدقاً ويضع وزيره في محل تهديد من أحد رخي الأبيض؟ أم هل أن اللعبة تعي نفسها وتوضح لنا ولو كمثال تطبيقي كيف أن الأسود قام بخطأ ممكن ومحتمل النجاح؟

قليل القليل عن نوع من البنوني:

على كل حال وما لا يعرفه البعض أن محمدا حينما جاءت كل قبائل العرب لتسلم بين يديه بعد فتح مكة وبعدها بعد حربه في واقعة حنين مع هوازن وثقيف ومن معهما كانت بعض العرب تعلم أن كل المعمورة قد دخلت رسميا في الإسلام لكن يمكن القول أن الأمر بلعبات مؤجلة. لماذا؟ لأن جزيرة العرب تقع بشكل معين على كل المعمورة ومع ذلك هناك الكثير لم يعرفوا بعد أصلا ولم يسمعوا بالإسلام.

في فتح العراق زمن حرب القادسية زمان عمر (رض) كان واضحاً أنه قد تم فتح العراق ومع ذلك فأرض السواد لا تعلم بالأمر أصلا وهكذا بقي الكثير من العرب أنفسهم وقبائلهم في العراق على ديانتهم المسيحية وغير المسيحية (مثل الصابئة وغيرهم) وأيضا كان الأمر يمكن وصفه شطرنجياً بلعبات مؤجلة.

أما السلطان سليمان القانوني فلقد كان يعد العدة في أواخر أيامه لفتح إيطاليا ثم توفي قبل أن يقوم بذلك ولما جاء إبنه سليم لم يقم بعمل ذلك بل توجه نجو الداخل الذي قد يعنى أمر اللعبات المؤجلة الشديدة. في اللعبات المؤجلة يوصف الأمر بأنه نوع من لعب البنوني. ودفـــاع البنونـــــي.

(والكلمة تكتب بالانجليزية Benoni Defense) في الشطرنج إفتتاح ودفاع ولعب والكلمة تعني أولاد الحزن (أو إبن حزني) وهي عبارة أطلقت بالأصل على أطفال اليهود الأسرى ومواليد الحروب منهم أيضاً وكيفيات التعامل معهم.

وعلى كل حال هناك موضوعتان معرفيتان في الأمر أولاهما البنوني والثانية البنوني المعاصر وكل منهما له تفريعاته واشتقاقاته ولعباته. ومن أنواع لعب البنوني ولو في الكلمات لا غير أمر ما يعرف باللعبات المؤجلة بطرقات غريبة بعض الشيء لكنها موجودة في علوم البنوني لحدود علمي وربما هي المقصود منها نوع من أنواع البنوني المعاصر.

خذ مثلا أمر التعامل مع الأسرى الذين أسلموا في معركة القادسية بل والفرس الذين اسلموا كلهم دفعة واحدة فجأة عند وبعد معركة معينة أو أمر من أسلموا من ثقيف وهوازن وقد كانوا قبل قليل فقط يحاربون في صف الأعداء هل هكذا دفعة واحدة تجعلهم معك تحت مبدأ لهم ما لنا وعليهم ما علينا والتي قد يكون ممكن أمرها قبل الحرب لكن بعد حرب شعواء فهذا قد لا يكون ممكنا لهذه الدرجة.

هنا يجب التحضير.

وحتى في دول الهجرة لا يعتبر الشخص مواطنا فعليا إلا ربما بعد جيلين وهذا موجود مع الأسف رغم صحته فهل هكذا بعد إعطاء حق المهاجرة لشخص معين هكذا بكل بساطة يعتبر من أهل البلاد قلبا وقالبا هكذا بدون أي تمحيص وبكل سهولة أم في الأمر تحضيرات وإستعدادات حتى في حال الجيل الأول منهم؟

وبالطبع لهذه الحالة العامة إستثناءات منها مثلا كيف أن الرسول (ص) عندما وصل ليثرب تغير إسمها إلى المدينة المنورة وأصبح هو حاكمها وأصبح المهاجرون من قريش إليها مواطنين من الدرجة الأولى وكيف أمر بعض بلاد المهاجرة من مثل إستراليا وأمريكا الشمالية والتي تعطي للمهاجر حقوقا عالية رغم أنه من الجيل الأول. بل كيف أنه في بعض الأحايين تغبن ويتم طمس حقوق السكان الأصليين.

وما الكتاب الذي من بعد الذكر مما يقال سوى أنه بإصحاحاته كتاب لقوانين المجموعات المهاجرة وبالانكليزية لحدود علمي. وهناك إشارة في الكتاب المقدس الفقهي الكريم عن أمر الكتاب الذي من بعد الذكر.

أريد القول من كل ذلك "إن لعبة الشطرنج فيها شيء رباني بل أن هذين الدستين بالذات فيهما مما لا أستطيع أن أصفه سوى بالكلمة رائع في حال أية علاقة بتواريخ معينات".

في نهاية تحليل الدست الأول أنظر كيف كنت متفوقا في البداية حتى نهاية النقلة 15 بكاملها بفيل وجندي وكيف كان كذلك خاسراً لفيل أمام حصانن وفجأة ...إنتهى كل شيء.

<u>يوم الثلاثاء 2022/12/20 الساعة 01:09 ظهراً:</u>

واضح في أمر لعبة الشطرنج أن بها أمرين في عمليات اتخاذ القرار الأول هو أن تختار قراراً مسموح به في قوانين اللعبة. هذا الأمر يجب أن يتوافق مع كل من التطبيق النحوي ومن ثم التطبيق الواقعي لأمرك قبل، و/أو بعد، و/أو اثناء اللعب. ومن جهة أخرى يجب عليك أن تتخذ القرار الصحيح في ما يخص هدفك النهائي وهو الفوز في لعبة معينة وجولة معينة ودست معين ودورة معينة وسنة معينة وغير ذلك من أمور ولو بأن تخسر دوراً مهماً تعلم أنت أنك قد فزت فيه في الحقيقة.

هنا فيما يخص أمر القرار الصحيح ضمن القوانين أنك قد تضطر لاتخاذ قرار به تفريع جديد أو أن تتخذ قراراً في تطوير اللعبة التي برقعة 8 ضرب 8 أي 64 مربعاً وبـ قطع عدد 16 قطعة لكل لاعب فيما يخص إمكانية التحليل عليها لها ولكثير معها من أمر المستوي (ثنائي الأبعاد، حيث واضح أننا هنا عند اللعب نلعب بشكل مستوي) وكذلك ولحدود علمي أمر كل من المجسم (ثلاثي الأبعاد) والخطي والنقطي تينك الأربعة الشهيرات في الرياضيات.

أما في حال حاجة جديدة فأنظر كيف قام فيشر بتطوير نظريته في لعبة الشطرنج 960 أو كيف قام ياسر سيروان بعرض فكرته عن إضافة قطعة أو قطعتين إضافيتين أو تحليلي وتطويري في رقعة بـ 10 ضرب 8 مع جملين وبيدقين إضافيات لكل لاعب على جهة من جهات الرقعة. وغير ذلك كثير.

حيث أن حركة هذين الجملين أبعد من الحصان لكن بنفس الطريقة بحيث أنه يتحرك محوريا إثنين ثم بحركة للجانب.

<u>الجمعة 2022/12/23 الساعة 03:10 ظهراً:</u>

واضح أنني فقط تحسست أن اللعبة الأولى كانت بتحليلات معينة.

وأنني لا أدري هل اللعبة الثانية ذات الشيء أي بتحليلات معينة عن أخطاء لولاها لما تحقق الفوز لي.

على كل حال في اللعبات الشطرنجية بالعادة هناك بعض الكلمات التي لابد من الإلمام بها منها التالي وليس الكل:

- **الدست (Game).**
- **الرسيل (Opponent) وهو اللاعب المقابل لك.**
- **التفريعة (Variation).**
- **التكسير (Exchanging). (الإبادة المدروسة وللطرفين أو حتى التحييد لا غير و/أو أخذ القطعة و/أو غير ذلك).**
- **الخط أو الصف (Raw).**
- **العامود (File) أو (Column).**
- **البيدق السالك (Passed Pawn).**
- **الفرزنة (Queening) والتي بالعادة ترقية البيدق لوزير عند وصوله الصف الثامن لأي من اللاعبين لكن ممكن أيضا ترقية القطعة الثقيلة الأخرى و/أو ترقية القطعتين الخفيفتين.**
- **التيمبو (Tempo). وهو الوقت المستغرق لعمل نقلة معينة وواضح هنا أن الأمر زمن النقلة. ويقال عن اللاعب أنه يمتلك التيمبو في حال أن لديه أفضلية معينة قطعية و/أو مواقعية عند لعب نقلات معينة.**
- **الحيص بيص (Zigwang): وهو الإجبار على لعبات معينة قد تكون مميتة للخصم.**
- **الانتشار (Development).**

- **الاشتباك (Combination) والذي قد تكون ترجمته العلائقيات (وليس العلاقات بل أعمق) في علوم الهندسة الاحيائية ورياضيات الهندسة الاحيائية وعلوم الأحياء.**
- **الستراتيجية (Strategy). وهدفها النهائي الفوز باللعبة باي شكل من الأشكال المتعددة.**
- **التكتيك (Tactic). وهو الوسائل التي تؤدي لاستراتيجية معينة.**
- **المبادأة (Initiative). وبالعادة لدى الأبيض عند بداية اللعب لا غير مبادأة صغيرة. وفي اثناء اللعب قد يكون لدى لاعب ما مبادأة معينة على اللعب الآخر.**
- **الوتر (Diagonal). وقد يسمى بالمحور.**
- **الميتة الفاسدة (Stalemate).وهو الذي ربما رفضته القوانين الجديدة للفيفا (المنظمة العالمية للشطرنج). وهو الحالة التي فيها لا يكون لدى الملك أية حركة وليس لديه حركات إضافية ومع ذلك موقفه سليم والدور له. هنا يصبح الأمر تعادلاً بالباطة أو القائم.**
- **المناورة (Maneuver).**
- **الجامبيت (Gambit). رسمياً التضحية ببيدق أو أكثر أو ما شابه في سبيل أهداف معينة.**
- **التعادل (Draw). هو الحالة التي يتفق بها اللاعبان على عدم فوز أي منهما بل تعادلاً للإثنين وهو حالة أخرى من التعادل بدلا من القائم. وهناك حالات أخرى للتعادل منها الكش المتكرر ومنها نقلات لعدد معين يفوق الـ 40 من دون أي أخذ لأي قطعة ومنها وجود ملكين على الرقعة لا غير وربما غير ذلك من حالات.**
- **الفوز (Win). هو أن يفوز أحد اللاعبين في مباراة ويحصل على نقطة كاملة أو الفوز في بطولة كاملة.**
- **الخسارة (Loss). هو أن يخسر لاعب ما لعبة ويحصل فيها على صفر نقطة أو أن يخسر بطولة بالكامل.**
- **الحيص بيص (Zigwang). هي الحالة التي يجبر فيها أحد اللاعبين اللاعب الآخر بأن يلعب نقلة أو نقلات معينة بالإجبار تؤدي للمات أو لخسارة قطعية أو مواقعية أو لخسارة إنتشار أفضل أو لخسارة المبادأة أو غير ذلك من أمور. وفي العادة فإن الاسم حيص بيص استعمله عدد من الشعراء كاسم مستعار في التاريخ العربي والاسلامي.**
- **الزحلقة (Sliding). هي الحالة التي أنا واضعها والتي فيها يقع فيها لاعب في فخ أو كمين نصبه له اللاعب الآخر بحيث يؤدي ذلك إلى المات أو لخسارة قطعية أو مواقعية أو لفقدان إنتشار أفضل أو لفقدان المبادأة أو غير ذلك من أمور.**
- **التعرج أو المعراج (Zigzag). هي الحالة التي أنا واضعها والتي فيها ينجو لاعب ما وببراعة من فخ أو كمين أو من خطأ بحيث كان سيؤدي به للمات أو لخسارة قطعية أو مواقعية أو عدم الحصول على إنتشار أفضل أو عدم الحصول على المبادأة أو غير ذلك من أمور.**

<u>إضافة يوم الجمعة 2022/12/30 الساعة 12:57 صباحاً:</u>

وتجب هنا الإشارة إلى أمر دقة الترجمة والنقل ما بين لغة وأخرى حيث قد يكون هناك فهم معين في لغة يختلف مع لغة ثانية لذا فمثلا المناورة قد تختلف عند العربية في معناها عن المينوفر عند اللغة الانجليزية.

هل من معاني ذلك أن هذه القائمة الصغيرة قد تكون ثنائية؟ لست أدري. وهل هناك لغات ثالثة ورابعة لأمر المينوفر / المناورة لوحدها؟ أيضا لست أدري. **انتهت الإضافة.**

وسأحاول هنا أن أشرح **الجامبيت** مرة أخرى:

في هذا العلم والموضوعة المعرفية من معارف الشطرنج هو أن يطرح أحد اللاعبين هدية أو شبه هدية مقدمة على طبق من فضة أو ذهب وربما بدون مقابل لكي يأخذها اللاعب الآخر.

وبالطبع هنا واضح أن اللاعب لديه رغبة وأمر وهدف معين من هكذا هدية أو شبه هدية ربما لكي يحصل على سيطرة على أو حصار قطعة أو موقع و/أو مواقع معينة (من مثل السيطرة على عامود كامل أو جزء من عامود وكذلك صف كامل أو جزء من صف أو وتر كامل أو جزء من وتر أو مربع وموقع معين) و/أو ربما لكي ينتشر أفضل و/أو ربما في سبيل تكتيك معين سيؤدي لاستراتيجية معينة في نهاية المطاف ولو ليس في سبيل تحصيل الكش مات ونهاية اللعبة لكن أن يكون بتفوق أفضل و/أو في سبيل مناورة معينة و/أو في سبيل الحصول على تفوق على قطعة معينة في نهاية المطاف و/أو الحصول على مبادأة و/أو غير ذلك من رغبات.

وبالطبع للاعب الآخر خيارات هنا:

إما أن **يقبل البيدق ويقبل الجامبيت** ويسمى هنا بأنه قبل الجامبيت وعند التحليل يقال عن الأمر أنه **الجامبيت المقبول**.

أو أن **يرفض البيدق ويرفض الجامبيت** ويسمى هنا **بالجامبيت المرفوض**.

أو أن يلعب **لعبا مضادا و/أو هجوماً مضاداً**.

أو أن **يتجاهل الأمر برمته**. وبالطبع أمر التجاهل هذا إذا ما كان غير مدروس فقد يؤدي لخسارة اللاعب الآخر ربما لبيدق أو أكثر. هذه هي الأربع حالات ولا يوجد سواها لحدود علمي في التحليلات الشطرنجية لأي جامبيت. هناك بالعادة جامبيت الملك وهناك جامبيت الوزير.وهناك تحليلات عديدة كيف أنه مثلا قد تم دحض الجامبيت الفلاني وكيف أنه قد تم تفنيد الفكرة الفلانية لجامبيت معين لكن هذا كله ضمن التفريعات وضمن التحليلات. وبالطبع فإن اللاعب الذي يقدم الجامبيت قد يقوم بتقديم جامبيت على أعمدة أخرى. وقد وهنا مربط الفرس في حديثنا أن يقوم الأبيض بتقديم قطعة خفيفة أو حتى ثقيلة على شكل جامبيت عالي الدسم. هنا هل قام الأبيض بتقديم جامبيت لفيله الذي على المربعات الغامقة أم أنه أخطأ في تقدير الأمر؟

وعلى كل حال فإن الأسود قد قام بقبول الجامبيت الرهيب حيث الفيل بالعادة بالذات أمر رهيب أن يقدم على شكل جامبيت.

