はじめてのチェス大会

ルール・戦術・大会マナー講習会

対象：チェス大会に初めて参加する方、初心者〜初級者
目的：大会で困らず、自信を持って対局できるようになる

SLIDE 1　今日の講習会

今日覚えること

チェスの基本ルール
チェックメイトと引き分け
勝つための基本戦術
大会でのマナーと作法
チェスクロックと棋譜の扱い
目標：ルールを理解し、安心して大会に参加できるようになろう！

SLIDE 2　チェスの目的

チェスは2人で行うボードゲームです。

白が先手、黒が後手。
交互に1手ずつ指す。
相手のキングをチェックメイトすれば勝ち。
相手が投了しても勝ち。
時間切れによって負ける場合もある。
引き分け（ドロー）になる場合もある。
大切なのは、相手のキングを取ることではなく、逃げられないチェックをかけること。

SLIDE 3　駒の動かし方

キング：縦・横・斜めに1マス。
クイーン：縦・横・斜めに何マスでも。
ルーク：縦・横に何マスでも。
ビショップ：斜めに何マスでも。
ナイト：L字型に移動。ほかの駒を飛び越えられる。
ポーン：前に1マス。最初の移動だけ2マス進める。相手の駒は斜め前に取る。
注意：

自分の駒があるマスには移動できない。
相手の駒を取るときは、そのマスに移動する。
キングを自分のチェック状態にする手は指せない。

SLIDE 4　3つの特殊ルール

① キャスリング

キングとルークを同時に動かす特殊な手。

条件：

キングと使うルークがまだ動いていない。
間に駒がない。
キングがチェックされていない。
キングが通過するマスと移動先が攻撃されていない。
② アンパッサン

相手のポーンが最初の2マス移動で自分のポーンの横を通過した場合、直後の手に限り、そのポーンを取れる特殊ルール。

③ プロモーション

ポーンが相手側の最終段に到達すると、クイーン・ルーク・ビショップ・ナイトのいずれかに変わる。

通常はクイーンにすることが多い。

SLIDE 5　チェック・チェックメイト・ステイルメイト

チェック

キングが攻撃されている状態。

チェックされたら必ず対処する。

キングを逃がす。
攻撃している駒を取る。
間に駒を置いて攻撃を防ぐ。
チェックメイト

チェックされていて、合法的な逃げ道がない状態。

チェックメイトされた側の負け。

ステイルメイト

チェックされていないのに、合法的な手が一つもない状態。

これは引き分け！

SLIDE 6　基本的なチェックメイト

覚えておきたいメイトの形

クイーンとキングによるメイト
ルークとキングによるメイト
バックランクメイト
2つのルークによるメイト
初心者の目標：

キングを盤の端に追い込む。
自分のキングも使って相手の逃げ道を制限する。
相手のキングに逃げ道が残っていないか確認する。
SLIDE 7　基本タクティクス①

フォーク（両取り）

1つの駒で2つ以上の相手の駒を同時に攻撃する。

特にナイトのフォークは初心者にも見つけやすい。

ピン（ピン止め）

動くと後ろにある重要な駒が取られてしまう状況。

スキュア（串刺し）

価値の高い駒を攻撃し、それが逃げると後ろの駒が取れる状況。

SLIDE 8　基本タクティクス②

ディスカバードアタック（開き攻撃）

手前の駒を動かし、後ろの駒の攻撃を通す戦術。

ディスカバードチェック（開き王手）

手前の駒を動かして、後ろの駒によるチェックを発生させる戦術。

初心者が覚えるべきこと

相手の手を見たら、次の3つを考える。

相手は何を攻撃している？
自分の駒に危険はない？
自分は相手の駒を取れない？
SLIDE 9　大会前に覚える3つの習慣

指す前に必ず確認！

相手のチェックはないか？
相手に取られる駒はないか？
相手に次の一手で強い攻撃をされないか？
慌てて指さず、毎回一呼吸置いて考えよう。

SLIDE 10　対局前のマナー

対局相手には丁寧に接する。
握手は一般的なマナー。ただし強制ではない。
相手が握手を望まない場合は無理に求めない。
挨拶をして着席する。
携帯電話などの電子機器は大会規定に従う。
対局開始前に駒の配置と時計を確認する。
対局相手は敵ではなく、チェスを一緒に楽しむ相手です。

