

64 lauciņu dambretes noteikumi

1. Spēle un spēlētāji

- 1.1. Dambrete ir prāta spēle starp diviem spēlētājiem.
- 1.2. Divus spēlētājus sauc par spēlētājiem.
- 1.3. Dambreti var spēlēt ikviens interesents, kas zina spēles noteikumus.
- 1.4. Spēles notiek gan amatieru līmenī, gan starp profesionāļiem (ar reitingu).

2. Materiāli

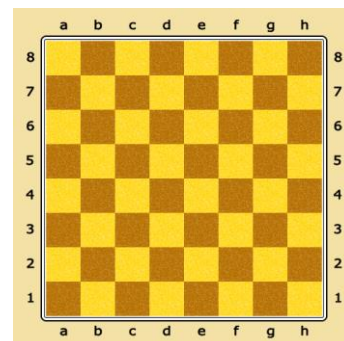
2.1. Spēļu galds

2.1.1. 64 lauciņu dambreti spēlē uz kvadrāta formas galdiņa, kas ir iedalīts 64 vienādos laukos, kas pamīšus iekrāsoti gaišā (baltā) un tumšā (melnā) krāsā (attēls nr.1).

2.1.2. Spēle notiek uz galdiņa tumšajiem lauciņiem. Tādējādi aktīvi ir 32 lauciņi.

2.1.3. Slīpās līnijas, ko veido tumšie lauciņi, ir diagonāles. Garāko diagonāli, kas savieno galda divus stūrus un sastāv no 8 lauciņiem, sauc par garo ceļu.

2.1.4. Galdiņš ir jānovieto starp diviem spēlētājiem tā, lai garā diagonāle atrodas katra spēlētāja kreisajā pusē. Tādējādi pirmais lauciņš katram spēlētājam kreisajā pusē ir tumšais lauciņš (attēls nr.1).



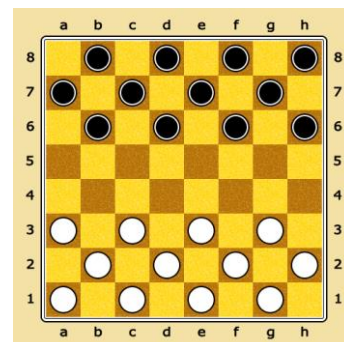
Attēls 1

2.2. Kauliņi

2.2.1. 64 lauciņu dambreti spēlē ar 12 baltajiem un 12 melnajiem kauliņiem.

2.2.2. Tekstā pieminētie kauliņi var būt arī dāmas.

2.2.3. Spēles sākumā 12 baltos kauliņus novieto uz 1., 2. un 3. horizontālās rindas tumšajiem lauciņiem un 12 melnos kauliņus novieto uz 6., 7. un 8. horizontālās rindas tumšajiem lauciņiem. 4. un 5. horizontālās rindas paliek tukšas (attēls nr.2).



Attēls 2

3. Gājieni ar kauliņu vai dāmu

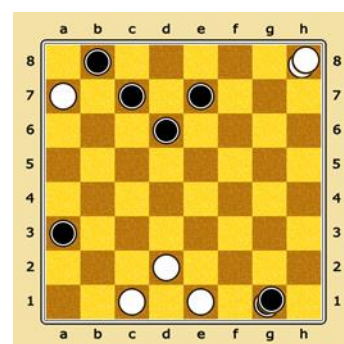
3.1. Kauliņam un dāmai ir dažādi pārvietošanās un sišanas veidi. Kauliņa vai dāmas kustību sauc par gājieni.

3.2. Spēles pirmais gājieni vienmēr ir spēlētājam ar baltajiem kauliņiem. Spēlētāji pēc kārtas veic pa vienam gājieniem, izmantojot savu krāsu kauliņus.

3.3. Katru gājieni var veikt tikai ar vienu roku.

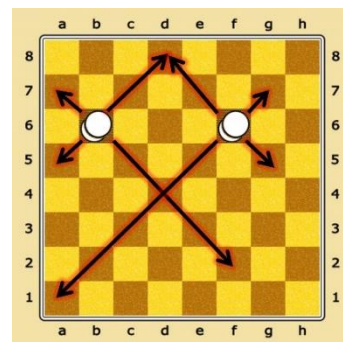
3.4. Kauliņu var pārvietot uz priekšu pa diagonāli virzienā uz nākamās rindas tukšo lauciņu.

3.5. Ja kauliņš ar gājieni vai sitienu sasniedz laukuma pēdējo līniju (skaitot no sevis), tas kļūst par dāmu. Lai to atšķirtu, uz kauliņa uzliek otru tādas pašas krāsas kauliņu (attēls nr.3).