الجمعة 2022/12/23 الساعة 04:07 عصراً بعد أكثر من ساعتين:

ولا أود الحديث عن رأي في أمر لعبة الشطرنج وموضوعاتها المعرفية، كيف أنها بعد كل شيء، من ضمن ما يعرف بموضوعة نظرية اللعبة، والتي مما فيها أمر العصمة...

كونها كيفما تلعبها لا تؤدي إلى خراب الكون بالذات أن اللعب بالعادة للأطفال فكيف يمكن أن يطمئن المرء للعبة ما وهي بيد طفل. هنا هل كل لعبة هي نصر معين؟

وهل حقاً ما يقال عني أن لي اربعة شهيرات هي ما بينته في أمر يرى ويفعل وكيف أن معدلي المئوي هنا هو مائة بالمائة حيث واضح أن المعدل المئوي لأي مناسبة يحسب شطرنجيا بالشكل التالي:

النسبة المئوية = عدد مرات الفوز + (عدد مرات التعادل / 2) × 100

عدد اللعبات الكلي

فمثلا من دورة من 10 لعبات فاز شخص بخمسة وتعادل في إثنين وخسر ثلاثة تكون معادلته الشطرنجية كالتالي:

معادلة اللاعب الفلاني في الدورةالفلانية **5 – 3 = 2**

وهذه معالة شطرنجية وليست رياضياتية حيث الفوز موجب والخسارة سالب والتعادل مساواة.

فيكون عدد نقطه 6 (خمسة فوز ونصف نقطة لتعادلين).

فيكون معدله المئوي كالتالي:

((5 + (2/2)) / 10) × 100 = 60%.

واضح أنني ربما رسمياً قد أخطأت في عدم وضع الوزير حامياً للرخ وبهذا رسمياً خسرت كل الدور الأول.

يوم الإثنين 2022/12/26 الساعة 02:51 ظهراً:

وعلي الآن أن ألعب مع هذا الشخص دست ثاني بحكم تبادل الأبيض والأسود بحيث الآن أنا الأبيض وهو الأسود. وبالطبع كون الأبيض هو من يبدأ اللعب فمن معاني ذلك أن لديه ما يسمى بمبادأة وهي في أول اللعب تكون بسيطة جداً (The Initiative).

اللعبة الأخرى الثانية من الدست الذي يلعبه كل لاعب مشارك في البطولة مع من أختير له.

بدأ الدست كالتالي:

إفتتاح نصف مفتوح. دفاع بيرك: التفريع الكلاسيكي، 4- ... ف2حم.

يوم السبت 2022/12/31 الساعة 02:54 عصراً:

الدست كان كالتالي:

1. e4 d6 2. d4 Nf6 3. Nc3 g6 4. Nf3 Bg7

Half Open Game: Pirc Defense: Classical Variation, 4- … Bg7

5. Bd3 O-O 6. O-O Bg4 7. h3 Bxf3 8. Qxf3 Nc6 9. Be3 Nd7 10. Ne2 a6 11. g4 b5 12. c3 Nde5 13. dxe5 Nxe5 14. Qg3 Nxd3 15. b4 Be5 16. Qf3 Nb2 17. Bf4 Bxf4 18. Qxf4 Nd3 19. Qg3 e5 20. Qxd3 Qd7 21. f4 Rfd8 22. f5 g5 23. f6 a5 24. Qe3 h6 25. Rf5 Qc6 26. h4 Qb6 27. Qxb6 cxb6 28. hxg5 Kh7 29. Kf2 Kg6 30. gxh6 Rh8 31. Rh1 Rxh6 32. Rxh6+ Kxh6 33. bxa5 bxa5 34. Rf3 Kg5 35. Kg3 Rh8 36. Rd3 Kxf6 37. Rxd6+ Ke7 38. Rd5 Ke6 39. Rxb5 Ra8 40. a4 f6 41. c4 Ra6 42. c5 Kd7 43. Nc3 Kc7 44. Kh4 Ra8 45. Nd5+ Kc6 46. Nxf6 Rh8+ Black resigns 1-0

وعند استعمال الترميز العربي للحرف العربي القرشي اللغوي بلغته الفصيحة يكون الأمر كالتالي:

1- بم4 بو3، 2- بو4 ح3فم، 3- ح3فو ب3حم، 4- ح3فم ف2حم

هنا يكون واضحا كيف أن الافتتاح **لعب نصف مفتوح. دفاع بيرك: التفريع الكلاسيكي، 4- ... ف2حم.**

ولنستمر:

5- ف3و ت، 6- ت ف5حم، 7- ب3رم ف×ح3فم، 8- و×ف ح3فو، 9- ف3م ح2و، 10- ح2م ب3رم، 11- ب4حم ب4حو، 12- ب3فو حو4م، 13- بو×بم ح×بم، 14- و3حم ح×ب3و، 15- ب4حو ف4م، 16- و3فم ح2حو، 17- ف4فم ف×ف، 18- و×ف ح6و، 19- و3حم ب4م، 20- و×ح و2و، 21- ب4فم رفم1و، 22- ب5فم ب4حم، 23- ب6فم ب4رو، 24- و3م ب3رم، 25- ر5فم و3فو، 26- ب4رم و3حو، 27- و×و ب×و، 28- برم×ب م3رم، 29- م2فم م3حم، 30- بحم×ب ر1رم، 31- ر1رم ر×ب، 32- ر×ر+ م×ر، 33- بحو×ب بحو×ب، 34- ر3فم م4حم، 35- م3حم ر1رم، 36- ر3و م×ب، 37- ر×ب+ م2م، 38- ر5و م3م، 39- ر×ب ر1رو، 40- ب4رو ب3فم، 41- ب4فو ر3رو، 42- ب5فو م2و، 43- ح3فو م2فو، 44- م4رم ر1رو، 45- ح5و+ م3فو، 46- ح×ب ر1رم الأسود تنازل 1 – صفر.

لست أدري إذا ما كان اللعب هنا هو أمر اللعب بطريقة أخرى لنفس الرقعة ونفس القطع. ما أعنيه هو اختراعي للعبة الاستكشاف الجغرافي والتاريخي والذي يلعب بنفس الرقعة ولنفس القطع وعددها. بالذات أمر النقلة 20 وكيف أخذت منه الحصان بكل سهولة.

لقد قام الأسود بترك الحصان لي لقمة سائغة فهل كان الحصان كأنه طابية صغيرة حيث الطابية في هذا النوع من اللعب هي التي تستكشف؟ لست أدري.

على كل حال كان سيحتاج لعلى الأقل 3 نقلات لكي ينقذ حصانه من الموت المحقق ويبدو أنه إما نسيه وإما فكر في أنه لن يضيع وقته في زمن النقلة لإنقاذ الحصان.

من الواضح بمكان كيف أني لو لم أحاول أخذ الحصان لتقدمت وحاولت حصار الملك بوضع الوزير الأبيض في 6رم (6 رخ الملك) في النقلة 19 بدلا من النقلة و3حم ولكن هل كان بالإمكان حقا تقديم الحصان الأبيض بطريقة معينة لكي يتم حصار الملك نهائياً أم أن هذه كانت ستكون محاولة هجوم خاسرة بالذات فيما إذا حرك الأسود هذه المرة بيدق فيل الملك مانعاً حصاني من التقدم للمشاركة في أخذ الملك نهائياً. هنا سيكون الأمر تضييع وقت ولهذا فكرت أن من الأفضل محاولة تهديد الحصان والذي نفع أنه إما نسيه وإما قرر إهماله وأن هذا التفوق بالذات في أمر الحصان هو الذي ساعدني في النهاية أن أحصل على تفوق واضح بحيث أضطر للتنازل في آخر الدور عند نهاية النقلة 46.

<u>يوم السبت 2022/12/31 الساعة 04:42 عصراً:</u>

الأمر الآخر الذي اريد أن أشير إليه هو كيف أنني في مرتين أو ثلاثة كنت سأفوز في اللعبة الثانية ومع ذلك شعر الأسود في كل مرة بالخطر ولم يسمح لي.

المرات الأولى في النقلة 24- و3م (وزير 3 ملك) عندما كانت الفرصة سانحة إذا ما لم يحرك البيدق الذي على رخ ملكه ومرة ثانية عند وضع الرخ في5فم بعد تحريكه لبيدق الرخ لكي يقوم الرخ بأخذ بيدق حصان الملك ومن ثم يتقدم الوزير لدحر الملك الأسود. لكنه شعر بالخطر وحرك وزيره حركة يصعب فيها عمل اللازم. وفي مرات ثانية أولها عند النقلة 30 حيث كان واضحاً أنه في أي خطأ يرتكبه ساقوم بنقل رخ الوزير لكي يقوم بعمله على الوجه الأكمل. وفي المرة الثانية لهذه الواقعة تحرك بذكاء شديد لكي لا يسمح لي بعمل الكش مات. هنا يكون الأمر انني خسرت نقطة وفزت بنقطة في لعبتي مع هذا الشخص ضمن البطولة لذا لن يكون الأمر مهماً في حساب النقاط لأنه تعادل بالنقاط لكل منا نقطة.

كانت هذه بعض ابحاثي في لعبة الشطرنج لدست من لعبتين ضمن بطولة معينة في موقع معين شطرنجي الطباع على الانترنت.

***

بعض اللعبات

اللعبة ثلاثة

هذه اللعبة أنقلها من تدريسات المرحوم أسامة الشرباصي الرهيبة في الأفخاخ وإفتتاحيات الشطرنج وهذا الفخ الذي يشرحه السيد الشرباصي هو من نوع إفتتاحيات البنوني. يبدأ اللعب وكالتالي:

دفاع بنوني قديم: لعب شبه مغلق.

1- بو4 بفو4، 2- ب×ب وو4رو+، 3- ح3فو

هنا يقول الشرباصي أن الأسود كان عليه أن يلعب ح3فم. لكنه لعب:

3- ... و×ب، 4- بم4 بم4، 5- ح3فم ب3و

هنا يقول الشرباصي أنه كان على الأسود مرة أخرى أن يلعب ح3فم وأن لعبته الأخيرة هذه خائبة بشكل رهيب.

6- ح5و.

هنا فقط لعب الأسود ح3فم ويبين الشرباصي بوضوح أن اللاعب الأسود هنا أخطأ في التقدير فبعد أن كنا نطالبه أن يلعب ح3فم لكن الآن لا داعي لها مطلقا لأن الأبيض يحضر فخاً رهيباً للأسود.

6- ... ح3فم، 7- ب4حو مهددا وزير الأسود.

ليس هناك مكان لوزير الأسود سوى التراجع إلى و3فو حيث أي مكان آخر له سينهيه تماماً.

7- ... و3فو

هنا واضح أن للأبيض فرصة رهيبة لأن الوزير والملك الأسود على وتر واحد ويستطيع تهديدهما معاً ولن يكون بإمكان الأسود الرد وأخذ الفيل لأن الحصان الأبيض سينقض على الفور على 7فو مهددا بشوكة كلا من قطع الملك والوزير والرخ السوداء فيحصل على الوزير بسهولة لا تكاد تذكر.

8- ف5حو

فإذا ما أخذ الوزير الأسود الفيل **8- ... و×ف** ينطلق الحصان الأبيض من 5و إلى 7فو.

9- ح7فو+

وتنتهي اللعبة تقريباً. وإذا لم يأخذه سيقوم الأبيض في النقلة القادمة بأخذ الوزير مع التضحية بالفيل مرة أخرى. هنا نظريتي أنا في الأمر أنه ماذا لو كان اللعب شرقياً حديثاً؟

الشرقي الحديث ليس به أمور معينات لكن به أمور أخرى غير معروفة بالنسبة للعب الغربي ومنه أنه كش الملك مرة واحدة فقط وأنه يجب قبلها ذكر أنه سيتم كش الملك في الخطوة أو ربما الخطوات القادمة ووقتها فقط لن يسمح للملك الخصم بالحركة وتنتهي اللعبة.

هنا أمر أن الأسود قد قام بعمل كش سابق للملك الأبيض ليس فيها أي نقص لأنه لم يقل ولم ينوه أنه سيقوم بعمل كش فيمكن للأبيض الدفاع لكن في هذه المرة وفي ما قبل نصف النقلة التي للأسود وقبل نصف نقلة الأبيض ب4حو فإن عليه أن يقوم بتنويه الأبيض إلى أمر الكش القادم ولو بأي طريقة مواربة بعدها الواضح أنه يستطيع إما أخذ بيدق حصان الوزير أو التقدم إلى 6فو وبعدها الواضح هوالكش المميت.

وواضح هنا أنه قد تكون حركة حصان الأسود ح3فم هي المعنية بالتنويه أنه سيكون هناك كش قادم ولو بطريقة مواربة بحيث قد يعتبرها أي حكم صالحة. أو أصلا في حالة أن الحصان كان في زمن مضى قد تحرك لموقعه على 3فم أن النقلة التي يدعي المرحوم الشرباصي أنها خائبة جداً جداً أنها هي التي تقول للأبيض أنه في الخطوة القادمة أو ما بعدها سيكون هناك كش وبالطبع كش مات بحسب الشرقي الحديث. أعني نصف النقلة ب3و.أنظر هنا أن تقول الأمر بلغة لا يفهمها المقابل قد تعد باطلة. لذا فإن اللعب الشرقي أحايين معينة أيضا مفيد ودقيق.

أنظر هنا أنه في حالات أخرى فإن الأسود يقول أنه قد أخرج الحصان من مكمنه منذ زمن سحيق لكن لا أحد يدري. فإذا كان فعلا كذلك وفي اللعب الغربي فمن معاني ذلك أن اللاعب الأسود لن يقع في الفخ المعني الذي بدأ فيه الخطأ منذ ب3و وربما قبل ذلك أي في نصف النقلة التي أخذ فيها الوزير الأسود بيدق الوزير الذي على عامود الفيل والتي يبين فيها الشرباصي بوضوح أنه كان على الأسود من هنا أن ينشر حصان ملكه إلى 3فم والتي يبين أيضا أنه حتى في حال أخذ الوزير الأسود للبيدق فإنه مع ذلك كان يمكن وبدلا من اللعبة الخائبة ب3و كان من الممكن أن يلحق نفسه وينشر الحصان.

***

الجزء الثالث والعشرون

ما لا يتحمله التحليل

هذا هوالجزء الثالث والعشرون من حلقة دراسية عن تفاصيل في الشطرنج في باب تكتيك واستراتيجية الحركة، وهي هذه المرة عن:

ما لا يقبل التطبيق عليه، وما لا يقبل التحليل عليه،

وما لا يقبل التمرين عليه، وما غير ذلك: للحالات:

أ- ...، ب- ...، جـ ...، د- ...

ألف- عن الحالات التي هي نفسها شطرنج لكن مثلا سداسي أو 5 ضرب 4 أو غير ذلك كثير..

باء- عن الحالات التي هي نفسها شطرنج لكن ضمن الرياضيات النقطية والخطية والمجسمة وربما المستوية لحالات معينات غير ألف وربما غير ذلك.

جيم- عن الحالات التي ليست شطرنج لكن ألعاب أخرى لها خططها ونظرياتها ومعانيها وغير ذلك بكل أنواعها لحد الآن مجمعة في فرع واحد هو الفرع جيم وربما غير ذلك.

دال- عن الحالات الأخرى ما غير ذلك مما أعرف ولا أعرف ومما أعرف مثلا تحليلات لما ليس بلعبة أصلا وليس ولم يوضع بعد ولا يمكن وضعه أو لم يوضع بعد ضمن نظرية اللعبة أصلا. وربما غير ذلك.

