HÁROMSZORI TÜKÖRKÉP

Gyakorlati útmutató sakkversenybírók számára

Horváth Csaba, IA-C

Szabályos Döntetlen igénylés • Ellenőrzés • Döntés

A FIDE sakkjáték szabályzatának 9.2, 9.4, 9.5 és 9.6.1 cikke alapján

> **LÉNYEG**
> A szabályzat nem ismeri a „lépések háromszori ismétlését”. A vizsgálat tárgya az, hogy ugyanaz az állás legalább háromszor előfordult-e, ugyanazzal a lépésen lévő játékossal és ugyanazokkal a szabályos lehetőségekkel. Az előfordulásoknak nem kell egymást követniük.

1. Mit jelent valójában a szabály?

A háromszori ismétlődés miatti döntetlen alapja az állás ismétlődése, nem pedig a lépéssorozat ismétlődése. Ugyanaz az állás különböző lépéssorrenddel is létrejöhet. Ezzel szemben a látszólag ismétlődő lépések nem alapozzák meg az igénylést, ha a szabály szempontjából lényeges állás eltérő.

> **Helyes szóhasználat**
> Használjuk a „háromszori állásismétlés” vagy egyszerűen a „háromszori ismétlődés” kifejezést. Kerüljük a „lépések háromszori ismétlése” megfogalmazást, mert az téves vizsgálati szemponthoz vezethet.

2. Mikor tekinthetők az állások azonosnak?

Az állások csak akkor azonosak, ha az alábbi feltételek mindegyike teljesül:

Feltétel	Gyakorlati jelentés
Ugyanaz a játékos van lépésen	Minden előforduláskor ugyanannak a színnek kell lépésen lennie.
Ugyanazok a figurák ugyanazokon a mezőkön	Az azonos fajtájú és színű figuráknak pontosan ugyanazokat a mezőket kell elfoglalniuk.
Ugyanazok a lehetséges lépések	A szabályosan rendelkezésre álló lépéseknek azonosnak kell lenniük. Ide tartoznak azok a szabály szempontjából lényeges jogok is, amelyek pusztán a táblaállásból nem feltétlenül láthatók.

Feltétel	Gyakorlati jelentés
Ugyanazok a sáncolási jogok	Ha a király vagy egy bástya ellépett, majd visszatért, a táblaállás azonosnak tűnhet, de az elveszített sáncolási jog miatt az állás különböző.
Ugyanaz az en passant lehetőség	Az az állás, amelyben en passant ütés volt lehetséges, nem azonos egy későbbi, vizuálisan ugyanolyan állással, amelyben ez az ütés már nem lehetséges.

3. Tükörképi vagy szimmetrikus állások

Egy tükörképi állás nem válik azonossá pusztán attól, hogy az elrendezése szimmetrikus. Ha a figurák más mezőkön állnak, az állások különböznek. A szabályzat a tényleges mezőket, a lépésen lévő játékost és a rendelkezésre álló szabályos lépéseket hasonlítja össze, nem a vizuális motívumot.

A versenybíró kérdése
Ne azt kérdezzük, hogy a két diagram „ugyanolyannak látszik-e”. Azt vizsgáljuk, hogy az állás minden, a szabály szempontjából lényeges eleme azonos-e.

4. Hogyan igényelhet a játékos szabályosan döntetlent?

A eset: a harmadik előfordulás a tervezett lépéssel jönne létre

- Az igénylő játékosnak kell lépésen lennie.
- Az igénylő a tervezett lépést felírja a játszmalapra.
- A megjelölt lépés később nem változtatható meg.
- Az igénylő közli a versenybíróval, hogy ezt a lépést kívánja megtenni, és döntetlent igényel.
- Ha az igénylés a létrejövő álláson alapul, a lépést előzetesen nem szabad végrehajtani a táblán.

B eset: a harmadik előfordulás már létrejött

- Az állás már legalább harmadszor fordult elő.
- Az igénylő játékos van lépésen.
- A játékos a következő lépéshez egy figura megérintése előtt igényli a döntetlent.

Fontos időzítési szabály
Ha a játékos a 4.3 cikkben meghatározott szándékkal megérint egy figurát, arra a lépésre elveszíti a 9.2 cikk szerinti igénylés jogát.