Attēls 3

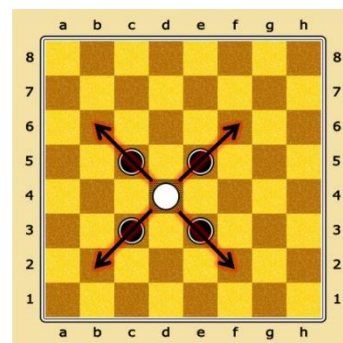
- 3.6. Kauliņš par dāmu var kļūt jebkuram spēlētājam, ja izpildīti 3.5.punkta nosacījumi. Ja spēlētājs tomēr neuzliek otru kauliņu, kad tas kļuvis par dāmu, pretiniekam ir tiesības to pieprasīt. Sacensību nolikumā var paredzēt izņēmumu, ka dāma ir otrādi apgriezts kauliņš.
- 3.7. Dāmas gājiens ir tās pārvietošana uz priekšu vai atpakaļ pa diagonāli par vienu vai vairākiem brīvajiem lauciņiem (attēls nr.4).
- 3.8. Gājiens ar kauliņu ir pabeigts, kad spēlētājs pēc tā pārvietošanas kauliņu ir atļaidis vaļā.
- 3.9. Ja spēlētājs, kuram ir gājiens, pieskaras kādam no spēles kauliņiem vai dāmai, ar šo kauliņu vai dāmu ir jāveic gājiens vienā no iespējamajiem virzieniem.
- 3.10. Ja gājiena izpildes laikā spēlētājs no kauliņa vai dāmas nav atļaidis roku, tad tas drīkst to novietot uz cita brīvā lauciņa, ja tas ir iespējams.
- 3.11. Ja spēlētājs, kuram ir gājiens, vēlas novietot savu kauliņu precīzāk uz lauciņa, ar kuru negrasās iet, tad iepriekš ir skaidri jāpaziņo savam pretiniekam, sakot: "Sakārtoju."
- 3.12. Ja spēlētājs, kuram nav pienācis gājiens, pieskaras vai sakārto vienu vai vairākus savus vai pretinieka kauliņus, tas uzskatāms par pārkāpumu.



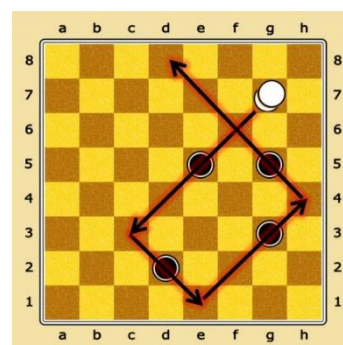
Attēls 4

4. Sišana ar kauliņu vai dāmu

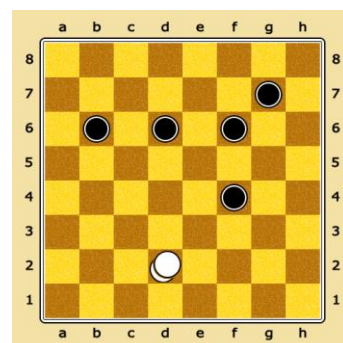
- 4.1. Sišana nozīmē 'pārlēkt' ar savas krāsas kauliņu pāri pretinieka kauliņam vai dāmai pa galda tumšajiem lauciņiem, t.i., diagonāles virzienā, ja aiz tā ir tukšs lauciņš. Pretinieka kauliņu sišanu var veikt abos virzienos – uz priekšu un atpakaļ. Viena vai vairāku kauliņu sišanu uzskata kā vienu gājienu. Ir aizliegts sist un lēkt pāri savas krāsas kauliņiem (attēls nr.5).
- 4.2. Ja ir situācija, kad var veikt gājienu vai sišanu, tad obligāti jāizvēlas sišana. Pēc sitiena pretinieka kauliņu noņem no spēles galda. Tā ir sišana ar kauliņu.
- 4.3. Dāmai ir iespēja veikt sitienu, arī ja pirms sitamā kauliņa ir tukši lauciņi. Sitienu veic, lecot ar dāmu pāri pretinieka vienam vai vairākiem kauliņiem. Dāma pēc sitiena var apstāties pēc savas izvēles uz jebkura no brīvajiem lauciņiem aiz 'nosistā' pretinieka kauliņa (attēls nr.6).
- 4.4. Ja pretinieka kauliņi neatrodas uz vienas diagonāles, tad ir iespējams sitiens ar dāmu, lecot pāri pretinieka kauliņiem, perpendikulāri mainot virzienu, ja aiz tiem ir viens vai vairāki brīvi lauciņi (attēls nr.6).
- 4.5. Divreiz sist vienu un to pašu pretinieka kauliņu ir aizliegts. Sitiens ir jāpabeidz, nositot visus iespējamus pretinieka kauliņus vai dāmas.
- 4.6. Ja ir vairāki sišanas varianti, kur gājienā ir iespēja nosist visus iespējamus pretinieka kauliņus, tad spēlētājs izvēlas sev piemērotāko variantu, piemēram.: d2:h6:f8:c5:a7 vai d2:g5:e7:c5:a7 vai d2:g5:d8:a5 (attēls nr.7).
- 4.7. Sišanu uzskata par pabeigtu, kad visus pretinieka sistos kauliņus noņem no galda. Sitiens un nosisto kauliņu noņemšana no galda ir obligāti jāveic ar vienu un to pašu roku. Abu roku izmantošana



Attēls 5



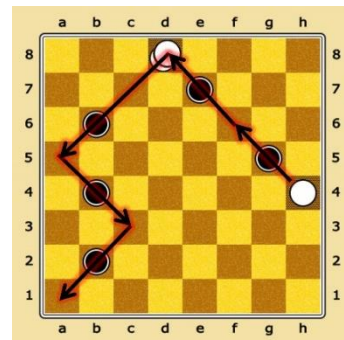
Attēls 6



Attēls 7

gājiena veikšanai un sisto kauliņu noņemšanai ir pārkāpums, un pretinieks var pieprasīt spēlēt saskaņā ar noteikumiem.