هنا يجب التحدث حتى عن حالات التوقف في أمر ما قبل وأثناء وبعد ولو بالشكل القوي المشروح المفسر الموضح. إن أراد المرء التبحر بها أمر ما يسمى بالاعراب النحوي للمادة فما بالك موضوعة وعلم الإعراب النحوي فهذا على كل حال فيه مما فيه من كبر الموضوع وكبر حجوماته في هذه الحلقة الدراسية التي لدرس واحد من مجموعة الحلقة الدراسية العامة للموضوع ككل بطرقات منهجية معينة لا أعلم عنها الكثير أنا نفسي. ولا أعلم أصلا هل الموضوع ضمن السرد الحر مثلا أم ضمن الإرهاصات أم تداخل ما بين تداخل السرد الحر والصفر غير المعرف بدقة مثلا. أمر البابين من أبواب المعرفة الـ 28 التي ربما لا نعرف سوى أساميها. فما بالك التبحر فيها لموضوع مادتنا ولو على الأقل ولا غير وحتى.

بل يمكن أن يقال عنه أنه تبحر في نوع من الإعراب النحوي لأمر يسمى حالياً بغير ذلك فيما يخص حلقتنا الدراسية. فما بالك أصلا أمر الإعراب القواعدي في مادتنا. علما أنه لا يجب إطلاقا الاطمئنان لأي توضيح بل تجربة اللاعب وخبراته ودراساته هو نفسه قد تكون أهم عدا عن طبيعات أرضية أي موقعة والتي منها

أشياء رهيبة منها الاستعداد لخسارة رهيبة وعدم الوقوع بالحزن الشديد لذلك كون أن هناك أصلا أمر عصمة نظرية اللعبة التي منها عصمة لعبة الشطرنج.

الجزء الرابع والعشرون

لعب الآلات والمكائن

منذ بزوغ عصر الحواسيب كان هناك محاولات لجعل الآلة تلعب الشطرنج ولعبات أخرى بكفاءات مقاربة أوأعلى من ذكاء العقل البشري. قبل ذلك يقال أنه كانت هناك آلة من صناعة عثمانية في القرون السابقة أدهشت الأوربيين وخافوا وارتعبوا منها لكن قيل أنه نظرا لشدة الرعب الذي حصل تم الإدعاء بأن هناك شخص مختبيء داخل الصندوق الكبير يعرف اللعب بطريقة كبيرة وقوية ولهذا فهو يغلب دوما.

كانت الحضارات السابقة اشد منا قوة، كما مذكور في القرآن الكريم نفسه ومن معاني ذلك أنّ دولا من مثل دولة الرسول (ص) والدولة الراشدية والدولة الأموية والدولة العباسية والدولة العثمانية وغيرها كانت اقوى مرات ومرات من دول العصور الحالية بالذات إذا ما علمنا أمر طرقات معينة في كيفيات تدريس التاريخ المعاصر وغير المعاصر.

أول عهدي بالمكائن والنظم التي تلعب الشطرنج كانت عند زيارتي لبيت خال لي في لندن إنجلترا للدراسة في لندن وكيف قبل أن العب مع نظام على الحاسب الدقيق كان إسمه سرجون إثنين وواضح أمر التسمية أنه يتحمل سرجون الثاني الملك العراقي ويتحمل كذلك الطريقة الإنكليزية في السير جون الثاني أي السيد جون الثاني.

كان مستوى لعب الآلة سبعة مستويات من الصفر إلى الستة وكنت أعلم طريقة تفكير هذا النظام بعد أن درست بعض الشيء عنه ولقد تم تحذيري بأن لا ألعب المستوى صفر إلا في النهاية لأن الآلة بها طريقة لمعرفة مع من تلعب بالذات عند وضع نفس الإسم وبها طريقة لحفظ اللعبات السابقة والاستفادة منها.

لعبت أولا مع المستوى واحد فغلبته ومن ثم مع المستوى إثنين فغلبت ايضا ثم لا أدري أمر الشيطان الذي وزني أن الاعب المستوى صفر وغلبته ايضا وما أن بدأت باللعب في المستوى ثلاثة حتى بدأ الجهاز يلعب بشكل أقوى مما أنا معتاد عليه من دراستي لطريقة لعبه عدا عن تقديم شاي أحمر غامق اللون لي جعلني أرتبك وأرهق وأدوخ أقسم خالي أنه ليس من قدمه لي ولا زوجته وهما الوحيدان اللذان كانا في البيت وقتها فخسرت المستوى ثلاثة وعند لعبي مع المستوى اربعة كنت قد بدأت أضع تفريعا جديدا غير معروف سابقا مما اربك الماكنة لكن خالي طلب مني أن أتوقف فورا وأنه هو من سيكمل اللعب ولا أعرف ما الذي حصل بعد ذلك. كل الذي أدريه أن خالي قال لن نلاعبه المستوى خمسة ولا المستوى ستة. ومن ثم أغلق الماكنة ولم أفكر في اللعب مع هذا النظام مرة أخرى.

عند عودتي لبغداد بعد لعبات معينات مع لاعبين آخرين اكتشفت وجود الحاسب صخر وأن هناك في الذاكرة أمر نظام من 7 مستويات من الصفر إلى الـ 6.

بدأت باللعب مع هذا النظام ومن الواحد وبدأت بالتغلب عليه حتى وصولي للمستوى ستة وبعدها لعبت المستوى صفر وغلبت في كل المباريات. كان الوصول للمستوى ستة مرهقا إذ المشكلة كانت أن النظام

يأخذ وقته الكامل في التفكير مما كان يعني انتظاراً من قبلي لأكثر من 12 ساعة أحيانا ولو لنصف نقلة واحدة.

في عمان الأردن جاءتني هدية هي ماكنة صغيرة مصممة كآلة شطرنج لوحدها ليست على شكل اتصال بحاسوب وبها 73 مستوى من الصفر إلى الـ 72. وبدأت باللعب معها أبيض واسود لكل مستوى من المستوى واحد ووصلت فيها للمستوى 12 كله غلب لي بلعب مرتين لكل مستوى مرة أبيض ومرة أسود ولكن نفس المشكلة القديمة أنها غير مصممة لزمن محدد فتبدأ عند المستوى الـ 13 بالتفكير بما يحلوا لها من الوقت ومرة أخرى أكتشفت أنها تأخذ أكثر من 7 ساعات لنصف نقلة ولو واحدة فاضطريت ايضا للتوقف. كان هناك طريقة لجعل الآلة لها مثلي وقت محدد للعب لكني لم أفطن إليها وقتذاك.

في تورنتو بكندا أصبح الأمر أكثر سهولة هو أمر وجود مواقع كنت أعرف بعضها منذ أيام وجودي في عمان وفي بعض هذه المواقع مكائن وآلات تسمح لك بالتحليل للعبات سابقة وتسمح لك باللعب معها لتطوير نفسك بل وتخبرك بنوع الافتتاحية وغير ذلك. إلى أن علمت أمرا مهما وهو أن شركات المكائن الشطرنجية تسمح وتنشر النسخ السابقة للمكائن التي تصنعها بشكل مجاني وبشكل سهل أيضا للتحميل وهنا قمت بتحميل مكائن معينات استعمل بعضها حاليا جنبا إلى جنب مع مكائن المواقع.

بالطبع أن بعض المتخصصين في اللعبة من مثل المدربين واللاعبين الكبار يشترون نظما لمكائن يمكن تحميلها على حواسيبهم كبيرة الحجم وفي هذه المكائن خواص وميزات عالية لمن يريد ذلك.

في تاريخ اللعبة تم وضع بطولات عديدة للمكائن فازت في واحدة منها في سنة معينة الماكنة ستوك فيش بالمركز الأول على عدد من المكائن التي لشركات أخرى.

قام البطل العالمي كاسباروف عندما كان بطلا للعبة في سنة 1992 باللعب وتحدي الماكنة ديب بلو وانتهت البطولة بين الإثنين بالتعادل ولكن في سنة 1996 تم تحديه من قبل ديب بلو 2 وهي نسخة محدثة من ديب بلو والتي فازت عليه لحد ما أتذكر بـ 4,5 إلى 2,5. المكائن يتم وضع فيها طرقات الخبرة السابقة ويتم وضع فيها كذلك طرقات للتفكير.

فمثلا من شركة معينة كانت هناك آلة ستوك فيش والتي استطاعت أن تتعلم الشطرنج في ست ساعات لا غير وبعدها اصبحت من اشد اللاعبين قوة.

المكائن لحد الآن بدون وعي وبدون بصيرة وبدون إدراك وبدون عاطفة وغير ذلك كثير ويخشى عدد من العلماء أن تطغى ذات يوم فيسود الظلم ويبدأ عصر للبشرية لم تعرفه البشرية من قبل في شدة الظلم والطغيان. لكن لحد اللحظة ما زال الأمر تحت السيطرة.

في البدء كان يتم تركيب الآلة على اساس أن المستوى واحد أن الآلة تفكر على مدى خطوة واحدة أو خطوتين مستقبلية لا غير بينما في المستوى أربعة أنها تفكر على مدى اربع أو خمس خطوات مستقبلية. وكان لا وجود لأمر ضالعة وعارفة في أمر الآلات الأولى حيث واضح أن ضالعة معناها خبرة في لعبات

سابقة بينما عارفة هي التفكير. حالياً هناك أمر الخبرة من اللعبات الاسبق وهناك التفكير الذي أعلى من مليون نقلة وأكثر في النانو ثانية الواحدة مما يعني أنه حتى المستوى واحد وحتى المستوى صفر من الصعب التغلب عليه.

كان هذا الفصل عن المكائن والآلات الشطرنجية. حيث هناك حاليا آلات لغير ذلك أيضا من لعبات من مثل لعبة الغو ولعبة الدومينو ولعبة كرة القدم وغيرها من لعبات.

***

الجزء الخامس والعشرون

اللعب بالمراسلة

اللعب بالمراسلة غير اللعب العادي حيث فيه يمكن أن يكون الكتاب والمجلة مفتوحات لكن لا يجوز استعمال الالات ولا النظر للتحليلات التي تقوم بها الأنظمة المختلفة وبالعادة يكون الأمر أنه لكل نصف نقلة ما اقصاه ما بين 14 يوم وربما أكثر وما بين يومين أو أقل.

في زمن النظام القيصري الروسي مثلا كان اللعب بالمراسلة غير ما هو عليه الآن من توافر أجهزة الاتصال عن بعد فكان مكتب البريد الأرضي يوفر بطاقات يأخذ اللاعب منها ما يريده من نسخ وبثمن زهيد ثم يشارك في بطولة مجلة معينة مثلا بحيث يتم تقسيم اللاعبين وبحسب الشروط إما بمعدل مفتوح وإما بمعدل ما بين كذا وكذا أو بمعدل أقل من كذا بحيث يتم تقسيم اللاعبين لمجموعات لنقل كل مجموعة 11 لاعبا يلعبون بالعادة في دوري مرة أبيض ومرة اسود وأحيانا كل اللعب مرة واحدة وأحيانا نصف اللعب مرة واحدة وفي كل مرة يرسل الشخص على الورقة المعنية لعباته ومن ثم يستلم من مكتب البريد اللعبات الأخرى وهكذا حتى نهاية الدورة حييث تقوم المجلة بالفرز في كل مرة ترسل إليها البطاقات لكي تطبع اللعبات الأخرى التي على شكل أجابات على ورقة أخرى ترسل لكل لاعب ومثلا الإثنين الأوليين الرابحين في كل مجموعة ينتقلون للمرحلة الأعلى وهكذا.

عندما كان أليخين في سن الشباب إنتبه له القوم أنه لاعب بارع ولقد استطاع وهو في سنه الصغيرة من الفوز ببطولة مجلة معينة لمنطقته كلها باللعب بالمراسلة. بعدها بالطبع انتهى به الأمر ليصبح بطل العالم في الشطرنج والوحيد الذي توفي وهو حامل للقب مع أية مشاكل واجهها في حياته.

حاليا اللعب بالمراسلة توفره المواقع التي على الشبكة العالمية للاتصالات المسماة بالإنترنت بحيث هناك لكل موقع أكثر من دورة في اليوم الواحد إلى أكثر من عشر دورات في اليوم الواحد وبطرقات مختلفة ما بين الـ 14 يوم إلى اليومين لكل نصف نقلة. وبالطبع هناك أيضا اللعب السريع على هذه المواقع ولعبات أخرى منها ما سيلي شرحه من مجموعة مع مجموعة أو واحد مع مجموعة وغير ذلك.

مما يذكر للطرافة أن الملك عبد الله الأول بن الحسين بدأ بلعب الشطرنج بالمراسلة مع إما الملك عبد العزيز آل سعود أو الملك سعود بن عبد العزيز آل سعود أو الملك فيصل وكانت اللعبة لكل نقلة كاملة تطول أكثر من شهر بين الإثنين وتوفي أحدهما قبل إنتهاء اللعبة. وبهذا فاللعبة لم تنته أبدا.

***

الجزء السادس والعشرون

اللعب بالخطف أو اللعب الخاطف

يسمى هذا النوع من اللعب بـ (Traficking Chess) ولا أعرف عنه الكثير وربما هو اللعب الخاطف الأسرع حتى من اللعب السريع بحيث هو من دقيقتين لا أكثر مع زيادة 10 أو 5 ثواني لكل نصف نقلة وإما هو شيء آخر.

***

الجزء السابع والعشرون

مجموعة ضد مجموعة

هناك من أنواع اللعب أمر لعب مجموعة أو نادي ضد مجموعة أو نادي.

يكون الأمر بحيث تتم مناقشة مستفيضة بين المجموعة الأولى على النصف نقلة ومن ثم يتم عمل تصويت في مدة اللعب بالمراسلة مثلا 3 ايام لكل نصف نقلة وبعدها يتم لعب النقلة لكي تقوم المجموعة الثانية بالمناقشة بدورها ومن ثم التصويت ومن ثم لعب النقلة المقابلة وهكذا.

المهم في هذا النوع منع انتقال المعلومات ما بين المجموعتين بالمرة وبشكل بات وصارم وحازم وقطعي وحاسم.

بالعادة قد يصل عدد لاعبي مجموعة واحدة لأكثر من 60 شخص أو على الأقل 3 أو 4 لاعبين.

قد تحدث أحيانا أخطاء في هذا النوع من مثل أن اللاعبين صوتوا لنصف نقلة معينة لكن النظام أخطأ وأخذ بالنقلة الأخرى لكن هكذا أخطاء نادرا ما تحدث.

***

الجزء الثامن والعشرون

مجموعة ضد فرد

هناك نوعان لهكذا نوع من اللعب.

أليف- أن يلعب لاعب عالمي بارع ضد مجموعة بحيث في كل مرة تقوم المجموعة وبالعادة بالمراسلة بالنقاش ومن ثم أخذ التصويت وبعدها يلعب اللاعب نفسه.

باء- أن يلعب لاعب عالمي بارع مع مجموعة من اللاعبين كل على رقعته أحيانا بالأبيض وأحيانا بالأسود أو بأي شكل كان بحيث يكون هناك توقيت معين للعبة وتوضع الموائد والرقع التي فوقها والقطع على شكل مستدير أو بيضوي أو مستطيل أو نصف دائرة وغير ذلك بحسب عدد المشاركين في التحدي ويقم اللاعب العالمي باللعب من لاعب لآخر بينما كل لاعب من المشاركين في التحدي يلعب لحاله.

بالعادة هذا النوع يكون مع لاعبين من نادي معين أو مرسلين من دول العالم كتحدي للاعب عالمي بارع معروف بشدة لعبه وبشدة مهارته أو أية طريقة أخرى في هذا النوع.

***

الجزء التاسع والعشرون

وجهات نظر

ألف - الفرق بين المحتوى ومحتوى المحتوى.