5. A versenybíró eljárása

	Művelet	Mit kell ellenőrizni?
1	**Állítsuk meg a sakkórát**	A játékos vagy a versenybíró megállítja a sakkórát. Az igénylés nem vonható vissza.
2	**Tisztázzuk az igénylés alapját**	Állapítsuk meg, hogy az igénylés egy már létrejött állásra vagy egy olyan tervezett lépésre vonatkozik-e, amely a harmadik előfordulást hozná létre.
3	**Rekonstruáljuk az állásokat**	Használjuk a játszmalapokat, az aktuális táblaállást, a rendelkezésre álló elektronikus rögzítést és a játékosok tájékoztatását. Azonosítsuk az összes hivatkozott előfordulást.
4	**Végezzük el a teljes azonossági vizsgálatot**	Ellenőrizzük a lépésen lévő színt, minden figurát és mezőt, a lehetséges lépéseket, a sáncolási jogokat és az en passant lehetőséget.
5	**Hozzuk meg és hirdessük ki a döntést**	Helyes igénylés esetén azonnal nyilvánítsuk döntetlennek a játszmát. Helytelen igénylés esetén alkalmazzuk a 9.5.3 cikket, majd folytassuk a játékot.

6. A döntés következményei

Helyes igénylés: a játszma azonnal döntetlennel ér véget.

Helytelen igénylés: a versenybíró két percet hozzáad az ellenfél hátralévő gondolkodási idejéhez, és a játszma folytatódik. Ha az igénylés tervezett lépésen alapult, azt a lépést végre kell hajtani, feltéve, hogy szabályos.

Háromszori ismétlődés igénylés nélkül: a játszma nem ér automatikusan véget pusztán azért, mert ugyanaz az állás háromszor előfordult. Ehhez a lépésen lévő játékos szabályos igénylése szükséges.

Ötszöri állásismétlés: ha ugyanaz az állás legalább ötször előfordult, a játszma a 9.6.1 cikk alapján automatikusan döntetlen; játékosi igénylés nem szükséges.

7. Gyakorlati ellenőrzőlista

- ☐ Az igénylő játékos van lépésen?
- ☐ Az igénylés egy tervezett lépésen vagy egy már létrejött álláson alapul?
- ☐ Tervezett lépés esetén a játékos a végrehajtás előtt megjelölte a lépést?
- ☐ Már létrejött állás esetén az igénylés egy figura megérintése előtt történt?
- ☐ Az állás három előfordulása egyértelműen azonosítható?
- ☐ Mindhárom előforduláskor ugyanaz a szín volt lépésen?
- ☐ Az azonos fajtájú és színű figurák pontosan ugyanazokon a mezőkön álltak?
- ☐ Minden lehetséges lépés azonos volt?
- ☐ A sáncolási jogok változatlanok voltak?
- ☐ Az en passant ütés lehetősége változatlan volt?

Döntési szabály
Ha minden lényeges feltétel teljesül, és az állás legalább háromszor előfordult, az igénylést el kell fogadni. Ha bármely, a szabály szempontjából lényeges elem eltér, az igénylést el kell utasítani, és alkalmazni kell a helytelen igénylés következményét.

8. Tipikus hibák

A lépések számolása az állások helyett: ugyanannak a lépéssorozatnak az ismétlődése sem nem szükséges, sem nem elégséges.

A lépésen lévő játékos figyelmen kívül hagyása: a látszólag azonos táblaállás eltérő állásnak minősül, ha a másik szín van lépésen.

Az elveszített sáncolási jog figyelmen kívül hagyása: a király vagy a bástya visszatérhet az eredeti mezőjére, de a sáncolási jog nem áll helyre.

Az en passant lehetőség figyelmen kívül hagyása: ez a lehetőség csak a közvetlenül érintett állásban áll fenn, és megkülönböztethet egyébként azonosnak látszó táblaállásokat.

A harmadik előfordulás automatikus döntetlenként kezelése: a háromszori állásismétléshez szabályos igénylés szükséges. Az ötszöri állásismétlés automatikus döntetlen.

A vizuális szimmetria elfogadása: a tükörképi vagy szimmetrikus elrendezés nem azonos, hacsak a figurák nem ugyanazokon a mezőkön állnak, és minden további feltétel nem egyezik.

9. Javasolt versenybírói megfogalmazás a táblánál

Ha az igénylést elfogadjuk
„Az igénylés helyes. Ugyanaz az állás a 9.2 cikknek megfelelően legalább háromszor előfordult. A játszma döntetlen.”

Ha az igénylést elutasítjuk
„Az igénylés helytelen, mert az állások a szabály szerint nem azonosak / a szükséges harmadik előfordulás nem állapítható meg. Az ellenfél hátralévő idejéhez két percet hozzáadunk, és a játszma folytatódik.”