- 4.8. Vairāku kauliņu sišanas gadījumā ir atļauts šķērsot vienu un to pašu tukšo lauciņu vairāk nekā vienu reizi (attēls nr.6 lauciņš f6), bet ir aizliegts šķērsot vienu un to pašu pretinieka kauliņu vairāk par vienu reizi.
- 4.9. Vairāku kauliņu sišana ir skaidri jānorāda, noliekot sitamo kauliņu uz tukšā lauciņa pēc katra lēciena, un kauliņš jānovieto uz pēdējā lauciņa. Skaidras norādes trūkums ir uzskatāms par pārkāpumu, un pretinieks var pieprasīt korekciju.
- 4.10. Sitiens uzskatāms par pabeigtu, kad spēlētājs ir atļaidis savu kauliņu, ar kuru veica gājienu, un noņēmis nosistos kauliņus no spēles galda. Nosisto kauliņu noņemšana pēc sitiena pieļaujama pieaugošā vai dilstošā secībā bez pārtraukumiem. Ja kauliņu noņemšanu veic citā kārtībā vai neievērojot nekādu kārtību, tad tas uzskatāms par pārkāpumu, un pretinieks var pieprasīt spēlēt saskaņā ar noteikumiem.
- 4.11. Ja sacensības notiek ar laika kontroli, sitienu uzskata par pabeigtu arī gadījumos, kad spēlētājs ir nospiedis pulksteni un nav noņēmis visus sistos kauliņus, ir uzskatāms par pārkāpumu un pretinieks pielieto punta 5.4 tiesības.
- 4.12. Ja kauliņš sit uz pēdējās - astotās (skaitot no savas puses) horizontālās līnijas un ir iespēja turpināt sišanu, tā jāturpina, bet jau kā dāmai (attēls nr. 8).
- 4.13. Ja kauliņš sasniedz pēdējo horizontālo rindu bez sišanas, tas apstājas un kļūst par dāmu. Gājieni ir pabeigti.



Attēls 8

5. Pārkāpumi

- 5.1. Ja spēles laikā atklājas, ka saskaņā ar 2.1.4 punktu spēles galds ir novietots nepareizi, spēli anulē un sāk no jauna.
- 5.2. Pirms spēles sākuma ir jāpārbauda atbilstība 2.2.1 punktam. Katram spēles laikā pamanītajam pārkāpumam ir saistošs 5.4 punkts.
- 5.3. Ja spēlētājs spēles laikā ir nejauši uz galda pārbīdījis vienu vai vairākus savus vai pretinieka kauliņus, viņam ir jānovieto nobīdītie kauliņi iepriekšējā pozīcijā sava gājiena laikā. Tiesnesim ir iespēja sodīt spēlētāju, kurš ir kļūdījies.
- 5.4. Ja spēlētājs ir izdarījis vienu no turpmāk uzskaitītajiem pārkāpumiem, viņa pretiniekam ir tiesības izlemt, vai pārkāpums ir jāizlabo vai jāturpina spēle:
 - 5.4.1. ja izspēlē divus gājienu pēc kārtas;
 - 5.4.2. ja kauliņu vai dāmu pārvieto nepareizā veidā;
 - 5.4.3. ja gājiena laikā aizskar vienu vai vairākus kauliņus;
 - 5.4.4. ja maina izspēlēto gājienu;
 - 5.4.5. ja pārvieto pretinieka kauliņu;
 - 5.4.6. ja spēlē ar kauliņu, bet ir iespējama sišana ar citu kauliņu;
 - 5.4.7. ja bez iemesla no galda noņem savu vai pretinieka kauliņu;
 - 5.4.8. ja veic lielāka vai mazāka skaita kauliņu sišanu nekā iespējams;
 - 5.4.9. ja notiek apstāšanās vairāku kauliņu sišanas laikā un palaists vaļā kauliņš;
 - 5.4.10. ja pēc vairāku kauliņu sišanas nepareizi novieto kauliņu, ar kuru veikts gājieni;

- 5.4.11. ja pēc vairāku kauliņu sišanas no galda noņem mazāk kauliņu, nekā ir nosists;
 - 5.4.12. ja pēc kauliņu sišanas noņem kauliņu, kam nav pārlēkts pāri;
 - 5.4.13. ja pēc vairāku kauliņu sišanas un apstāšanās nenoņem kauliņus;
 - 5.4.14. ja kauliņš kļūst par dāmu, bet tam neuzliek otru kauliņu vai neapgriež otrādi;
 - 5.4.15. ja spēlē ar dāmu, kam nav uzlikts otrs kauliņš, vai arī tas nav apgriezts otrādi;
 - 5.4.16. ja gājiena veikšana un nosisto kauliņu noņemšana notiek, izmantojot abas rokas.
- 5.5. Situācijas, kas rodas uz galda to iemeslu dēļ, kas nav spēlētāju ietekmes rezultātā, nav uzskatāmas par pārkāpumiem.
- 5.6. Ja spēlētājs veic gājienu pēc tam, kad pretinieks ir veicis pārkāpumu vai atteicies ievērot spēles noteikumus, norāda uz situācijas pieņemšanu, un koriģēšana vairs nav iespējama.
- 5.7. Daļēja pārkāpuma koriģēšana vai noraidīšana nav pieļaujama.
- 5.8. Tiesnesim ir tiesības sodīt spēlētāju, kurš atsakās ievērot spēles noteikumus.