بصورة جد قصيرة هناك في اللعب كل من الافتتاح ووسط الدور والنهايات واللاعب. لكن مما لا يهتم به أحد بالذات في الافتتاحيات أمر هل تلعب بطريقة لعب محتوى بمعنى أنه يمكن التطبيق للواقع النحوي فوراً أم تلعب بنوع محتوى محتوى أي اللعب على محتوى الافتتاحية. في ذلك مثلا ما يقال عن إفتتاحية كارو-خان والتي هي بكل بساطة 1- بم4 ب3فو. أي بالترميز العددي الإنكليزي 1- e4 c6

يقال إنّ هذه اللعبة هي محتوى محتوى ومن أنواع محتواها هو اللعب بخطة نابليون تلك الخطة التي يمكن ترجمتها لأرض الواقع بمجموعة مواربة زاد عددها أم قل خلف رابية تنقض على الجيش الآخر المتهالك بعد نهاية المعركة أو كأنه اللعب التالي:

1- بم4 بم4، 2- ف4فو ولنقل أن اللاعب الآخر لعب 2- ... ب3رو، 3- و3فم ولنقل مرة أخرى أن اللاعب الآخر لعب 3- ... ب4حو. هنا ينقض الوزير على بيدق فيل الملك بالنقلة 4- و×بفم# ويربح الدور.

هنا يمكن في حالات معينة أن يلعب اللاعب 4- ف×بفم# إذا لم يكن بيدق الوزير للاعب الآخر قد تحرك بعد.

باء- في حالات معينة لنقل في الشطرنج الطبي قد يحتاج اللاعب أن يبيد و/ أو أن يأخذ كل قطع اللاعب الآخر.

لنقل أن الأمر سرطان خبيثاً كان أم حميداً لكن يجب استصاله بالكامل. هنا الفكرة هل أن اللعبة أي لعبة تنتهي تماماً بحصار الملك وموته أو بالتنازل بأي طريقة تنازل أم أنه تنبثق من لعبة معينة عدد آخر من اللعبات في كل مرة نحتاج فيها لأخذ كل القطع. هناك مقولتان رائجتان حاليا هما كل من الإبادة المدروسة والفوضى الخلاقة. ما هي الإبادة المدروسة عند التطبيق على الشطرنج؟ إنه علم التكسير الذي قد يكون له ثمن وقد يكون الثمن غالياً لكنه إذا ما كان مدروسا فإنه يؤدي للفوز.

حتى في حالات أن اللاعب يلعب مع رسيله هو بحيث أن الإثنين يلعبان من جهة واحدة بالحقيقة. أما الفوضى الخلاقة فبالحقيقة هناك إفتتاح يسمى إفتتاح الفوضى موجود في أغلب طرقات اللعب من اللعب المفتوح إلى نصف المفتوح وهكذا.

بدأت التسمية عن طريق تسمية الافتتاحية باسم اللاعب العالمي تاراش ثم اتضح بعد ذلك أن الكلمة تاراش تعني الفوضى. هل وكيف نحتاج لهذا النوع من اللعب ومتى ومن اشهر لاعبي التاراش؟ أسئلة يحق لها أن تثار.

وبانتهاء هذا الجزء أصبح لدينا 25 جزءأ والمقدمة والخاتمة وبداية من الصفر والنوع سالب واحد والمصادر والمراجع والملاحق: المعنى أنه صار لدينا أبوابا ومادة.

ولا أدري أصلا لماذا تم تحليل الأمر ما بين كاربوف وكاسباروف ذات يوم بأن يلعبون والغالب من يحصل على 24 نقطة وربما 24 ونصف نقطة بينما في بطولات أخرى غير ذلك من طرقات اللعب. هذا مما لم أفهمه في أمور التحليل ولماذا كانت الحاجة يومذاك لهذا الرقم بالذات.

وهذا الكتاب اللطيف المليء بالأحاجي والألغاز هو عن لعبة الشطرنج بالذات حيث الرقعة 8 مضروبة في 8 مربعات بمعنى 64 مربعاً والقطع 16 مضروبة في إثنين أي 32 قطعة لنظام الفيدا الحالي الذي يقبل كثير من التحليلات لباقي الأنواع ولنفسه.

والله الحق من وراء القصد والسبيل فإن حصل وقام شخص سييء النية بعمل ما في وبعد أن لا سمح الله وقوع الأمر بين يديه فأمري هو الطلب وابتهالي وتضرعي وصلاتي ودعائي من الرب العظيم جل وعلا شأنه وأمره أن يكون هكذا أمر بالحق وليس بالباطل مطلقا بالذات امر عصمة هذه اللعبة ضمن عصمة نظرية اللعبة نفسها.

***

مائة ساعة ثانية من الشطرنج

بسم الله الرحمن الرحيم جل جلاله

هذا هوالجزء ألف من ملاحق حلقة دراسية عن تفاصيل من مثل تكتيك الحركة واستراتيجية الحركة. وهي لا تتحدث حتى عن حالات التوقف في أمر ما قبل وأثناء وبعد ولو بالشكل القوي المشروح المفسر الموضح. وهي مع الملحق باء والملحق جيم والملحق دال محاولة مع المائة ساعة الأولى والمائة ساعة الثانية لكي يصبح اللاعب متمرسا بعض الشيء ويستطيع ولو من الالتحاق بنادي شطرنجي بمعدل بسيط.

يمكن الوصول للعبات ورؤيتها على الإنترنت عن طريق كتابة الجملة وكتابة الدكتور عصام حمودة وهكذا.

الملحق ألف

إدراج لبعض السلاسل على اليوتيوب

منها سلسلة عن الشطرنج للدكتور عصام حمودة.

ومنها سلسلة الأستاذ أسامة الشرباصي رحمه الله.

المـــلاحـــق ألف

الملحق واحد

البواية: سلسلة أساسيات الشطرنج/ الجزء الأول

1- أشكال المات البسيطة.
2- نهايات البيادق (ترقيةالبيدق).
3- نهايات بيادق وتكونيات وسط الدور.
4- قيمة القطع ومباديء الافتتاحيات.
5- قواعد الافتتاحيات وأفخاخ.
6- مباديء أساسية للنهايات.
7- المقابلة.
8- حصان أو فيل ؟.
9- كش مات حصان وفيل آند وزير ضد رخ.
10- التكوينات والهجوم المدمر.
11- المبادرة والهجوم الناجح.
12- المناورة.
13- التخلي عن المبادرة.*
14- طريقة جديدة للفوز (منع الاستفادة من قطعة).
15- المناورة في نهاية الدور.
16- نهايات رخ مع بيادق.
17- نهاية دور صعبة.
18- نهايات رخ مع قطعة صغيرة.
19- هيدل البيادق.
20- استغلال ثقوب هيكل البيادق (نقاط الضعف للبيادق- الثقب).

الملحق إثنين

موسوعة أدوار تعليمية رائعة

1- الطريق إلى الصف السابع.
2- الملك قطعة قوية.
3- قاعدة الحصان الأمامية.
4- الرخ الشرس في النهايات.
5- البيدق السالك.
6- الحصان الجبار.
7- لمسات ساحرة.
8- كتيبة البيادق.
9- القوة الكامنة.
10- القبضة الحديدية.
11- الملك في المنتصف.
12- الهجوم المتحول.
13- كل نقلة بتهديد.
14- لمس أكتاف.
15- الهجوم في جناح الملك.
16- قاعدة أمامية مذهلة.
17- فن التكسير.
18- البيدق المعزول.
19- مهرجان التكتيك.
20- امتياز الفيلين.
21- عدة أدوات.
22- خالي من التكتيك.
23- فيل جيد وفيل سيىء.
24- رصاصة الرحمة.
25- بيدق سالك قوي.
26- فيل ونصف.

27- السيطرة.
28- النهاية اللغز.
29- بيدق واحد يكفي.
30- الرقعة مشتغلة.
31- تصفية أنيقة.
32- مفاجأة ! مفاجأة.
33- صاعقة من السماء.
34- لا يوجد مفر.

الملحق ثلاثة

سلسلة الشطرنج مع كارلسن

1- كارلسن مهاجماً 1.
2- كارلسن مهاجماً 2.
3- كارلسن مهاجماً 3.
4- كارلسن مهاجماً 4.

دعاية السلسلة

الملحق أربعة

الشطرنج الذهبي

1- تحطيم العوائق.
2- البيادق المنتصرة.
3- الملك الإضافي.
4- السهل الممتنع.
5- الثقوب السوداء.
6- استراتيجية شتاينتز.
7- ملحمة البيدق المعزول.
8- نقلة الموسم.
9- سيمفونية شطرنجية.
10- الوزير المحتمل.

دعاية السلسلة

11- الكنز المجهول.
12- الحصان العجيب.
13- المربعات المفتاح.
14- نقلة واحدة تكفي.
15- الكل في واحد.
16- لقاء تاريخي.
17- الفوز بأقل مجهود.
18- عمود ومربع وبيدق ... يكفي.
19- جواهر مدفونة.
20- الحصان الراقص.

21- الدور الخالد لريتي.
22- إكتساح الرقعة.
23- جولة الملك.
24- فيشر هو الضحية.
25-

26-
27-
28-
29-
30-

الملحق خمسة

لقاء العمالقة في الشطرنج

1- ألكسندر أليخين.
2- بوريس سباسكي.
3- ميخائيل تال.
4- ماجنوس كارلسون.
5- بول كيريس.
6- بوبي فيشر (مباراة القرن).
7- كاباباانكا.
8- كرامينك.
9- كسباروف.
10- لاسكر.

لقاء العمالقة (مقدمة)

إعلان عن السلسلة الجديدة لقاء العمالقة

11- أناند.
12- فرانك ماشال.
13- شتاينتز.
14- كاربوف.
15- بتروسيان.
16- سميسلوف.
17- مورفي (فخر وحزن الشطرنج).
18- بوتفنيك.
19- مفقود لحد الآن ؟.
20- مفقود لحد الآن ؟.

الملحق ستة

7 إفتتاحيات شرسة

7- جامبيت دانماركي.
6- جامبيت كوكران.
5- الجامبيت السكوتلاندي، دفاع بتروف.
4- جامبيت الملك (للمبتدئين). نصر مجاني موزيو.
3- جامبيت هالوين.
2- جامبيت لاتفيان.
1- هجوم الكبد المقلي.

الملحق سبعة

أفكار افتتاحيات الشطرنج

1- طابق الوسط.
2- الطابق الاسكتلندي.
3- الطابق الهادىء ج1.
4- الطابق الهادىء ج2.
5- دفاع الفرسين.
6- الطابق الإسباني 1 دفاع شتاينتز.
7- الطابق الإسباني 2 دفاع مورفي.
8- الطابق الإسباني 3 دفاع مورفي.
9- الطابق الإسباني 4 تضحية مارشال وهجوم فورال.
10- الطابق الإسباني 5 الهجوم المضاد.

21- دفاع بتروف.
22- جامبيت جيركو المضاد.
23- افتتاح بونزياني، افتتاح الفيل.

مقدمة تمهيدية

11- الطابق الإسباني 6 الطابق المفتوح.
12- الطابق الإسباني 7 الهجوم المضاد سؤال وجواب.
13- الطابق الإسباني 8 دفاع شتاينتز المؤجل.
14- الطابق الإسباني 9 دفاع شتاينتز المؤجل.
15- الطابق الإسباني 10 تفريع التكسير.
16- طابق الأربعة أفراس -1.
17- طابق الأربعة أفراس 2
18- طابق الأربعة أفراس 3 دفاع روبنشتين.
19- طابق الثلاثة أفراس.
20- دفاع فيليدور.

36- دفاع فرنسي 4.
37- دفاع فرنسي 5 والأخير.
38- دفاع كارو- كان.

24- طابق فيينا.
25- جامبيت الملك 1 المقبول
26- جامبيت الملك المقبول 2
27- جامبيت الملك المقبول 3 موزيو.
28- جامبيت الملك المرفوض.
29- جامبيت الملك جامبيت فالكبير المضاد.
30- الجامبيت الدانماركي.
31- جامبيت فيينا والجامبيت السكوتلاندي.
32- جامبيت إيفانز.
33- الدفاع الفرنسي 1
34- الدفاع الفرنسي 2
35- الدفاع الفرنسي 3

51- إفتتاحيات مغلقة- دفاع بينوني.
52- إفتتاحيات مغلقة- دفاع هولندي.
53- إفتتاحيات مغلقة- دفاع جرونفيلد.
54- إفتتاحيات مغلقة- دفاع هندي الوزير.
55- إفتتاحيات مغلقة- دفاع هندي الملك.
احتفالية ومهرجان الشطرنج
61-

39- دفاع كارو- كان 2.
40- دفاع كارو- كان 3.
41- الدفاع الصقلي 1 مقدمة تمهيدية.
42- الدفاع الصقلي 2 تفريع شفيسنيكوف.
43- الدفاع الصقلي 3
44- الدفاع الصقلي 4 تفريع التنين الدراجون.
45- دفاع صقلي 5 تفريع تيمانوف.
46- دفاع صقلي- ناجداروف 1.
47- دفاع صقلي- ناجداروف 2.
48- إفتتاحيات مغلقة جامبيت الوزير مقدمة.
49- إفتتاحيات مغلقة جامبيت وزير الملك سلافي.
50- إفتتاحيات مغلقة جامبيت وزير الملك نصف سلافي.

56- الافتتاحيات المغلقة دفاع نمزو الهندي.
57- إفتتاحيات مغلقة أخرى- الافتتاح الانجليزي.
58- إفتتاحيات مغلقة أخرى- افتتاح ريتي.
59- إفتتاح مغلقة أخرى- افتتاح بيرد.
60-

62-

الملحق ثمانية

نقلة الشطرنج الفائزة
50 مقطع.

مقدمة تمهيدية

الملحق تسعة

روائع شطرنج القرن 21
1- تضحية واضحة.
2- إحساس زائف.
3- قطع التواصل.
4- تجي تصيده يصيدك.
5- مهرجان التضحيات.
6- وداع صاخب.
7- تضحية علمية.
8- تضحية مزدوجة.
9- نقلة جديدة.
10- تضحيات غير معتادة.

إعلان السلسلة
11- خطأ بسيط.
12- مفاجأة مربكة.
13- مفاجأة + مبادرة = إنتصار.
14- السراب.
15- الخبرة تهزم الشباب !!
16- ثورة البطل.
17- نقلة متعددة الأغراض.

الملحق عشرة

تعليم الشطرنج للصغار
37 فيديو لحد الآن.
1- فيديو 1 الدرس الأول كاملاً.

هل هناك إعلان
الفيديو الأخير:
37- مستوى متقدم الدرس السادس الجزء الرابع.

الملحق أحد عشر

الشطرنج خطوة خطوة من البداية إلى الإحتراف

الجزء الأول: الهجوم على جناح الملك.
الفيديوهات من 1 إلى 13 لحد الآن للجزء الأول.
الجزء الثاني: كيف يفكر الجراند ماستر.
الفيديوهات من 1 إلى 6 لحد الآن للجزء الثاني. 14-19.

1 ، 2 ، 3 ، 4 ، 5 ، 6 ، 7 ، 8 ، 9 ، 10 ، 11 ، 12 ، 13.
14 ، 15 ، 16 ، 17 ، 18 ، 19.
أي أنها 1، 2، 3، 4، 5، 6.

