

# I. Kavalkád-sakk OPEN ©

(I. Fehér Tigris Kupa – Gera Zoltán Emlékverseny kísérőversenye:

<http://chess.hu/blog/?p=5933>)



**A verseny célja:** A különleges sakk-típusok bemutatása, népszerűsítése, sakkbaráti kapcsolatok ápolása, újak szerzése, és kellemes időtöltés biztosítása.

**A verseny helyszíne:** 1102 Budapest, Halom utca 37/B

**A verseny időpontja:** **február 15. (vasárnap)**

**A verseny rendezője:** Halász Dániel +3620-5656-823 [danihalvavagyok@gmail.com](mailto:danihalvavagyok@gmail.com)

**Nevezés:** Emailben, vagy telefonon (14:00 és 20:00 között vagyok hívható) **február 14. éjfélig. Ha valaki nevezett már, de mégse tud jönni, mindenképpen jelezze vissza nekem!**

**A nevezési díj:** **100 ft (A nevezési díjak nettó 100%-a a díjakra fordítódik.)**

**Regisztráció:** **14:15-ig személyesen, a helyszínen, ezután lesz a megnyitó** (A regisztrációról késők – annak érdekében, hogy párosítani tudjam őket - mindenképp szóljanak nekem telefonon!)

**Díjazás:** 1.-3. helyezett: **érem**, 4.-6. helyezett: **oklevél**, sok nevezőnél további nyeremények - a jelentkezők listája megtalálható a chess.hu-n

**Kezdés:** A **főverseny** eredményhirdetése után egy kis ebédszünettel (**14:30** a tervezett), rövid szabályismertetővel. (Azok kedvéért, akik csak erre a versenyre jönnek 14:30 előtt nem kezdjük el!)

Fordulók: 5 fordulós, **2x10** perc gondolkodási idővel, **összjátékidő: kb. két óra**, tervezett eredményhirdetés: **16:30**

**Holtverseny eldöntése:** 1. Egymás elleni eredmény, 2. Berger-Sonneborn, 3. Buchholz

1. **Francia-sakk**
2. **Nem-sakk**
3. **Chess960 (Fischer-sakk)**
4. **Hengersakk**
5. **Pisztoly-sakk © (2db meccs, 2x5perces, váltott színnel)**

**A szabályokat lásd lejjebb!**

(A verseny ötletgazdái: **Juhász Kristóf** és **Halász Dániel**)

**Támogatóim, segítőim:** **Révész Máriusz**, a **Budapesti Sakkszövetség** elnöke, **Korpics Zsolt**, az **AQUARÉNA KSC** szakosztályvezetője, valamint édesapám, **IM Halász Tamás**; **Köszönöm a segítségüket!**

**A verseny népszerűsítésében segítettek:** **Bognár Anna**, **Sakkpalánta** oktatója, és **CM Horváth Csaba**, **FIDE** licence-szel rendelkező országos versenybíró

# Kavalkád-sakk Szabályok

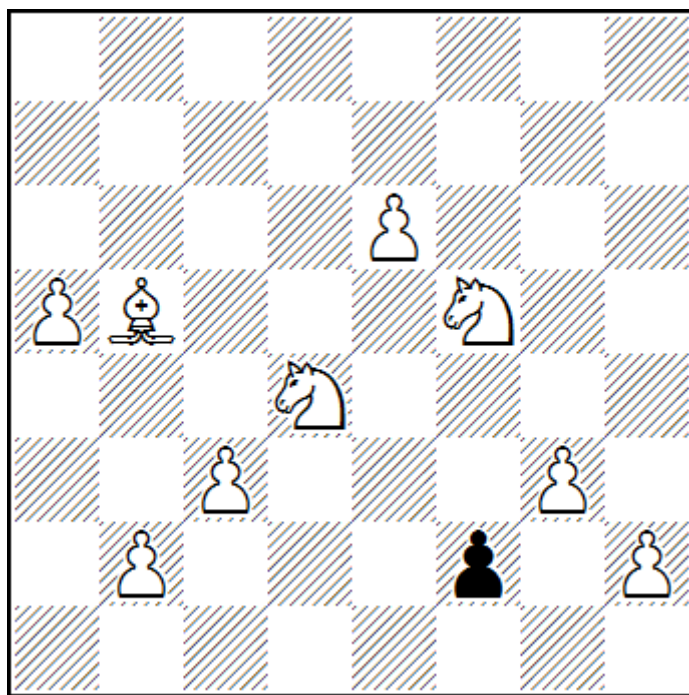
## Francia-sakk

### A játék célja:

- Leüttetni az összes bábud!