6. Spēles rezultāts

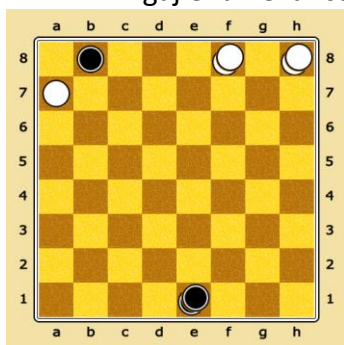
- 6.1. Uzvara un savukārt otram spēlētājam jeb pretiniekam - zaudējums.
- 6.1.1. Spēlētājs uzvar, ja tā pretinieks:
 - 6.1.1.1. padodas bez iemesla;
 - 6.1.1.2. pretiniekam ir gājiens, bet tas nevar pārvietot kauliņu, jo visi ir 'bloķēti' un ar tiem nav iespējams veikt gājienus;
 - 6.1.1.3. pretiniekam uz spēles galda nav neviena kauliņa;
 - 6.1.1.4. atsakās ievērot spēles noteikumus;
 - 6.1.1.5. ir beidzies piešķirtais laika limits;
- 6.2. Neizšķirts. Neizšķirtu rezultātu fiksē šādos gadījumos:
- 6.2.1. abi spēlētāji, savstarpēji vienojoties, piekrīt neizšķirtam;
 - 6.2.2. tiek piemēroti 7.punktā minētie neizšķirta rezultāta noteikumi.

7. Neizšķirts ir pie nosacījuma:

- 7.1. Ja abi spēlētāji ir savstarpēji vienojušies, kur katrs veicis vismaz 20 gājienu partijā ar pierakstu vai partijā bez pieraksta - ja uz galda katram spēlētājam palikusi ne vairāk kā puse kauliņu no sākotnējā skaita.
- 7.2. Ja neviens no spēlētājiem nevar uzvarēt.
- 7.3. Ja viena un tā pati pozīcija atkārtojas trīs (vai vairāk) reizes un katru reizi gājiens ir vienam un tam pašam spēlētājam.
- 7.4. Ja spēlētājam ir trīs dāmas vai vairāk un viena atrodas uz garā ceļa, bet pretiniekam ir tikai viena dāma, un, sākot no uzskaites 1. gājiena, 15. gājienā nevar to nosist.
- 7.5. Ja 15 gājienus laikā spēlētāji pārvieto tikai dāmas, neveicot nevienu gājienus ar kauliņiem un neveicot sitienus ar tiem.

7.6. Ja spēlētājam ir palikušas trīs dāmas vai divas dāmas un viens kauliņš, vai viena dāma un divi kauliņi, bet pretiniekam viena dāma, kas atrodas uz garās diagonāles, un pēc 5. gājiena nevar sasniegt uzvarētu pozīciju.

7.7. Ja spēlētājam spēles galotnē ir divas dāmas vai viena dāma un viens kauliņš, vai viena dāma pret vienu pretinieka dāmu, un ja pēc 5. gājiena nevar sasniegt uzvarētu pozīciju.



Attēls 10

7.8. Ja spēlē ir palikusi dāma un kauliņi, kas atrodas uz g5, h4, h6 (melnajiem - a3, b4, a5), pret vienu pretinieka dāmu, kas atrodas uz garā ceļa, un pēc 5. gājiena nevar sasniegt uzvarētu pozīciju (attēls nr. 9).

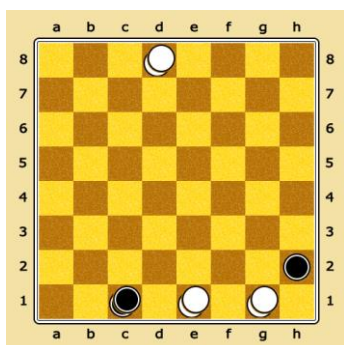
7.9. Ja spēlē paliek divas dāmas, no kurām viena atrodas uz garā ceļa, un kauliņš uz a7 (melnajiem - h2) pret dāmu un kauliņu uz b8 (baltajiem - g1); ja pēc 5. gājiena nevar sasniegt uzvarētu pozīciju (attēls nr. 10).

7.10. Ja spēlētājam spēles galotnē ir divas dāmas, no kurām viena atrodas uz garā ceļa, un kauliņš uz h6 (melnajiem - a3) pret dāmu un kauliņu uz f8 (baltajiem - c1); ja pēc 5. gājiena nevar sasniegt uzvarētu pozīciju (attēls nr. 11).

7.11. Ja spēlētājam galotnē ir dāma un kauliņš uz h6 (melnajiem - a3), kā arī divi citi kauliņi, kas izvietoti pa labi no garā ceļa, piemēram, c1 un h4 (melnajiem - f8 un a5) pret dāmu uz garā ceļa un kauliņu uz f8 (baltajiem - c1), un ja pēc 5. gājiena nevar sasniegt uzvarētu pozīciju (attēls nr. 12).