الملحق باء

هذا هوالجزء باء من الملاحق لحلقة دراسية عن تفاصيل شطرنجية مثل تكتيك الحركة واستراتيجية الحركة.وهي مرة أخرى وكما في الجزء ألف من الملاحق لا تتحدث حتى عن حالات التوقف في أمر ما قبل وأثناء وبعد ولو بالشكل القوي المشروح المفسر الموضح.وعلى كل حال إن أراد المرء التبحر في علوم تكتيك الحركة عدا عن فهم مبادئها الأساسية فهذا الجزء يفي ببعض الأغراض لهذا منه تعداد لبعض الكتب الأساسية للموضوع.وأن هناك لكل لعبة دولية أمر المواقعية (موقعان بالعادة)، والحكمية (موقع واحد بالعادة)، والجمهور (موقع واحد بالعادة وجهة واحدة).

علما أنه لا يجب إطلاقا الاطمئنان لأي توضيح بل تجربة اللاعب وخبراته ودراساته هو نفسه قد تكون أهم عدا عن طبيعات أرضية أي موقعة والتي منها أشياء رهيبة منها الاستعداد لخسارة رهيبة وعدم الوقوع بالحزن الشديد لذلك كون أن هناك أصلا أمر عصمة نظرية اللعبة التي منها عصمة لعبة الشطرنج. المادة لا على ترتيب معين لحد الآن ولم تتم دراسة ذلك بعد.

وطريق الله الحق جل جلاله من وراء القصد والسبيل.

الملحق باء

إدراج لبعض السلاسل على اليوتيوب

الملاحق باء

الملحق واحد

الدفاع والهجوم المضاد في الشطرنج

دعاية

1- الدفاع الوقائي.
2- مبدأ أقصى صعوبة.
3- تجنب هذه النقلات.
4- تجنب هذه النقلات ج2.
5- الدفاع ببيادق غطاء الملك (ضد القواعد).
6- الهجوم بالبيادق/ ضد التبييت القصير في جناح الملك للطرفين.
7- الدفاع والهجوم في التبييت الطويل.
8- التبييت المعكوس 1.
9- التبييت المعكوس 2.
10- التبييت المعكوس 3.
11- التبييت المعكوس 4.
12- التبييت المعكوس 5.
13- التبييت المعكوس 6.
14- التبييت المعكوس 7.
15- الملك غير المبيت (مكتوبة الغير مبيت) -1.
16- الملك الغير المبيت (كذلك) -2.
17- الدفاع بالتضحيات.
18- الدفاع بالضربات التكتيكية.
19- التحول إلى مرحلة نهاية الدور.
20- الدفاع بتصفية الموقف.
21- الدفاع بإغلاق العمود.
22- الدفاع الذاتي للملك.
23- الدفاع بنصب الأفخاخ.
24- نظام بيلسبري.
25- التضحية على f5.
26- الدفاع أمام هجوم البيدق المعزول.
27- هجوم الأقلية.

في هذه السلسلة الحديث هو عن الدفاع عن الملك المبيت وغير المبيت. بعضها عن الملك المبيت في نفس الجناح وعدم تحريك البيادق ومع ذلك فأحيانا هو ضرورة. بقية الفيديوهات والدفاع بالضربات التكتيكية وكيف يدافع الملك بنفسه، والدفاع بنصب الأفخاخ، والدفاع الوقائي. متى يسمح الرسيل ومتى لا يسمح. متى يسمح العدو الفعلي نفسه ومتى لا يسمح. كيف لا تنخدع وكيف تمارس سطوتك وسكوتك في اللعب العظيم لكي تصل إلى أقصى استفادة من المسموحات والسماحيات.

***

الملحق إثنين

سلسلة أكاديمية الشطرنج العربي

1- تعلم النهايات من لاسكر (مقدمة).
3- تعلم النهايات من لاسكر-2.
5- بول مورفي -1.
7- بول مورفي -3.
9- الكمبيوتر يتحدى كاسباروف.
11- تضحية وزير رائعة.
13- رقصة الموت.
15- الدور الخالد لأندرسن.
17- الدور الخالد لكسباروف.
19- الدور الخالد لفيشر.
21- (مات الصف الخلفي -1) تكتيك رخ.
23- (مات الصف الخلفي -3) تكتيك رخ.
25- مات على الصف والعمود -2 تكتيك رخ.
27- اختبار تكتيك مات الرخ على الصف والعمود.
29- تكتيك رخ (إختبر نفسك).
31- نهايات رخ وبيدق # رخ -1.
33- نهاية رخ # فيل.
35- نهايات الوزير.
37- ألغاز شطرنج 1 (مات في نقلتين).
39- ألغاز كش مات في نقلتين.
41- تكتيك .. كش مات أو مادة -2.
43- تكتيك مش مات أو مادة -4.
45- تكتيك كش مات أو مادة -6.

دعاية

2- تعلم النهايات من لاسكر-1.
4- تعلم النهايات من لاسكر-3.
6- بول مورفي -2.
8- التعادل الخالد !!.
10- حمام الذهب.
12- عين الصقر.
14- الزجزفانج الخالد.
16- الدور الدائم الخضرة.
18- مورفي في الأوبرا.
20- فيشر ومباراة القرن العشرين.
22- (مات الصف الخلفي) تكتيك رخ.
24- مات على الصف والعمود -1 تكتيك رخ.
26- اختبار تكتيك مات الصف الخلفي.
28- اختبار تكتيك مات الرخ على الصف والعمود.
30- نهايات رخ (مقدمة).
32- نهايات رخ وبيدق # رخ -2.
34- نهاية رخ # حصان.
36- نهايات القطع الصغيرة.
38- ألغاز شطرنج 2 (مات في نقلتين).
40- تكتيك كش مات أو مادة؟
42- تكتيك كش مات (فيديو تحدي) -3.
44- تكتيك كش مات أو مادة -5.

لم أبدأ بمتابعة هذه السلسلة بعد كثير من جدل السلاسل التي للدكتور عصام حمودة لكني قرأت كل حلقات الأستاذ أسامة الشرباصي رحمه الله. مثل أية واجبات أخرى لم أنجزها في بوابة الشطرنج ككل. لضيق الوقت ولأسباب أخرى. في هذه الأكاديمية ستتم دراسة أشياء كثيرة من مثل أدوار خالدة، وتكتيك، وحكايات شطرنجية، ومواقف شطرنج، وافتتاحيات شطرنج، ونهايات أدوار، واستراتيجية، وشخصيات شطرنجية خالدة، وقانون الشطرنج.

الملحق ثلاثة

من كتاب أسلوبي - نيمزوفيتش

1- الأعمدة المفتوحة.
3- الأعمدة المفتوحة – القاعدة الأمامية -1.
5- الصف السابع والثامن -1.
7- الصف السابع والثامن -3.
9- البيدق السالك -2. (المعرقل1).
11- البيدق السالك -4. (المعرقل3).
13- البيدق السالك -6. (المميز).
15- التكسير.
17- إستراتيجية نهاية الدور -2.
19- إستراتيجية نهاية الدور -4.
21- الربط -2.
23- الربط -4.
25- سلسلة البيادق -1.
27- سلسلة البيادق -3.
29- سلسلة البيادق -5.
31- الوسط والتعبئة -2.
33- الوسط والتعبئة -4.

دعاية

2- الأعمدة المفتوحة.
4- الأعمدة المفتوحة – القاعدة الأمامية -2.
6- الصف السابع والثامن -2.
8- البيدق السالك -1.
10- البيدق السالك -3. (المعرقل2).
12- البيدق السالك -5.
14- البيدق السالك -7.
16- إستراتيجية نهاية الدور -1.
18- إستراتيجية نهاية الدور -3.
20- الربط -1.
22- الربط -3.
24- الكش بالكشف.
26- سلسلة البيادق -2.
28- سلسلة البيادق -4.
30- الوسط والتعبئة -1.
32- الوسط والتعبئة -3.
34- الوسط والتعبئة -5.

الجزء الثاني

1- الوسط واللعب الموقفي -1.
3- الوسط واللعب الموقفي -3 (مراقبة الوسط).
5- الوسط واللعب الموقفي -5 (التمركز).
7- البيدق المزدوج-1.
9- البيدق المزدوج-3.
11- البيدق المزدوج-5.
13- البيدق المزدوج والتقييد -7.
15- البيدق المعزول الآيزولاني -1.
17- البيادق المعلقة والآيزولاني -3.
19- ميزة زوج الأفيال -1.
21- المناورة -1.

2- الوسط واللعب الموقفي -2 (الحماية الفائقة).
4- الوسط واللعب الموقفي -4 (مراقبة الوسط).
6- الوسط واللعب الموقفي -6 (تسليم الوسط).
8- البيدق المزدوج-2.
10- البيدق المزدوج-4.
12- البيدق المزدوج والتقييد -6.
14- البيدق المزدوج والتقييد -8.
16- البيدق المعزول الآيزولاني -2.
18- البيادق المعلقة والآيزولاني -4.
20- ميزة زوج الأفيال -2.
22- المناورة -2 الأخير.

الملحق أربعة

طريق البطولة

الدرس الأول- التركيز.
الدرس الثاني- تمسك بمباديء الشطرنج.
الدرس الثالث- الشطرنج لعبة هجومية.
الدرس الرابع- السؤال الهام.
الدرس الخامس- السيطرة التكتيكية.
الدرس السادس- لا تكرر أخطاء الآخرين.
الدرس السابع- اللعب بدون دراسة.
الدرس الثامن- إدرس نهايات الأدوار.
الدرس التاسع- أكتب أدوارك وحللها مع الخبراء.
الدرس العاشر- لا تخف من الهزيمة.

الملحق خمسة

الشطرنج مع كارلسونً

1- كارلسون مهاجماً.
2- كارلسون مهاجماً.
3- كارلسون مهاجماً.
4- كارلسون مهاجماً.
5- كارلسون مهاجماً.
6- كارلسون مهاجماً.
7- كارلسون مهاجماً.
8- كارلسون والمبادرة.
9- كارلسون والمبادرة.
10- كارلسون والمبادرة.
11- كارلسون والمبادرة.
12- كارلسون وتجميع الميزات.
13- كارلسون وتجميع الميزات.
14- كارلسون وتجميع الميزات.

الملحق ستة

هل أنت أستاذ شطرنج؟

1- عدم التوازن المادي.
3- الأعمدة المفتوحة.
5- نهاية دورة مبكرة.
7- البيادق المطرقة.
9- الحصان الجيد والفيل السيء.

دعاية السلسلة

2- زيادة الضغط تأتي بنتائج طيبة.
4- القتال من أجل المبادرة.
6- تراجع للخلف .. لتقفز للأمام !!.
8- استراتيجية المربعات السوداء !!.

الملحق سبعة

فن التكسير في الشطرنجً

1- متى تبدأ التكسير.
2- (التخلص من المدافع).
3- ذكاء كاسباروف (التكسير كسلاح فعال).
4- (التكسير كسلاح دفاعي) متى نوافق أو نرفض التكسير.
5- (التكسير للسيطرة على المربعات الأم).
6- (دور البيادق في التكسير).

الملحق ثمانية

أسرار الجراند ماستر في الشطرنجً

1- المقدمة (أكبر الأخطاء).
2- المحاضرة الثانية.
3- التحضير للمسابقات.
4- الجزء الأول الاستراتيجية في الشطرنج.
5- الجزء الأول تكتيك الشطرنج.
6- الجزء الثالث كيف نحضر لدور الشطرنج.
7- الجزء الرابع كيف ندرس الشطرنج.

الملحق تسعة

موسوعة التكتيك

الأستاذ الدكتور عصام حمودة

1- الهجوم المزدوج.
2- الهجوم بالكشف.
3- الشوكة.
4- الشوكة 2.
5- الهجوم بالبيادق.
6- هجوم مزدوج اختبارات 1.
7- الربط اختبارات 1.
8- الربط.
9- اختبارات الربط النسبي 1.
10- الربط اختبارات ؟؟.
11- الربط المعكوس.
12- المات مخنوق.
13- مات مخنوق إختبارات.
14- الكش المتتالي.
15- تدمير غطاء الملك.
16- مات الصف الخلفي / البيادق.
17- الإبعاد.
18- بطارية العمود.
19- بطارية الوتر.
20- قوة البيادق.
21- الترقية.
22- الخداع.
23- الإخلاء.
24- أشعة أكس.
25- الطاحونة.

الملحق عشرة

إفتتاحيات مغلقة

1- جامبيت الوزير.
2- الدفاع السلافي.
3- الدفاع نصف السلافي.
4- دفاع بينوني.
5- الدفاع الهولندي.
6- الافتتاح الإنجليزي.
7- إفتتاح ريتي.
8- إفتتاح بيرد.
9- دفاع جرينفيلد.
10- دفاع هندي- الوزير.
11- دفاع هندي- الملك.
12- الدفاع نمزو- هندي.

الملحق أحد عشر

موسوعة التكتيك **للمدرس الراحل الأستاذ أ. الشرباصي**

1- التهديد المستمر.
2- التهديد بتنفيذ نقلة: 1 2 3.
3- إبادة الدفاعات 1 2 3 4.
4- البيدق السالك 1 2 3.
5- أشعة أكس 1 2 3.
6- الإبعاد 1 2 3 4.
7- الإغلاق للتعادل 1 2 3.
8- الإغلاق للفوز 1 2 3.
9- الفوز في الوقت 1 2 3 4 5 6.
10- الطاحونة 1 2.
11- القطع المشاكسة 1 2.
12- الحصن 1 2 3.
13- الكش المزدوج 1 2.
14- الكش المستمر 1 2 3.
15- الدفع إلى 1 2 3.
16- الدفع بعيداً 1 2.
17- الربط 1 2.
18- الربط المغلق 1 2 3.
19- اربط انسبي 1 2 3.
20- الكش بالكشف 1 2.
21- الكمين 1 2 3.
22- الخدع 1-10.
23- الربط المطلق 1 2 3.
24- اللعب على الإجبار 1 2 3.
25- النقلة الخبيثة 1 2.
26- النقلة الوسيطة 1 2 3.
27- المات بالخنق 1 2 3 4.

الملحق إثنا عشر

إختر مدربك (مكتوبة إختار مدربك) **الإعلان**

1- السيطرة على الصف السابع. د1 ج1.
2- د1 ج2.
3- نهايات البيادق. د2 ج1.
4- د2 ج2.
5- د2 ج3.
6- نهايات سعيدة. رخ وبيادق د3 ج1.
7- فيل ضد حصان د3 ج2.
8- صراع الأفيال د3 ج3.
9- رخين كمان وكمان د3 ج4.
10- السرعة هي الحل. د3 ج5.
11- التكسير أولا د3 ج6.
12- كاسباروف يتحدث: الابتكار والتغيير د4 ج1.
13- ك يتحدث: الوسط د4 ج2.
14- ك يتحدث: المساحة د4 ج3.
15- النشاط والمبادرة. د4 ج4.
16- هيكل البيادق د4 ج5.
17- تجنب الكوارث د5 ج1.
18- إهمال المباديء د5 ج2.
19- الهدف د5 ج3.
20- الاختيار د5 ج4.
21- نهايات أساسية الحصان 1: د6 ج1.
22- الحصان 2: د6 ج2.
23- الحصان 3: د6 ج3.
24- نهايات الفيل 1: د6 ج4.
25- الفيل 2: د6 ج5.
26- الفيل 3: د6 ج6.
27- نهايات الرخ د6 ج7.
28- الرخ د6 ج8.

الملحق ثلاثة عشر

أدوار خالدة في الشطرنج

الشطرنج الخالد

1- الدور الخالد لزكرتورت.

3- الدور الخالد لروبنشتين.

5- الدور الخالد لناكامورا.

7- الدور الخالد لفيشر (كابوس بيرني).

9- الدور الخالد أناند – كارلسون 2007.

11- الدور الصيني الخالد.

13- كيري (المدفع الرشاش).

15- الدور الخالد لأرونيان 2015.

17- الدور الدائم الخضرة (رشيد نجم الدينوف # تال) 1961.

19- الحصان المدهش بطل العالم ماجنوس كارلسون#وسلي.

