



Kedves ifjú sakkozó!



A diákolimpia előtt néhány jó tanácsot és ötletet szeretnék Veled megosztani. Kérlek, olvasd el többször ezeket, hogy ott az izgalom közepette is eszedbe jussanak, és segítségedre lehessenek!

Bármilyen vitás kérdés, hiba felmerül, amit nem tudtok azonnal megbeszélni, azonnal állítsd meg az órát, hívd a bírót, és neki mondd el. Ő majd dönt, segít. (Tégy így, ha az ellenfeled szabálytalant lépett, nem akar lépni a megfogott bábuval, folyamatosan beszél, és ezzel zavar téged,...)

A játszma elején és végén fogjatok kezét, nem ellenségek vagytok, csak ellenfelek!

A játszma úgy kezdődik, hogy miután a bíró megengedte, sötét elindítja világos óráját!

Az órát lépések után azzal a kezeddal kell lenyomnod, amelyikkel léptél. Ha az ellenfél nem ezt teszi, figyelmeztetheted, de legyél udvarias, biztos nem játszott még ő sem sokat órával.

Ha egy bábu elcsúszott a táblán, a helyére teheted, de előtte szólnod kell az ellenfelednek, hogy „igazítok!”

Játék közben nincs felesleges beszélgetés! Magatokat és a többieket is zavarjátok ezzel!

Más partijába senki, semmilyen okból sem szólhat bele! Még a bíró sem!

Ha hozzáértél egy saját bábuhoz, azzal lépned kell! Előbb gondolkodj, utána fogj! Ha nem lehet vele semmit sem lépni, csak akkor léphetsz bármelyik másik bábuval.

Ha elengedtél egy saját bábút egy mezőn, akkor annak már ott kell maradnia!

Ha az ellenfél bábuját megfogod, akkor azt le kell ütnöd!

A sáncolást mindig a királlyal kezd!

Ha beérkezik egy gyalog, akkor arra a bábura ki kell cserélned, amit kértél. Nem lehet például vezér helyett fordított bástyát betenni. Ha nincs megfelelő bábu a közelben, állítsd meg az órát, és kérj a bírótól!

A játék végén, amikor már az ellenfelednek csak királya van, vigyázz, nehogy patt legyen! Ha sakkot adsz, akkor nem lehet baj!

Nincs olyan szabály, hogy a királynak kell lépnie. Patt csak akkor lehet, ha a király nincs sakkban, és egyetlen bábuval sem tudsz lépni.

Ha ellenfeled bekiabálja, hogy matt, és rögtön össze akarja pakolni a táblát, mondd neki, hogy „várj!”, és nézd meg alaposan, hogy igaza van-e. A táblát csak azután állítsátok közösen vissza, ha már beleegyeztél a mattba. Amikor te adsz mattot, te is várd meg, amíg az ellenfeled is elfogadja ezt.

Ha egy partit elveszítesz, ne keseredj el, lesz következő! És akkor se örülj túlzott mértékben, az ellenfelet bántóan, ha te nyertél. Ne feledd, ez csak egy **JÁTÉK!**