7.12. Ja spēlētājam galotnē ir dāma uz garā ceļa un divi kauliņi, kurus pretinieka dāma nogriež pa diagonāli e1 - h4 (melnajiem d8 – a5) vai c1 – h6 (melnajiem f8 – a3), un ja pēc 5. gājiena nevar sasniegt uzvarētu pozīciju.

7.13. Ja spēlētājam galotnē ir divas dāmas, no kurām viena atrodas uz garā ceļa, un kauliņš uz g1 (melnajiem - b8) pret dāmu un kauliņu, kas ir uz h2 (baltajiem - a7), un ja 15. gājienā nevar sasniegt uzvaru (attēls nr. 13).

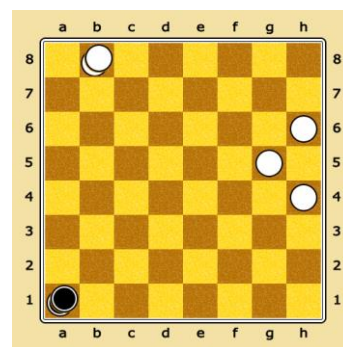


Attēls 14

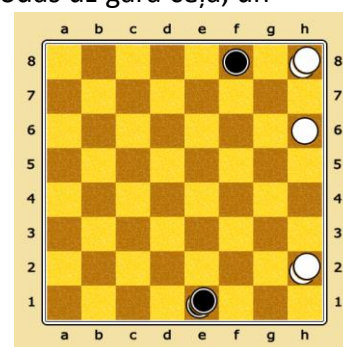
7.14. Ja spēlētājam galotnē ir trīs dāmas pret dāmu un kauliņu - uz h2 (baltajiem - a7), un ja 15. gājienā nevar sasniegt uzvaru (attēls nr. 14).

7.15. Ja spēlētājam galotnē ir divas dāmas un kauliņš uz a1 (melnajiem - h8) pret dāmu un kauliņu, kas atrodas uz a3 (baltajiem uz h6), un ja 15 gājienu laikā nevar sasniegt uzvaru (attēls nr. 15).

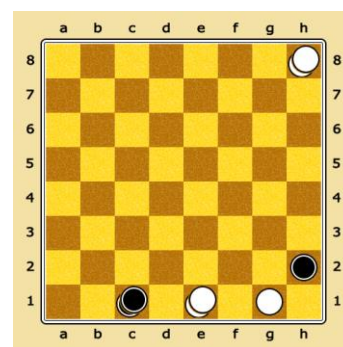
7.16. Ja spēlētājam ir četras dāmas (kur viena ir uz garā ceļa un vēl viena ieņem kādu divnieku ceļa diagonāli) pret divām dāmām, un ja 30 gājienu laikā nevar sasniegt uzvaru vai nemainās dāmu skaits.



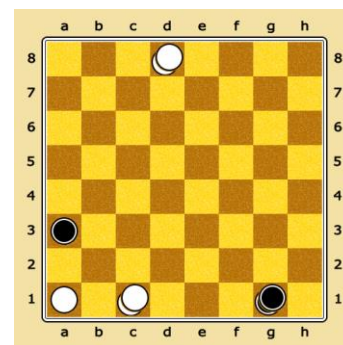
Attēls 9



Attēls 11



Attēls 13



Attēls 15

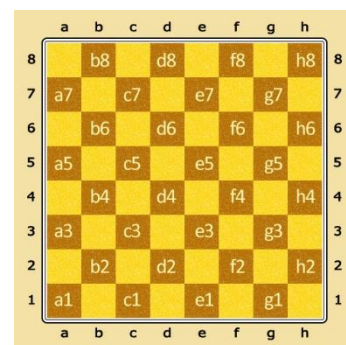
- 7.17. Gadījumos, kas nav uzskaitīti 7.1.4. - 7.1.16. punktos, ir spēkā noteikums: ja abiem pretiniekiem ir dāmas un nav mainījusies spēku attiecība (t.i., nav bijis nosists neviens no kauliņiem vai dāmām vai neviens kauliņš nav kļuvis par dāmu), tad:
- 4 – 5 kauliņu galotnēs – 30 gājieni,
 - 6 – 7 kauliņu galotnēs – 40 gājieni.
- 7.18. Gadījumos, kas nav uzskaitīti 7.1.4. - 7.1.17 punktos, ir spēkā noteikums: ja 15 gājienu laikā spēlētāji ir veikuši gājienu tikai ar dāmām, nenositot nevienu kauliņu vai dāmu un neizdarot nevienu gājienu ar kauliņu.
- 7.19. Ja pretiniekam atvēlētā spēles laika trūkuma dēļ ir uzvarēta pozīcija, viņam ir tiesības fiksēt neizšķirtu. Šajā gadījumā pozīcijas novērtēšanu veic tiesnesis un attiecīgi piešķir neizšķirtu vai liek turpināt spēli.