21- الدور الخالد لتال (ربط بنت !!).

23- الدور الخالد (كاروانا) 2016.

25- لـ يوسيبوف (موقعة بروكسيل !!).

27- لـ مورفي (حرب النجوم) # أندرسن 1858.

29- إشراق كوكب إيفانوشك # كسبتروف 1991.

31- الدفاع خير طرق الهجوم.. كابابلانكا # مارشال
(هجوم مارشال) 1918.

33- كارلسون هو مورفي 2018.

35- إثارة فائقة بتضحيات متوالية.. د. خ. لـ ناكامورا -2.

37- لـ كارياكين#كاروانا 2018 صراع العمالقة.

39- الدورالصيني الخالد (إينج ليرين) 2017 -2 !!

41- لـ كارلسون#بولجار (تضحيةفي الظلام).

43- لـ جيللر (فيديو ستشاهده أكثر من مرة !).

45- لـ كاربوف -1 # توبالوف 1994.

47- لـ فانشيك (النقلة المستحيلة !!).

49- لـ تاراش (الأفيال وأشعة أكس).

51- لـ كابابلانكا -2 (السهل الممتنع).

53- لـ شتاينتز ضد تشيجورين -2 (إنتبه.. إنتبه!).

دعاية 1

دعاية ثانية

2- تضحية رخ خالدة (شتاينتز)

4- الدور الخالد لكوتوف.

6- الدور الخالد لرشيد ناظمدينوف.

8- الدور الخالد تال – فيشر 1959.

10- الدور الخالد (الموناليزا) جوفيلد.

12- لاسكر – بيلسبري 1896.

14- الدور الخالد لريتي.

16- الدور البولندي الخالد (ناجداروف) 1929.

18- الحصان الأخطبوط (جاري كاسباروف # أناتولي كاربوف)

20- أليخين (مهرجان التضحيات) 1925.

22- الدور الخالد لجوديت بولجار#شيروف 1994.

24- الدور الخالد لبوتفنيك # بورتيش (خطأ واحد يكفي!!).

26- لـ ويسلي سو (أقصى تحدي) # كسباروف 2016.

28- بول مورفي (الدور الخالد المثير للجدل) 1858.

30- فيشر # سباسكي (الدور السادس) لقاء السحاب.

32- لـ كرامنيك (حائط برلين !!) 2018.

34- الجمال الأمريكي -2.

36- فخر الشطرنج الهندي ... المهراجا الجديد - !.

38- الثأرالخالدلويسلي#أكوبيان 2016.

40- لـ اناند#أرونيان (تواصل الأجيال).

42- مايكل تال (الساحرالقادم من ريجا !).

44- لـ بتروسيان (خطف الأوتار !!).

46- لـ كاربوف -2 (الصف الخامس).

48- لـ بوجيلافسكي (أيهما تال ؟).

50- لـ تال (الخطر يولد التألق !).

52- لـ كابابلانكا -3 (الرخ في الصف السابع !!).

54- لـ بتروسيان -2 (اللعب على الجانبين !!).

مقتطف من كتاب "أسلوبي" لنيمزوفيتش:

الأعمدة المفتوحة، والصفين السابع والثامن، والمناورة. لكن على ما يبدو تم نسيان ذلك والاستمرار في الشرح. لحد الان الشروحات والتفاسير وبالحقيقة التوضيحات من الباب الاول الفصول من اثنين الى تسعة. ثم بدأوا بالفصل الثاني. وربما باعتبار أنه من ما بعد الصفين كل شيء هو عن المناورة التي بالعربية قد تكون معنى للتكتيك أو الكلمة التي مع إستراتيجية. عدا عدم وضع كلمة بالعربية للكلمة استراتيجية فدخلت في اللغة العربية بنفس اسمها بينما تكتيك ومناورة قد تستعملان مع بعض كذلك أمر الغاية والوسيلة وكذلك امر الكلمتين أهداف تعبوية وأهداف تسويقية وما لغير ذلك منه مثلا كلمة ثالثة هي التغطية اللوجستية عن كثير من أمور التعبئة ونظرياتها وربما معها الأمور التسويقية ونظرياتها ووو ... إلخ.

عدد من الفيديوهات عن كل فصل. أبواب الكتاب الثلاثة هي: العناصر، ولعب المواقع، ودسوت توضيحية. هل باب لعب المواقع فيه الحديث عن السيطرة واللعب المواقعي وليس القطعي مثلا؟

معلوماتي أنا عن الكلمة لوجستية هل من الكلمة منطق مناطقية أي المعقولية في مثلا الإمداد والمواصلة والبريد العادي والمواصلة الثانية والأسرار ووو ... إلخ هل هي من إختراعي أو من اكتشافات مني أم مني إعادات لنظريات قديمة؟ وبكل تواضع؟

ما يمكن تسميتة بـ **"الدعم اللوجستي"** لأي مسألة ولو في الحياة أزمنة ومكانات السلم وليس فقط أثناء الحروب أو الإستعدادات للحروب؟ هل هناك ولو مني محاولات لـ أ- الإحاطـــة وب- الحصـــــريات وجـ- التداخل ود- الصفر غير المعرف بدقة وهـ- وغير ذلك ... للعناصر وولو للجدول الدوري للعناصر الأصلية؟

الأخطاء التي من الأصل ولو بسبب الفاصل الزمني والمكاني بيننا وبين نيمزوفيتش وأمر التطورات التي حصلت وكيف أن على المرء أن يقدر بنفسه كل ذلك وأمر قيام الأستاذ عصام حمودة بأمر التعليق ولكن من دون محاولات شرح رأيه هو مثلما كان يفعل المرحوم الأستاذ أسامة الشرباصي وكيفيات تجاوز ذلك وتجاوز أمر الفواصل الزمنية والمكانية.

***

الماكنة اليدوية للشطرنج:

وأذكر رأيي مرة أخرى هو وجود كل من ضالعة وعارفة في علوم الشطرنج لمن يلعب الضالعة هي المعرفة والخبرة بالذات في حركات السابقين العظام وكيف أنه في نصف نقلة معينة قد لا يفهم المرء لماذا لكنه يطبق الخطط فينجح بينما في العارفة أن يقوم هو بالتفكير في أمر ماذا يلعب وليس عن طريق خبرة سابقة. وأن يكون المرء ملماً بالإثنين بحيث يلعب بما هو ممكن وحسب طبيعة أرض الملعب الذي لديه ومن ارض الملعب تحضيراته أمام فلان من اللاعبين بحيث يعرف قابليات اللاعب المقابل.

هنا هذا النوع من اللعب أي باستعمال ضالعة وعارفة يسمى لحدود علمي أنه لعب باستعمال الماكنة اليدوية للشطرنج.

***

الملحق جيم

طرق وضع الرموز بعد نقلة أو بعد نصف نقلة للأبيض أو للأسود

من المائة ساعة الأولى:

جرت العادة أنه هناك حوالي أقل من 50 رمز معروفة عالميا توضع من قبل المعلق أو المحلل أو حتى اللاعب نفسه الذي يحلل لعباته ولو مع نفسه وحتى أثناء التحضيرات والاستعدادات والتدريبات لدورة معينة أو لبطولة معينة أو لدست معين من قبل أثناء مثلا الاستعدادات أو أثناء مما مثلا اللعبة المؤجلة أو من بعد.

ما هو الدست: هو اللعبة الحدية التي تلعب ما بين لاعبين ولو للعبة واحدة أو لمن يصل النقاط 24 مثلا وقد يعد الدست بطولة ما أو دورة ما أو حتى بطولات معينات أو دورات معينات أو منطقة ما وغير ذلك كثير المهم أنها تشير لأمر معين موحد ومجمع في سبيل أمر ما بالعادة واحد وربما مع ما معه من أمور بالذات عند التطبيق على الواقع النحوي أو ربما كذلك عند التنظير أو التمرين وغير ذلك كثير ربما.

المشكلة التي تواجه اي لاعب بالعربية هي أنه عند الكتابة بالانجليزية ولو للنقلات لا غير عليه أن يضع الرموز التي مع التدوين بالانجليزية بينما عند الكتابة العربية للنقلات بأي شكل كانت هذه الكتابة فعليه أن يهتم أن تكون كتابة رموزه بالطريقة العربية من مثلا من اليمين لليسار أو اتجاه حرف وعلامة الاستفهام وغير ذلك. فما بالك لغات أخرى من مثل الصينية وربما اليابانية وغيرها من لغات طبيعية فما بالك لغات غير طبيعية. وأما الرسيل فهو اللاعب الذي يلاعبك وعلى الأغلب هو من القوم وعليه أن يلعب بالشكل الصحيح. وهذه هي بعض الرموز مكتوبة أدناه:

ألف: من كتاب الكامل في الشطرنج لفائق دحدوح:

أنظر الشكل واحد المرفق أدناه المكتوب بالطريقة العربية وليست الانجليزية.

1- ب4م ب4م، 2- ح3فم ح3فو ... إلخ.

يلاحظ أن النقلة الأولى هي للأبيض وهي بيدق الملك أربع خطوات للإمام وأجابه الأسود بنفس الشيء فقام الأبيض بالنقلة الثانية حصان 3 فيل الملك فأجاب الأسود للنقلة الثانية حصان 3 فيل الوزير.

يلاحظ أنه بالعربية كل مرة تكون فيها نصف نقلة للأبيض وللأسود يحسب الأمر من عند الأبيض أو الأسود.

والقطع هي بالشكل التالي:

م: وتعني ملك.

و: وتعني وزير وبالانكليزية يسمى الملكة.

ف: وتعني الفيل وبالانكليزية يسمى الأسقف.

ح: وتعني حصان وبالانكليزية يسمى بالفارس.

ر: وتعني الرخ وبالانكليزية وبالعربية يسمى الرخ أو القلعة.

ب: وتعني البيدق وبالإنكليزية يسمى الجندي أو البيدق.

وبالرمز العربي وكان يستعمل بالانكليزية أيضا فإنه يذكر اسم القطعة ثم الموقع الذاهبة إليه بحسب مكان القطعة التي على الصف الخلفي. فمثلا ب4م أو تكتب أحيانا هذه بالذات بم4 هي بيدق الملك أربعة خطوات تحسب من مربع الملك سواء للأبيض أو للأسود.

أما بالترميز الجبري فتقسم الرقعة ذات الـ 64 مربعا 8 ضرب 8 إلى أفقيا من جهة ترتيب الأبيض أسفل اللوحة أوالرقعة إلى من اليسار الأيه إلى الأتش ومن ثم الأعمدة من الأسفل للأعلى من الواحد للثمانية. وعند حركة بيدق لا تذكر اسم القطعة بينما للبقية تذكر.

فمثلا

1- e4 e5

تعني البيدق الأبيض إلى الموقع الحرف العامود ئي والصف 4 بينما حركة الأسود كانت للموقع العامود ئي الصف 5. وأما عند حركة قطعة من القطع الخلفية فتذكر اسم أول حرف من حروف القطعة والمربع الذاهبة إليه.

مثلا:

2- Nf3 Nc6

تعني أن الحصان الأبيض يتحرك إلى الموقع العامود أف الصف 3 والحصان الأسود تحرك للمربع العامود سي الصف 6. يلاحظ مثلا كيف أن حروف الاستفهام بالحرف العربي القرشي اللغوي وليست بالعكس حسب اللغة الانجليزية.

باء: من موسوعة الويكيبيديا على شبكة الاتصالات الضخمة نسبيا المسماة بالانترنت التي يعتقد البعض بعدم وجود غيرها من نوعها.

تحليل وتقييم النقلات: توضع بالعادة النقلات بطرقات تدوين مختلفة، ولزيادة فعالية النقلة يتم تحليل النقلات وتستعمل بالتالي بعض العلامات لذلك عدا عن الكلام واللغة المكتوب بها النص التحليلي.

(Blunder) لعبة جد ضعيفة

علامتا الاستفهام تعني وتشير إلى خطأ وغلطة جد سيئة. بالعادة فإن النقلات التي تحصل على علامتي استفهام هي تلك التي لا تنتبه إلى تكتيك مؤدي للفوز مع تميز وغلب بالقطع أو عدم الاهتمام بأن نهاية اللعبة ستحدث بالكش مات. العلامتان تعنيان أيضا خسارة موقع فوريا. وبالعادة أيضا فإن العلامة هذه تستعمل

لتحول لعبة ما من صالح اللاعب إلى صالح خصمه أو إلى تعادل لأن المعلق يشعر أن النقلة غير ذات قيمة للاعب من مستوى معين. وهي تحدث في كل المستويات التي للعب لكل المتنافسين باللعبة.

هناك بالطبع اللعب الأعمى لكن هذا لا يعني أن نميزه بالعلامتين إياها وهو موضوع آخر من أنواع لعب الشطرنج بنظام الفيدا الحالي حيث هناك العادي 2,5 ساعة لكل لاعب والعادي ساعة أو نصف ساعة لكل لاعب والسريع بأنواعه من ربع ساعة إلى 3 دقائق مع ربما زيادة 10 ثواني لكل نصف نقلة لكل لاعب وهناك اللعب بالمراسلة واللعب الأعمى بأنواعهما المعنيات وربما غير ذلك كثير مما أعلم ولا أعلم. واللعب قد يكون ليس بأعمى ومع ذلك فهو أعمى من أنواع معينة كون اللاعب يلعب بتجريد معين بأنواع عدة إن سمحت الكلمة تجريد بذلك. منه أن يلعب وهو لا يدري أصلا أي شيء عن واقع لعبته النحوي أو لجزء من هذا.

(Mistake) خطأ أو نقلة ضغيفة

علامة الاستفهام الواحدة بعد نقلة معينة تبين أن المعلق يعتقد أن هذه النقلة ضعيفة وكان يجب أن لا تلعب. وهي تؤدي بالعادة لفقدان التيمبو (المبادأة) أو فقدان للقطع. وطبيعة هذا الخطأ قد تكون أكثر ستراتيجية منها تكتيكية في بعض الأحيان وأن اللعبات التي تستلم تعليقات بهذه العلامة قد تكون بسبب الافتقاد إلى تفنيد حيث أن هذه العلامة نادرا ما لا يعطى سواها عند عدم الاهتمام لمناورة واشتباك رائع من قبل الخصم.

وبالعادة فإن علامة استفهام أو علامتين قد تعدا أمرا موضوعيا وقد يعتمد على مدى مستوى اللاعب وقوته. مثلاً، إذا ما عمل مبتديء سلسلة من الأخطاء الأستراتيجية (مثلا القبول بتشكيلة بيادق ضعيفة أو تكسير مؤدي لخسارة وفقدان نهاية الدور) أو أن لا يهتم بتتالي تكتيكي، فإن هذا يفسر أن اللاعب المبتديء يفتقد المهارة ويعطى فقط علامة استفهام واحدة. ولكن إذا ما قام بهذه الأخطاء لاعب أستاذ فإن بعض المعلقين قد يستعملون علامتين وليس العلامة الواحدة لتأشير أنه من غير المتوقع لهذا اللاعب المتمرس أن يكون لديه مثل هذه الأخطاء بحيث يرتكب مثل هذه النقلات الضعيفة.

(Dubious move) نقلة مشكوك فيها

هذه العلامة مشابهة لعلامة التعجب مع الاستفهام أدناه لكن بالعكس (لاحظ الفرق بين العربية والانجليزية) (بالعربية تكتب ؟!) حيث أنها بالعادة تشير إلى أن المعلق يؤمن أن النقلة سيئة موضوعيا، ومع ذلك يصعب دحضها. قد تشير أيضا أن المعلق يؤمن أن النقلة تحتاج للنقد لكنها ليست سيئة لكي تحصل على علامة استفهام بمعني لعبة ضعيفة. إن تضحيات مؤدية لهجوم خطر يستطيع اللاعب المقابل أن يقاومه لو لعب بشكل جيد قد تعطي العلامة هذه. وكذلك فإن هذه العلامة تعطى لتؤشر أن النقلة سيئة موضوعيا لكنها تؤسس لفخ فعال.