### A szabályok:

- A játszmat a rendes sakkal ellentétben **sötét** kezdi.
- Döntetlen itt is lehetséges, például két különböző színű futó esetén.
- A királynak ebben a játékban nincsen kitüntetett szerepe (nincsen sakk, vagy matt), egyszerű bábú, mint a többi, és úgy lép természetesen, mint egy hagyományos király.
- Ha valamit le lehet ütni, azt le kell ütni (**ütéskényszer**), de választhatunk, hogy mit ütünk, ha több lehetőség is van!
- **Ha egy játékos nem tud lépni** (gyakorlatilag csak gyalogjai maradtak, amiket az ellenfél gyalogjai blokkolnak), akkor a következő speciális lépést kell megtenni: **Egy gyalog az előtte álló ellenséges gyaloggal helyet cserél.** Abban az esetben, ha nem tudunk lépni, és egy gyalogunk előtt sem áll ellenséges gyalog, csak tiszt, vagy király, akkor azzal cserélünk helyet! (Tehát ha például a táblán már csak h4-en van egy világos, és h5-ön egy sötét gyalog és világos jön lépni, akkor a lépés után h5-ön lesz a világos gyalog, és h4-en a sötét!)
- **Ha egy gyalog eléri az átváltozási mezőt, arra a figurára változik** (természetesen a saját színe marad), **ami azon a mezőn állt a játék kezdetekor!**



Egy francia-sakk feladvány: Világos lép, és döntetlen – az alsó sor az 1. sor!

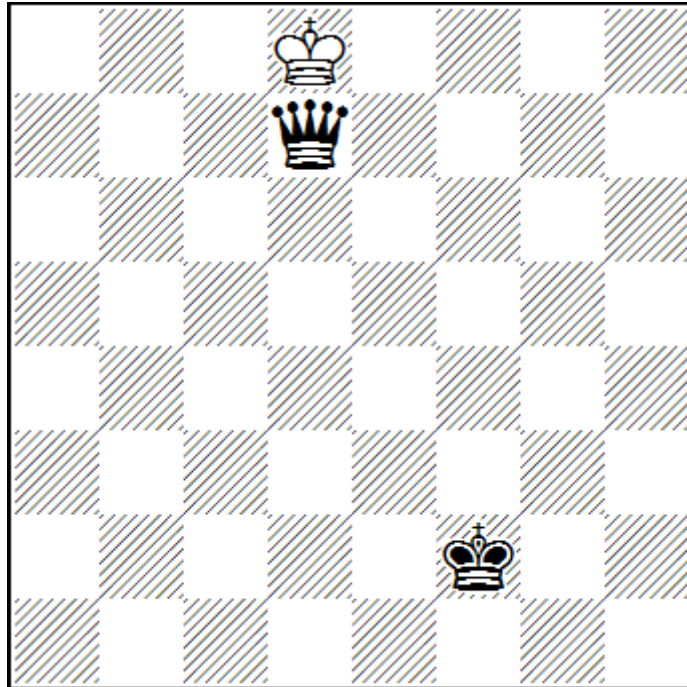
# Nem-sakk

## A játék célja:

- Mattot adni az ellenfél királyának!

## A szabályok:

- Minden azonos, mint a rendes sakkban a következő különbséggel: Minden lépésre azt mondhatja az ellenfél, hogy **NEM (nem kötelező)**! Ekkor ő leüti az órát, és megint az előbb lépett játékos jön, és egy másik lépést kell megtennie. Ez minden lépésnél eljátszható! Példa: 1. e4: NEM, így 1. d4 következik.
- Vegyük észre, hogy például a következő állás (ha világos megengedte a vezérlépést) matt (hiszen, király üti vezérrre: NEM következik!)



Matt (ha megengedték a lépést)

- Időzavarban itt még könnyebb megpróbálni leejteni az ellenfelet, hiszen minden lépésére egyszer visszanyomhatjuk az óráját, de megkérnék mindenkit a sportszerű játéokra!!!