8. Dambretes galdiņa notācija

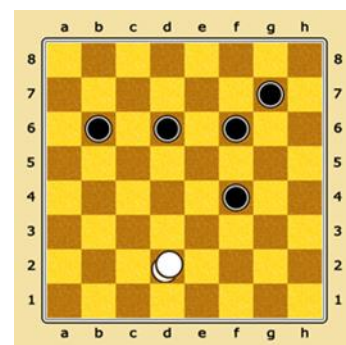
- 8.1. Uz spēles galdiņa (attēls nr. 16) ir uzskatāmi parādīta lauciņu koordināšu sistēma.
- 8.2. Galdiņš sastāv no astoņām rindām ar cipariem no 1 līdz 8 un astoņām vertikālām kolonnām ar burtiem, sākot no «a» līdz «h» (a, b, c, d, e, f, g, h).
- 8.3. Galdiņš ir novietots tā, ka 1. horizontālā rinda atrodas pie spēlētāja, kas spēlē ar baltajiem kauliņiem.
- 8.4. Katram galdiņa lauciņam ir sava koordināta – burts un cipars (piemēram, c5), kas iegūstama no attiecīgās vertikāles un horizontāles krustpunkta.
- 8.5. Notācija padara iespējamu pierakstīt (protokolēt) visus spēles gājienu. Piemēram, kauliņu atrašanās vietu spēles sākumā var uzrakstīt šādi: baltie – a1, a3, b2, c1, c3, d2, e1, e3, f2, g1, g3, h2 (12) melnie – a7, b6, b8, c7, d6, d8, e7, f6, f8, g7, h6, h8 (12).
- 8.6. Gājienu protokolēšanai ir jāatbilst noteikumiem:
- 8.6.2. kauliņa gājienu pieraksta, piefiksējot koordinātu 'no' un 'uz', piemēram: a3-b4;
 - 8.6.3. gājiena gadījumā divus nosaukumus atdala ar defisi (-), piemēram: a3-b4;
 - 8.6.4. sitiena gadījumā divus koordinātu 'no' un 'uz' atdala ar kolu (:), piemēram: d4:f6;
 - 8.6.5. ja vienā gājienā ir nepieciešams nosist vairākus kauliņus, sitiena protokolēšana ir šāda: pirmais lauciņš, no kura sišana sākas, tad kols un lauciņa apzīmējums, kur kauliņš (vai dāma) nokļuva pēc sitiena, piemēram, b4 : d2;
 - 8.6.6. ja ir nepieciešams piefiksēt precīzu sitiena virzienu, tad jāprotokolē visas lauciņu koordinātas to sišanas secībā.

Piemēram, 17. attēlā redzamajā pozīcijā ir trīs sišanas iespējas, ko pieraksta šādi:

- d2:h6:f8:c5:a7
- d2:g5:e7:c5:a7
- d2:g5:d8:a5



Attēls 16



Attēls 17

9. Vispārpieņemtie apzīmējumi

- 9.1. gājiens - “-“ ;
- 9.2. sitiens - “:” ;
- 9.3. spēcīgs gājiens - “!” ;
- 9.4. ļoti spēcīgs gājiens - “!!” ;
- 9.5. vājš gājiens - “?” ;
- 9.6. ļoti vājš gājiens - “??” ;
- 9.7. gājiens, kas izskatās vājš, bet izrādās spēcīgs - “?!” ;
- 9.8. gājiens, kas izskatās spēcīgs, bet izrādās vājš - “!?” ;
- 9.9. norāda pārsvaru spēlētājam ar baltajiem kauliņiem - “- +”;
- 9.10. norāda pārsvaru spēlētājam ar melnajiem kauliņiem - “+ -“;
- 9.11. norāda uzvaru: - “x” ;
- 9.12. norāda neizšķirtu - “=”.

10. Spēles pulksteņa izmantošana

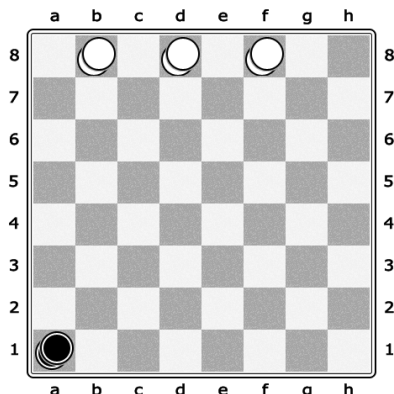
- 10.1. Turnīros dambreti var spēlēt ar laika kontroli (pulksteni).
- 10.2. Pēc gājiena izdarīšanas pulkstenis jānospiež ar to pašu roku.
- 10.3. Gājiens ir veikts, ja ir nospiests pulkstenis.

Sastādīja: Vitauts Budreika

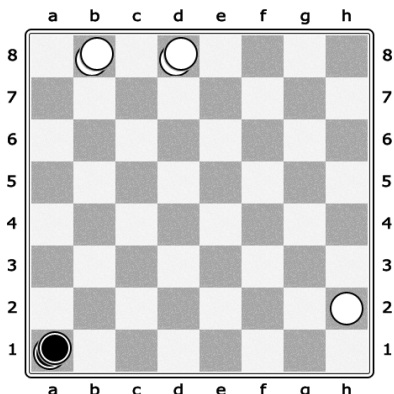
Pielikums Nr 1.