(Interesting move) نقلة مثيرة للاهتمام

العلامة بالعربية ! (والتي بالانجليزية غير ذلك بل بالعكس) هي أكثر الرموز غموضاً. لكل كتاب تعريفه المختلف عن الآخر. ومن التعريفات لها أنها "مثيرة للاهتمام، لكن ربما ليست النقلة الأفضل"، و"نقلة تستحق الانتباه"، و"نقلة مؤسسة"، و"نقلة خطرة". وبالعادة فإنها تشير أن النقلة تؤدي إلى اللعب المثير والوحشي ولكن التقييم الموضوعي للنقلة غير واضح. وتستعمل كذلك عندما يضع اللاعب أفخاخاً تكوينية في موقف خاسر. هذا وأن النقلات التي تستلم هذه الرمز هي تلك المتعلقة بتضحيات تكهنية أو هجوم خطير والتي قد يتضح أنها ذات عمق ستراتيجي.

يقول أندرو سولتيز بسخرية لاذعة أن العلامة نقلة مثيرة للاهتمام قد تكون رمزا للمعلق والمحلل الكسول الذي يجد لعبة مثيرة للاهتمام لكنه لا يهتم بالقيام بعمله لمعرفة هل هي سيئة أم قوية ...

(Good move) لعبة جيدة

بينما تشير علامة الاستفهام إلى نقلة سيئة، فإن علامة التعجب تشير لنقلة جيدة، بالذات تلك المفاجئة أو المتعلقة بمهارات خاصة. لهذا فإن المعلقين بالعادة متحفظون بشكل ما عند استعمال هذا الرمز. وعلى كل حال فإنه طالما أن اللاعب يبدأ بعمل خيارات جيدة عند التعرض لقرارات صعبة، فإن بعض النقلات فقط تستلم علامة التعجب من المعلقين. وبالعادة فإن من النقلات التي تستلم هذه العلامة الافتتاحيات القوية من الدفتر، والاختراقات التي تضع للزمن إعتباراً، وتلك التي تبدو كتضحيات، والنقلات التي تتجنب الوقوع في الأفخاخ.

(Brilliant move) نقلة بارعة

تستعمل علامتا التعجب للنقلات التي جد قوية من مثل تلك التي تبدو كتضحيات لعدد كبير من القطع وتلك التي تعيد المبادأة والتي يتبين أنها قوية جداً. مثال على ذلك هو فيما يعرف بلعبة القرن، عندما أستطاع اللاعب ذو الـ 13 عاماً بوبي فيشر بقراره التضحية بوزيره من أجل هجوم ستراتيجي وهذه النقلة استلمت علامتي التعجب من المعلقين والمحللين.

Others أخرى

عدد قليل من الكتاب قام باستعمال 3 علامات تعجب (!!!) لنقلة بارعة بشكل متميز. مثلا في روتليوي-روبنشتين 1907، لـ هانز كموخ فإنه قام بمكافأة روبنشتين في نقلته 22- ... ر×جـ3 (Rxc3) ثلاث علامات تعجب. وكذلك فإن لعبة حمقاء بشكل كبير قد تعطى ثلاث أو أكثر من علامات الاستفهام (؟). ولكن بالعادة فإن النهج المعتمد من قبل كتاب الشطرنج هو أن هذه العلامات غير ضرورية.

قام عدد قليل من الكتاب .باستعمال تكوينات غير معتادة من علامات الاستفهام والتعجب (من مثل !!؟ و؟!؟ و؟؟!) لنقلات غير معتادة وخاصة ومثيرة للجدل ولكنها بالعادة ليس لها معان محددة وهي تستعمل بالتالي لأغراض الفكاهة والاستمتاع وكذلك فإن بعض العلامات قد توضع ما بين أقواس من مثل (؟) أو (!). ويقوم مختلف الكتاب باستعمالات مختلفة لهذا مثلا فإن سايمون ويب استعمل (؟) للإشارة أن نقلة ما تبدو

موضوعية، لكنها برأيه خيار نفسي ضعيف بينما قام روبيرت هوبنر (أنظر أدناه) واستعملها للإشارة إلى نقلة (أو نصف نقلة بالأحرى) غير صحيحة وتجعل مهمة اللاعب أكثر صعوبة.

Alternative uses إستعمالات أخرى

هناك بعض الأنظمة التي تستعمل هذه الرموز باشكال أخرى.

Nunn's convention اتفاقية نُن

في كتابه لسنة 1992 المعنون **"أسرار نهايات الأرخاخ"** وفي كتب أخرى من سلسلة أسرار نهايات القطع الصغيرة وأسرار نهايات بدون البيادق قام جون نُن باستعمال هذه الرموز بطرقات أكثر خصوصية في محتوى النهايات عندما يكون خط اللعب الأمثل ممكن تعريفه بصورة مؤكدة. النقلة الوحيدة التي تمسك الموقف عند التحليل الحالي: فإذا ما كان الموقف تعادلا فإنها النقلة الوحيدة التي لا تخسر، وإذا ما كان الموقف نظريا هو الفوز، فإنها النقلة الوحيدة التي تحفظ للفوز ماء وجهه. إن استعمال ! هنا هو أن الاستعمال هو هذا مهما كانت النقلة تافهة والاستثناء الوحيد هو عندما تكون النقلة هي النقلة القانونية الوحيدة.

!! هي التي من الصعب إيجاد نقلة ! لها.

؟ هي نقلة سالبة تؤثر على تقييم الوضع والموقف: فإذا كان الموقف هو تعادلا قبل هذه النقلة فإنه الآن خسارة، وإذا كان الموقف هو فوز قبل هذه النقلة فإنه الآن تعادلاً أو خسارة.

؟؟ نقلة ؟ واضح أنها سيئة.

- ?? An obviously bad "?" move.

!؟ نقلة تجعل مهمة الرسيل صعبة أو تجعل لعب اللاعب نفسه أسهل مثلا في موقف خاسر نظرياً، فإنها نقلة على المقابل أن يجد ومجبور أن يجد عدة نقلات ! في سبيل أن يربح.

؟! هي نقلة تجعل مهمة الرسيل أو الخصم أسهل أو تجعل مهمة اللاعب نفسه صعبة مثلا في موقف رابح نظرياً فإنها نقلة تتطلب عدداً من النقلات ! المتتالية في سبيل الوصول إلى فوز. (نن 1999).

ولقد تم استعمال هذه التكوينات في عدد من الكتب اللاحقة من مثل نهايات الشطرنج الأساسية وأسرار نهايات البيادق من قبل كارستين مولر وفرانك لامبريخت، ولكن من الممكن الافتراض بأمانة أن الرموز لن يتم استعمالها ما لم يكن هناك إشارة أولا لهذا. إن تكوينات نن لا يمكن استعمالها للتعليق على مباريات كاملة لأن تقييم المواقف الدقيق لا يمكن استعمال رموز بدلا عنه. في 1959 قام إيوي وهووبر باستعمال نفس علامة الاستفهام بأنها "... خطأ حاسم ...".

Hübner's approach مقاربات أو نهج هوبنر

يفضل الأستاذ الألماني الكبير روبرت هوبنر استعمالات أكثر دقة وأكثر حدة لتقييم لعب اللاعب:

> "لقد قمت بوضع علامات الاستفهام للنقلات التي تغير موقف فائز إلى موقف تعادل، أو موقف تعادل إلى موقف خاسر، إعتمادا على رأيي وقضائي ولهذا فإن نقلة تغير لعب فائز إلى لعب خاسر فإنها تستحق علامتي إستفهام ... لقد قمت بتوزيع علامات الاستفهام مع أقواس للنقلات غير الصحيحة بالطبع وكذلك إلى تلك التي تزيد من صعوبة اللعب أمام اللاعب نفسه ... وليس هناك علامات تعجب حيث أنها لا تخدم أي غرض. إن اللعبة الجيدة والأفضل يجب أن يتم الإشارة لها في التحليل على أي حال، وأن علامة تعجب قد تخدم فقط الإشارة إلى المتعة الشديدة التي يمر بها المعلق عند تحليل اللعبة".

Chess composition تكوينات الشطرنج

عندما يعطى حل ما مؤكد لمشكلة ما في الشطرنج، فإن هناك كذلك بعض التكوينات أصبحت متعارفاً عليها تقريباً:

- *Key* move is marked with at least one "!"
  - اللعبة المفتاح يؤشر عليها بعلامة تعجب واحدة على الأقل.
- *Try* move is marked with "?"
  - النقلة التي هي محاولة يجب الإشارة لها بعلامة استفهام.
- Refutation to a try move is marked with "!"
  - احتيال على نقلة محاولة يجب وضع علامة تعجب عليها.
- When *dual avoidance* is a part of the thematic content of a problem, avoided duals (if listed) are marked with "?"
  - عندما يكون هناك تجنب مزدوج كجزء من محتوى موضوعي لمشكلة، فإن الازدواج المتجنب (إذا ما تم إدراجه) يتم وضع علامة إستفهام عليه.

Positions المواقف

These symbols indicate the strategic balance of the game position:

هذه الرموز تشير إلى التوازن الستراتيجي لموقف في لعبة ما.

= (Equal)

Even position: White and Black have more or less equal chances.

وضعية متعادلة: الأبيض والأسود لديهم بشكل أو بآخر فرص متساوية.

+/= or ⩲ (Slight plus for White)

Slight advantage: White has slightly better chances.

تقدم بسيط/ الأبيض لديه تفوق بسيط بفرص أفضل.

=/+ or ⩱ (Slight plus for Black)

Slight advantage: Black has slightly better chances.

تقدم بسيط/ الأسود لديه تفوق بسيط بفرص أفضل.

+/− or ± (Clear plus for White)

Clear advantage: White has much better chances. It is also written as ±; the other similar symbols can be written in this style as well.

تفوق واضح: للأبيض فرص أفضل بكثير. تكتب كذلك بالشكل الآخر أعلاه؛ العلامات المتشابهة الأخرى ممكن كتابتها بهذا الأسلوب كذلك.

−/+ or ∓ (Clear plus for Black)

Clear advantage: Black has much better chances. It is also written as ∓; the other similar symbols can be written in this style as well.

نفس أعلاه لكن للأسود.

+− (Decisive advantage for White)

Decisive advantage: White has a winning advantage.

تفوق رهيب: الأبيض لديه تفوق للفوز.

−+ (Decisive advantage for Black)

Decisive advantage: Black has a winning advantage.

كذلك لكن للأسود.

∞ (Unclear)

Unclear position: It is unclear who (if anyone) has an advantage. Often used when a position is highly asymmetrical, e.g. Black has a ruined pawn structure but dangerous active piece-play.

موقف غير واضح: من غير الواضح (إذا كان هناك أصلا) إذا كان لدى أحد اللاعبين تفوق ما. تستعمل بالعادة عند التطابق العالي، مثلا عندما الأسود لديه هيكل بيادق ضعيف بينما لديه قطعة فعالة خطرة- للعب.

=/∞ (Compensation)

With compensation: Whoever is down in *material* has compensation for it. Can also denote a position that is unclear, but appears to the annotator to be approximately equal.

مع التعويض: أي من الطرفين الأقل قطعا، لديه تعويض لذلك. من الممكن أن تقال كذلك للموقف غير الواضح، لكنه يبدو للمعلق أنه متساوي تقريبا.

Other symbols رموز أخرى

هناك رموز أخرى تستعمل من قبل مختلف مكائن الشطرنج ودور النشر، من مثل المجلة الروسية تشيس إنفورمانت (معلومات الشطرنج) وموسوعة إفتتاحيات الشطرنج، عند تدوين النقلات أو شرح، أو تفسير، أو توضيح المواقف.

Move-related

النقلات المتعلقة

- ⩲ Better: Indicates a better move than the one played.
- أفضل: تبين أن نقلة ما أفضل من التي لعبت.
- □ Only: The only reasonable move, or the only move available.
- فقط: تبين النقلة المعقولة الوحيدة، أو النقلة المتوفرة الوحيدة.
- Δ Idea: Indicates the future plan this move supports.
- فكرة: تبين خطة مستقبلية تقوم هذه النقلة بدعمها.
- ∇ Countering: Indicates the opponent's plan this move defends against.
- تحمل المسؤولية (أو المناورة): تبين خطة نقلة المقابل التي تقوم هذه النقلة بدحضها.
- TN or N Novelty: A move that is a *theoretical novelty*.
- نقلة معروفة نظريا؟. أو ما يسمى بالجدة النظرية.

Positions or conditions

مواقف أو شروط

- ↑ Initiative: Indicates an advantage in initiative.
- المبادأة: تبين تفوقا في المبادأة.
- → Attack: With an *attack*.
- هجوم: مع هجوم.
- ⇄ Counterplay: Indicates that the player has *counterplay*.
- مناورة: تبين أن للاعب مناورة.
- ↻ or ↑↑ Development: Indicates a lead in *development*.
- انتشار: تبين قيادة وتفوق في الانتشار.
- ○ Space: Indicates more *space* owned by one player.
- فراغ: تبين مساحة أكبر مملوكة للاعب ما.
- ⊕ Time trouble, a.k.a. Zeitnot: Indicates the player had little time remaining on their clock.
- مشكلة في الزمن: تبين أن للاعب وقت ضيق باقي في ساعته. المؤلف: هنا الزمن قد يكون كذلك زمن النقلة المتداخل مع الزمن الفعلي.

- ⊙ Zugzwang
- حيص بيص.

حالة يكون فيها اللاعب المعني مجبر على نقلات معينة ستؤدي إلى خسارته أو لخسارة معينة لقطعة أو لموقع وهو مجبر على لعبها.

***

الملحق دال

من المائة ساعة الأولى
لقد قمت بوضع الرموز بالعربية لكي يستطيع أكثر ما يمكن من قراء العربية من قراءة النص.

وهنا أود أن أشير إلى لوحة التصنيف المعتمدة من قبل منظمة الشطرنج العالمية في تعريف الافتتاحيات وهي كالتالي:

بالعربية

تصنيف الافتتاحيات
طرقاتهم

أ- أ00 – أ99
- **نقلات متنوعة بدون 1- بم4 ولا 1- بو4** — **أ00- أ39**
- **1- بو4 نقلات متنوعة بدون 1- ... حفو3، 1- ... بو4** — **أ40- أ44**
- **1- بو4 حفو3 نقلات متنوعة بدون 2- بفم4** — **أ45- أ49**
- **1- بو4 حفو3، 2- بفم4 نقلات متنوعة بدون 2- ... بم3، 2- ... بحم3** — **أ50- أ79**
- **1- بو4 بفم4** — **أ80- أ99**

ب- ب00 – ب99
- **بم4 نقلات متنوعة بدون 1- ... بفو4، 1- ... بم3، 1- ... بم4** — **ب00- ب19**
- **1- بم4 بفو4** — **ب20- ب99**

ج- ج00 – ج99
- **1- بم4 بم3** — **ج00- ج19**
- **1- بم4 بم4** — **ج20- ج99**

د- د00 – د99
- **1- بو4 بو4** — **د00- د69**
- **1- بو4 حفم3، 2- بفو4 بحم3 مع 3- ... بو4** — **د70- د99**

هـ - هـ00 – هـ99
- **1- بو4 حفم3، 2- بفو4 بم3** — **هـ00- هـ59**
- **1- بو4 حفم3، 2- بفو4 بحم3 بدون 3- ... بو4** — **هـ60- هـ99**

تصنيف الافتتاحيات
طريقتي

1- بم4 بم4	**(لعب مفتـــــوح)**
1- بم4 شيء آخر.	**(لعب نصف مفتوح)**
1- بو4 بو4	**(لعب مغلـــــق)**
1- بو4 شيء آخر.	**(لعب شبه مغلــق)**
1- شيء آخر شيء آخر.	**(لعب آخـــــــر)**

وتحاول موسوعة ويكيبيديا أن تضع إضافة لذلك أمر نوع سادس من الافتتاحيات هو الافتتاحيات على الأجنحة بينما أنا اضعها ضمن ومع النوع الخامس: شيء آخر شيء آخر وربما ضمن أنواع أخرى.