SLIDE 11　白黒と手番の決め方

白が先手、黒が後手。
白黒の決定方法は大会の組み合わせ・抽選などによる。
自分たちで勝手に色を決めない。
開始時には白側の時計が動き始める。
対局前に自分が白か黒かを確認しよう。

SLIDE 12　チェスクロックの使い方

基本動作

① 駒を動かす。

② 自分の時計を押す。

③ 相手の時計が動き始める。

注意点：

駒を動かす前に時計を押さない。
駒を動かした手と同じ手で時計を押す。
時計を乱暴に扱わない。
時計の位置は大会の指示に従う。
時計の操作を間違えたら審判に相談する。
時計を押すまでが自分の手番です。

SLIDE 13　駒に触れたら？

タッチムーブ（駒に触れたら動かすルール）

自分の手番に、動かす意思を持って自分の駒に触れた場合、原則としてその駒を動かさなければならない。

相手の駒に触れて、合法的に取れる場合は原則として取らなければならない。

例外・注意

位置を直したいときは、先に「J'adoube（ジュドゥーブ）」または「直します」と伝える。
偶然触れた場合など、状況によって扱いが異なる。
迷ったら審判に相談する。
SLIDE 14　ドローの提案方法

引き分けにしたいとき

① 自分の手を盤上に指す。

② 相手の時計を動かす前に「ドロー？」と提案する。

③ 自分の時計を押す。

④ 相手は受け入れるか、拒否する。

注意：

ドローの提案は取り消せない。
相手は断って対局を続けてもよい。
大会によっては一定手数までドロー合意が禁止される。
SLIDE 15　投了の仕方

もう勝つ見込みがないと判断したら投了できる。

「I resign（投了します）」と明確に伝える。
審判や相手に投了の意思を伝える。
キングを倒す慣習もあるが、初心者は言葉で伝える方法がおすすめ。
対局終了後は相手にお礼を伝える。
投了は恥ずかしいことではありません。

SLIDE 16　反則手をされたら？

相手が間違った動きをした場合

勝手に駒を戻さない。
自分で盤面を修正しない。
必要に応じて時計を止める。
審判を呼ぶ。
審判の指示に従う。
標準的なFIDEルールでは：

1回目の反則手：原則として相手に2分追加。
2回目の反則手：原則として反則をした側の負け。
※ラピッド・ブリッツなどでは別規定がある。

SLIDE 17　棋譜は書く必要がある？

対局形式によって異なる。

クラシカル

原則として両者が自分と相手の手を記録する。

ラピッド

通常は記譜義務が免除される。

ブリッツ

通常は記譜義務が免除される。

ただし大会規定を必ず確認する。

棋譜が必要な場合：

自分の手と相手の手を順番に記録する。
自分の次の手を指す前に前の手を記録する。
対局終了後は結果を確認する。
SLIDE 18　対局が終わったら

勝敗・引き分けを確認する。
必要に応じて棋譜に結果を記入する。
両者で結果を確認する。
大会の指定方法で審判や係員に結果を報告する。
相手にお礼を伝える。
勝っても負けても、最後まで礼儀正しく！

SLIDE 19　困ったときは？

こんなときは審判を呼ぼう。

反則手があった。
時計が正常に動かない。
駒の位置がおかしくなった。
ドローの規則について確認したい。
ルールの判断に迷った。
対局中に問題が起きた。
自分たちだけで勝手に解決しようとしない。

SLIDE 20　最後に

大会で大切なこと

ルールを守る。
相手を尊重する。
時計を正しく使う。
自分の手をよく考える。
困ったら審判に相談する。
勝敗にかかわらず、チェスを楽しむ。
Good luck and enjoy your game!