A. Neizšķirtas pozīcijas, ja 5. gājienā nav uzvarēta pozīcija.

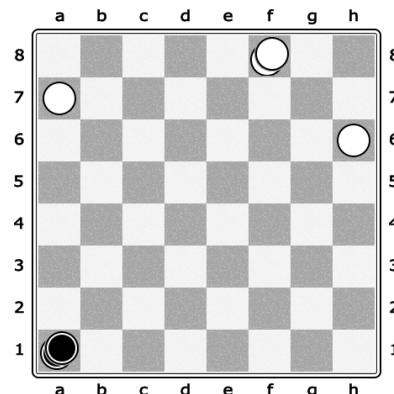
7.6. punkts



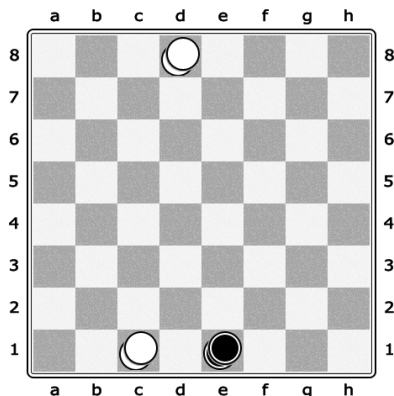
7.6. punkts



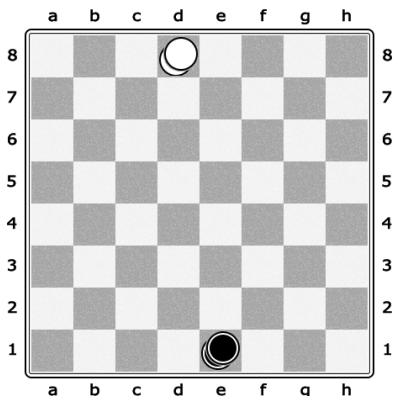
7.6. punkts



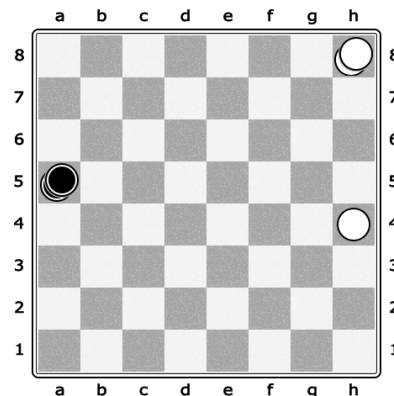
7.7. punkts



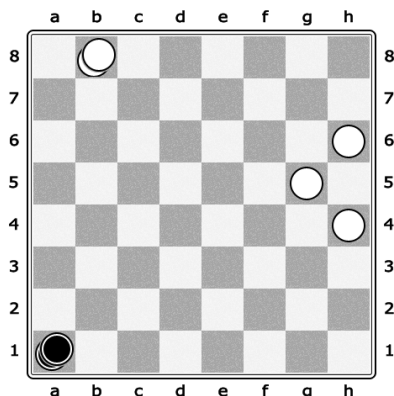
7.7. punkts



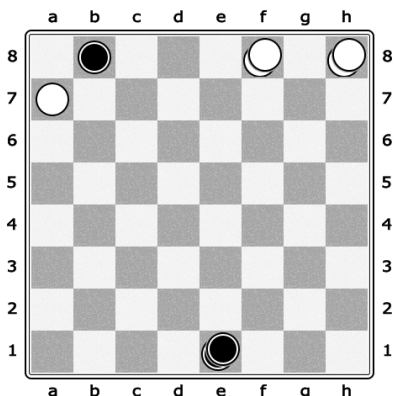
7.7. punkts



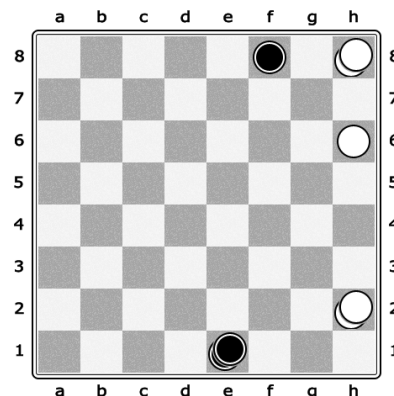
7.8. punkts



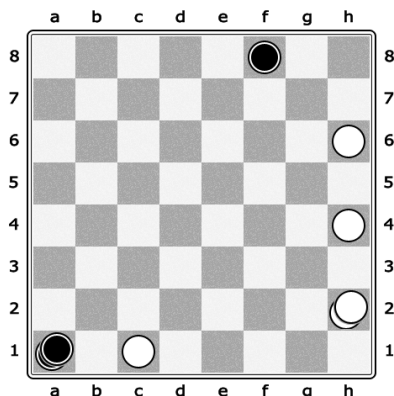
7.9. punkts



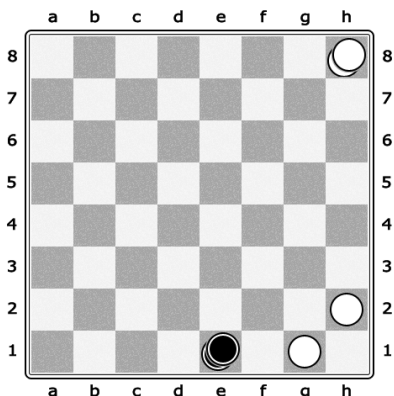
7.10. punkts