تصنيف الافتتاحيات بالإنكليزية

طرقاتهم

Classification of Opening

Their way

A	**- Various Moves without 1. d4, 1. e4**	**A00 – A39**
	- 1. d4 Various Moves without 1. … Nf6, 1. … d5	**A40 – A44**
	- 1. d4 Nf6 Various Moves without 2. c4	**A45 – A49**
	- 1. d4 Nf6 2. c4 Various Moves without 2. … e6, 2. …. g6	**A50 – A79**
	- 1. d4 f5	**A80 – A99**
B	**- 1. e4 Various Moves without 1. … c5, 1. … e6, 1. … e5**	**B00 – B19**
	- 1. e4 c5	**B20 – B99**
C	**- 1. e4 e6**	**C00 – C19**
	- 1. e4 e5	**C20 – C99**
D	**- 1. d4 d5**	**D00 – D69**
	- 1. d4 Nf6 2. c4 g6 with 3. … d5	**D70 – D99**
E	**- 1. d4 Nf6 2. c4 e6**	**E00 – E59**
	- 1. d4 Nf6 2. c4 g6 without 3. … d5	**E60 – E99**

Various Moves: نقلات متنوعة

Without: بدون

With: مع

And within my way they are

1- e4 e5 : Open Game

1- e4 something else : Half Open Game

1- d4 d5 : Closed Game

1- d4 something else : Semi Closed Game

1- Something else something else: Something else Game

انتهى

المصادر والمراجع

عدا المصادر المذكورة في الكتاب فهناك المصادر التالية أيضا:

Start up:

The Holy Quran, From Internet: The English Easy Translation. The Ants Section, Section No. 27, Verse 17.

القرآن الكريم، من الإنترنت، سورة النمل، السورة رقم 27، الآية رقم 17.

References:

المراجع:

1- **Benko, Pal and Hochberg, Burt. Winning with chess psychology. McKay Chess Library, Times Books, New York.**

بول بانكو وبيرت هوتشبيرغ. الفوز على نفسية الشطرنج. مكتبة شطرنج ماك كاي، كتب التايمس، نيو يورك.

2- **Dahdouh, Faekh. El Kamel Fi El Shutranj (The complete in chess). Talas Press, 4th ed., 1997, Damascus.**

فائق دحدوح. الكامل في الشطرنج، مطبعة طلاس، الطبعة الرابعة، 1997، دمشق.

3- **Emms, John. The Scottish game. Everyman Chess, 2005, London.**

جون إيمس. اللعب السكوتلاندي، شطرنج إيفريمان 2005، لندن.

4- **Hansen, Carsten. The Full English Opening, Mastering the Fundamentals. New In Chess, 2018, The Netherlands.**

كارستين هانسين. اللعب الإنكليزي كاملا، دراسة الأساسيات. الجديد في الشطرنج، 2018، هولندا.

5- **Ming, Kevin Goh Wei. The Sicilian Najdorf 6- Bg5. Everyman Chess, 2014, London.**

كيفن كوخ وي مينغ. الصقلي نجداروف 6- ف5حم. شطرنج إيفريمان، 2014، لندن.

6- **Pinski, Jan. Italian game and Evans gambit. Everyman Chess, 2005, London.**

جان بينسكي. اللعب الإيطالي وجامبيت إيفان. شطرنج إيفريمان، 2014، لندن.

7- **Raetsky, A. and Chetverik, M. Bennoni Systems. Everyman Chess, 2005, London.**

إيه راتيسكي وأم تشيتفيريك. نظام البنوني. شطرنج إيفريمان، 2014، لندن.

8- **Vegh, Endre. The Modern Bennoni. Everyman Chess, 2004, London.**

آندريه فيغ. البنوني المعاصر. شطرنج إيفريمان، 2004، لندن.

9- **Vigus, James, Play the Slave. Everyman Chess, 2008, London.**

جيمس فيغوس، إلعب السلاف. شطرنج إيفريمان، 2008، لندن.

10- **chessgames.com**

موقع لعبات شطرنج.كم

11- **chess.com**

موقع شطرنج.كم

12- Chess Trilogy: My Chess Noting Notes, My Chess Opening Notes, and My Manual Chess Machine Notes: Unpublished booklets notes. By Mohammad Sabih. Mohammad-Hussein Sabih Kubba.
ثلاثية الشطرنج: ملزمتي عن التدوين الشطرنجي، وملزمتي عن إفتتاحيات الشطرنج، وملزمتي عن الماكنة اليدوية للشطرنج: كتيبات ملاحظات غير منشورة. محمد صبيح، محمد حسين صبيح كبة.
13- Wikipedia Free Encyclopedia.
موسوعة ويكيبيديا الحرة.
14- Chess Magazine.
مجلة الشطرنج الإنكليزية.
15- American Chess Magazine
مجلة الشطرنج الأمريكية.
16- Other sites on the internet.
مواقع أخرى على الشبكة العالمية للمعلومات (الإنترنت).
17- My experiences and my studies.
خبراتي ودراساتي.
18- GM Branko Todic & IM Goran Arsovic. Encyclopedia of Chess Miniatures. Chess Informant. Serbia 2000.
الأستاذ الدولي الكبير برانكو والأستاذ الوطني غوران أرسوفيك. موسوعة منمنمات الشطرنج. مجلة دليل الشطرنج الروسية. صربيا 2000.
19- Alexander, Chod. Alexander on Chess. Pitman publishing, paperback edition, 1976, Great Britin.
تشود أليكاسندر. الكساندر والشطرنج، مطابع بتمان، النسخة الورقية، بريطانيا العظمى، 1976.
20- Serwan Yasser, Six books.
ياسر سيروان: ستة كتب.

From Public Library:

من المكتبة العامة:

1- Bezgodov, Alexey. The Double Queen's Gambit, A Surprise Weapon for Black. New in Chess, 2015, Alkamaar, The Netherlands.
أليكسي بيزغودوف. جامبيت الوزير المزدوج، سلاح مباغت للأسود. الجديد في الشطرنج، 2015، القمر، هولندا.
2- Cheparinov, Ivan. Cheparinov's 1- d4!, a complete repertoire for white, Vol. 1: King's Indian and Grunfeld. Thinkers Publishing, 2020, Belguim.
إيفان تشيبارينوف. نقلة تشيبارينوف 1- ب4و، دراسة كاملة عن الأبيض، المجلد الأول: 1: الملك الهندي وغرنفيلد. مطبعة المفكرون، 2020، بلجيكا.
3- Emms, John; Ward, Chris; and Palliser, Richard. Dangerous Weapon: The Nimzo-Indian. Everyman Chess, 1988. London.
جون إيمس، وكريس وارد، وريتشارد باليسير. السلاح الخطر: النيمزو الهندي. شطرنج إيفريمان، 1988، لندن.

4- Jacobs, Byron and Gallagher, Joe. A complete guide to systems where Black meets 1e4 by supporting a pawn on d5, the French, and the caro- kann. Everyman Chess, 2002, London.

بايرون جاكوبس، وجو غالاغير. الدليل الكامل للأنظمة التي فيها الأسود يقابل النقلة 1 ب4م بدعم بيدق على و4، الفرنسي، والكارو- خان. شطرنج إيفريمان، 2002، لندن.

5- Karpov, Anatoly and Podgates, Mikhail. Trans. by Adams, Jimmy. Caro- Kann Defence. Batsford, 2006, London.

أناتولي كاربوف، وميخائيل بودجيت، مترجم من جيمي آدمز. دفاع الكارو- خان، شطرنج باتسفورد، 2006، لندن.

6- Karpov, Anatoly. Caro- Khann Defence: Advance Variation and Gambit System. Batsford Chess, 2006, London.

أناتولي كاربوف. دفاع الكارو- خان: التفريع المتقدم ونظام الجامبيت. شطرنج باتسفورد، 2006، لندن.

7- Kotronias, Vassilios. Kotronias on the King's Indian 1: Fianchetto Systems. Quality Chess, 2013, UK.

فاسيليوس كوترونياس. كوترونياس والملك الهندي 1: أنظمة الكماشة. شطرنج كواليتي، 2013، المملكة المتحدة.

8- Kostin, Tony. Mastering the Nimzo Indian. Batsford Chess Books, 1998, London.

توني كوستن. الأستاذية في النيمزو الهندي. كتب شطرنج باتسفورد، 1998، لندن.

9- Lakdawala, Cyrus. The Caro- Kann, move by move. Everyman Chess, 2012, London.

كايريس لاكداوالا. الكارو- خان، خطوة بخطوة. شطرنج إيفريمان، 2012، لندن.

10- Lakdawala, Cyrus. The Alekhine Defence, move by move. Everyman Chess, 2014, London.

كايريس لااكداوالا. دفاع أليخين، خطوة بخطوة. شطرنج إيفريمان، 2014، لندن.

11- Lakdawala, Cyrus. The French, First Steps. Everyman Chess, 2016, London.

كايريس لاكداوالا. الفرنسي، الخطوات الأولى. شطرنج إيفريمان، 2016، لندن.

12- Plaskett, James. The Queen's Bishop Attack. Batsford Chess Books, 1988, London.

جيمس بلاسكيت. هجوم فيل الوزير. كتب شطرنج باتسفورد، 1998، لندن.

13- Robertie, Bill. Winning Chess Openings. Cardoza Publishing, Las Vegas, 1995, 2002.

بيل روبرتي. الفوز بافتتاحيات الشطرنج. مطابع كاردوزا، لاس فيغاس، 1995، 2002.

14- Schuyler, James. The dark knight system, a repertoire with 1- … Nc6. Everyman Chess, 2013, London.

جيمس ستشغيلير. نظام الحصان الغامق، ذخيرة كاملة مع 1- ... ح3فم. شطرنج إيفريمان، 2013، لندن.

15- Schiller, Eric. Complete Defense to Queen Pawn Openings. Cardoza Publishing, 2nd ed., 2000, New York.

إيريك شتيلير. الدفاع الكامل لإفتتاحيات بيدق الوزير. مطابع كاردوزا، ط2، 2000، نيويورك.

16- Vigus, James. The Pirc in Black and White. Everyman Chess, 2007, London.

جيمس فيغاس. البيرك للأسود وللأبيض. شطرنج إيفريمان، 2007، لندن.

17- **Williams, Simon and Cherniaev, Alexander and Prokuronov, Eudward. The Modern Interpretation of two classical systems, the new Sicilian dragon and the new old Indian.**

سايمون ويليام، وأليكساندر تشيرنيايف، وإدوارد بروكورونوف. التفسير المعاصر لنظامين كلاسيكيين، التنين الصقلي الحديث والهندي القديم الحديث.

18- **Albert, Lev and Chernin, Alex. Pirc Alert. Chess Information and Research Centre, NY, 2009, 2nd edition.**

ليف ألبيرت، وأليكس تشيرنين. ألمعية إفتتاحية البيرك. المركز البحثي لمعلومات الشطرنج، نيويورك، 2009، ط2.

تم بحمد الله.

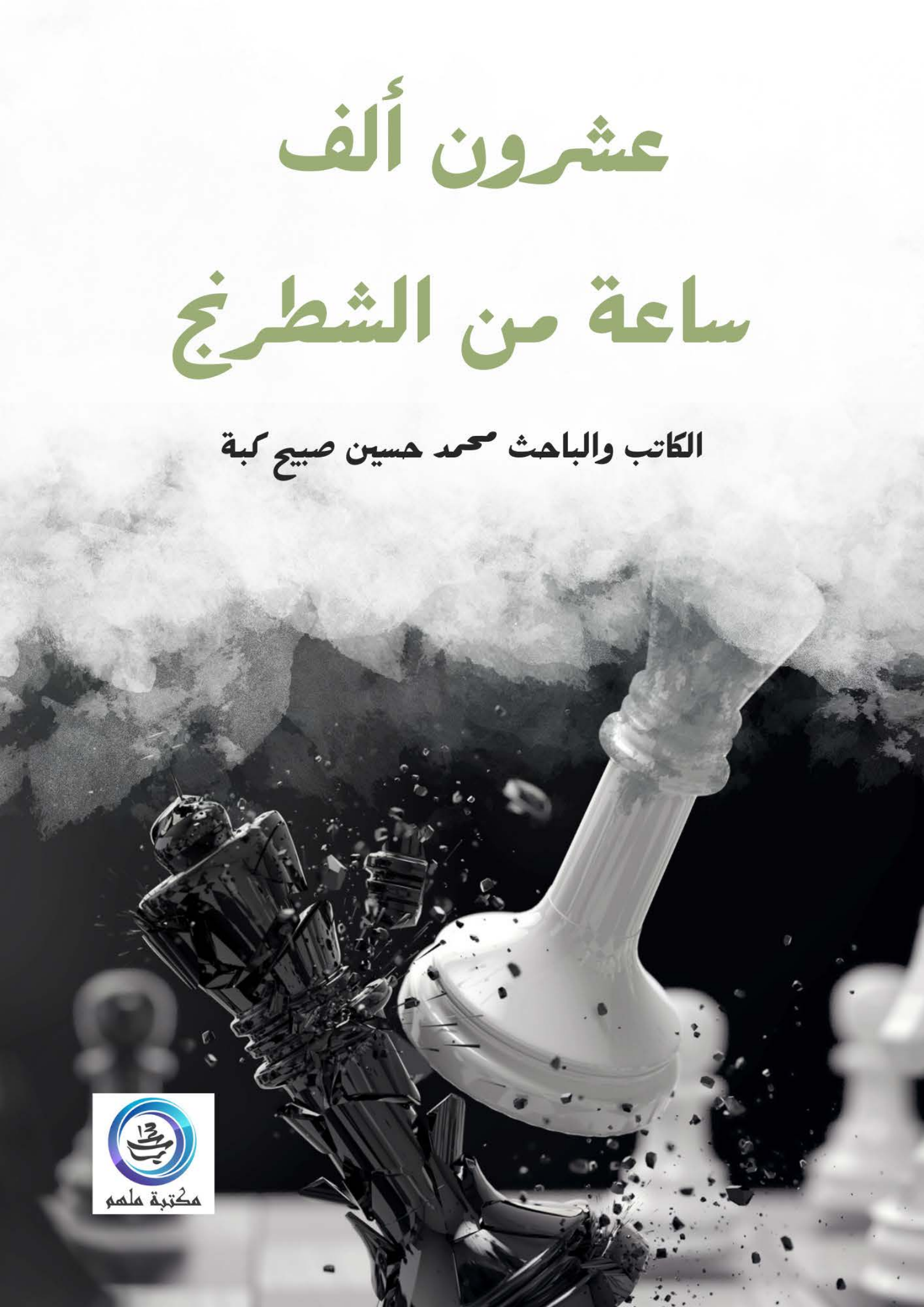
تورنتو، أونتاريو - كندا

بدأ العمل فيه منذ 2017 م – 1439 هـ

وانتهى في 2024 م – 1445 هـ

عشرون ألف ساعة من الشطرنج

الكاتب والباحث محمد حسين صيح كبة



مكتبة ملهم