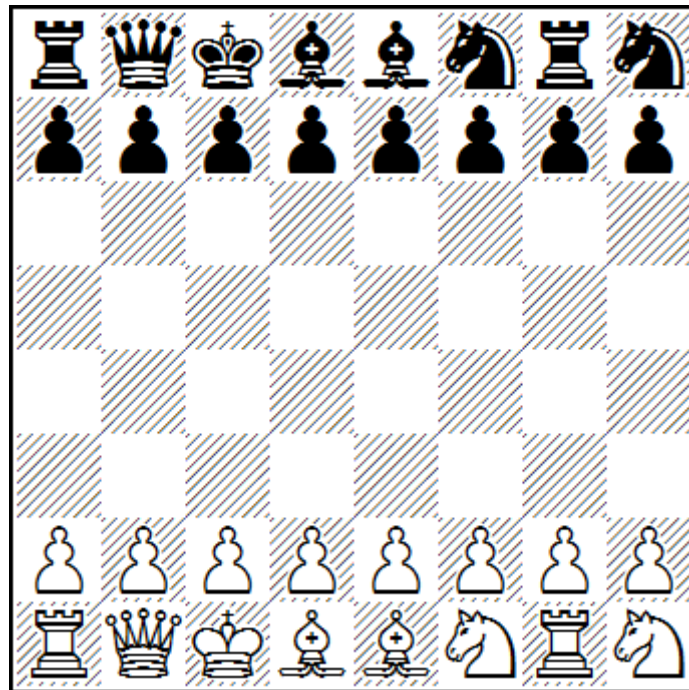
# Chess960 (Fischer-sakk)

## A játék célja:

- Mattot adni az ellenfél királyának!

## A szabályok:

- Minden ugyanaz, mint a rendes sakkban, csak a kezdőállás random. Ezt a típus sakkot a híres sakkvilágbajnok [R. J. Fischer](#) fejlesztette ki.
- [http://hu.wikipedia.org/wiki/Fischer\\_random\\_sakk](http://hu.wikipedia.org/wiki/Fischer_random_sakk) (an angol változatban részletesebb a leírás!)
- Az alapállást dobókockával fogjuk meghatározni, a cikkben is olvasható módon. A király a két bástya közé kell, hogy kerüljön, valamint nem lehetnek azonos színű futók!
- A [sáncolás](#) a következőképp működik: Hosszú sáncnál, ha az 5 mezőn a király és a bástya közt (világos: a1, b1, c1, d1, e1; sötét: a8, b8, c8, d8, e8) már csak a király és a megfelelő bástya áll, egy lépésben a sánc pozícióba manőverezhetjük a két figurát. (Rövid sáncnál hasonlóképp).



Példa kezdőállásra (960 féle lehetőség van)

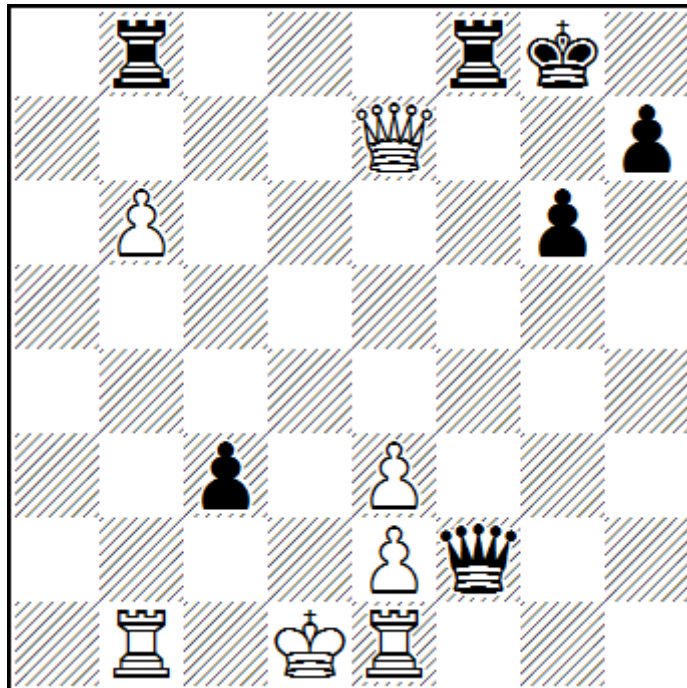
# Hengersakk

## A játék célja:

- Mattot adni az ellenfél királyának!

## A szabályok:

- [http://en.wikipedia.org/wiki/Cylinder\\_chess](http://en.wikipedia.org/wiki/Cylinder_chess) angol, de a több lehetőség közül a versenyen **az alább írtak érvényesek!**)
- A táblát úgy kell elképzelni, mintha egy henger lenne, például, egy műanyag versenysakk táblával könnyen kipróbálhatjuk: úgy hajtjuk meg, hogy az a-vonal a h-vonal mellé kerüljön.
- Minden bábu úgy léphet, hogy kiléphet a pályáról jobbra, vagy balra, majd balról, vagy jobbról kerül elő újra. (Példák: egy bástya léphet h3-ról a3-ra, akkor is ha b3-on van egy gyalog (jobbról kimegy a pályáról, és bejön balról, vagy egy futó pl. e3-ról léphet b8-ra is!
- **A sáncolás nem megengedett!**
- **Minden lépéssel meg kell változtatni az állást!** (Nem mehet körbe például egy bástya és érkezhetsz ugyanarra a mezőre!)
- Ebben a játékban a futó (pl. c1-ről 13 mezőre is léphet) erősebb, mint a bástya.
- A kezdőlépések a centergyalogokkal sokszor hatalmas gyengeségekkel járhatnak az ellenséges futók miatt!
- Jó tudni, hogy **egy bástyával** (ha csak 3 figura maradt) **nem lehet mattot adni**, hiszen a táblának nincsen sarka!



Sötét lép, matt egyben

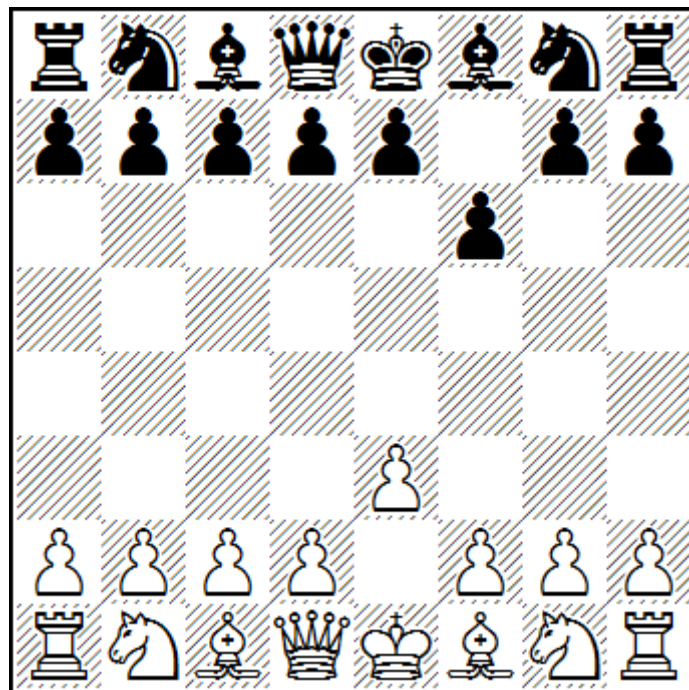
# Pisztoly-sakk © (saját találmány)

## A játék célja:

- Mattot adni az ellenfél királyának!

## A szabályok:

- Minden ugyanaz, mint a rendes sakkban, de minden ütés helyett választhatjuk azt is, hogy lelőjük az adott figurát (levesszük a tábláról, anélkül, hogy a helyére lépnénk).
- Ezt csak akkor tehetjük meg, hogyha a rendes sakkban is le tudnánk ütni! (Például a király védett figurát nem lőhet le (de a király is lőhet védetlent), valamint király-kötésből sem lőhetünk, hogyha ütés esetén kilépnénk a kötésből.)
- (En passant lövés is lehetséges (például sötét gyalog d4-en, és világos c4 lépésére sötét leveheti a tábláról az imént lépett c-gyalogot, de persze csak közvetlen a lépés után.))
- A vezér itt még sokkal erősebb figura lesz, és megnövekszik az esélye az örökös sakknak is.
- (A vezért itt gyakorlatilag csak a huszár tudja leütni/lelőni, kivéve, ha elnézzük.)
- A sakkok elé lépni ritkán érdemes, hiszen azonnal lelőhető!
- A játékban az nyer, aki a leggyorsabban támad, és bár sötétnek is jó esélyei vannak, a verseny során **mindenki 2 meccset játszik ugyanazzal az ellenféllel**, de másik színnel. (2 db 2x5 perceset). Ezek eredményei feles szorzóval számítanak az összpont szempontjából. Tehát egy győzelem, és egy döntetlen az 0,75 pont.



Egy egyszerű Pistoly-sakk feladvány: Világos indul, és matt 2-ben.

**Mindenkinek jó gyakorlást, és élvezetes versenyzést kívánok!**  
Halász Dániel, versenyrendező