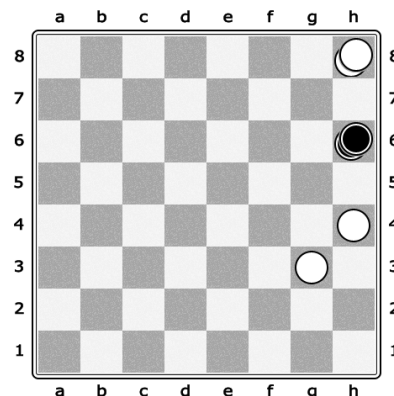
7.11. punkts



7.12. punkts

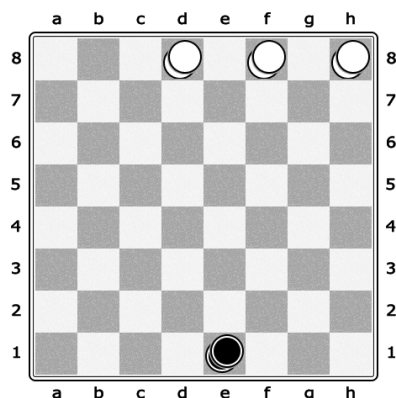


7.12. punkts

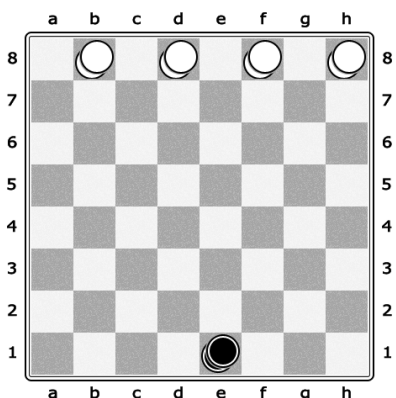


B. Neizšķirtas pozīcijas, ja 15. gājienā nevar sasniegt uzvaru

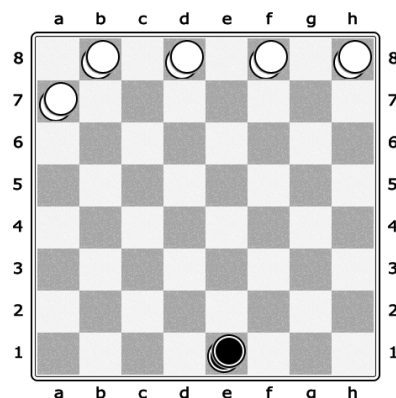
7.4. punkts



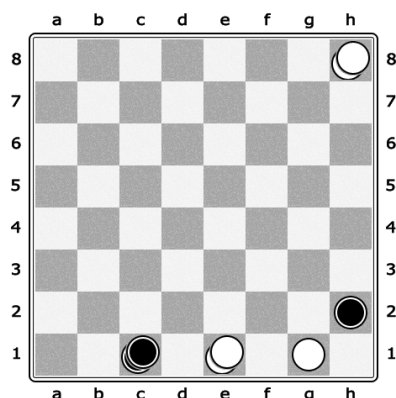
7.4. punkts



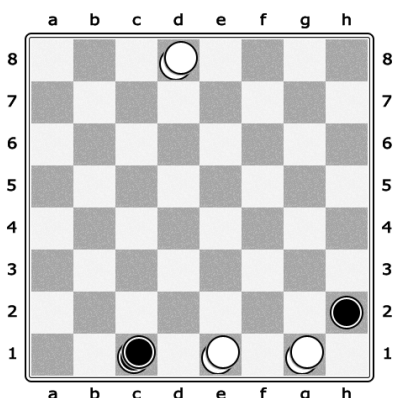
7.4. punkts



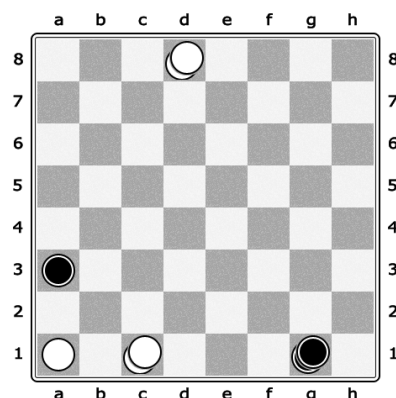
7.13. punkts



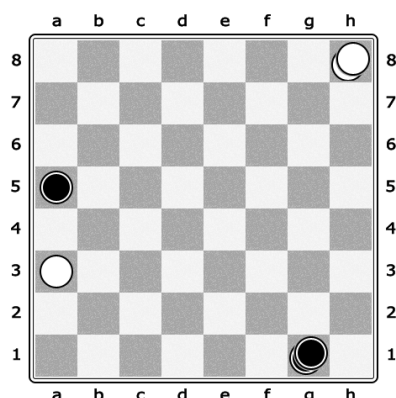
7.14. punkts



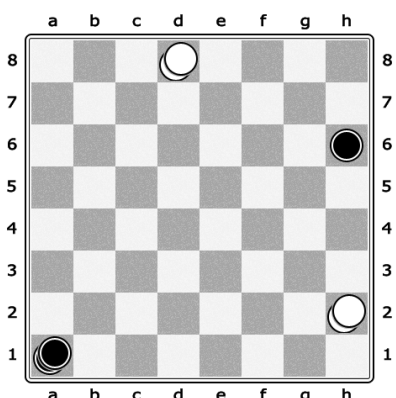
7.15. punkts



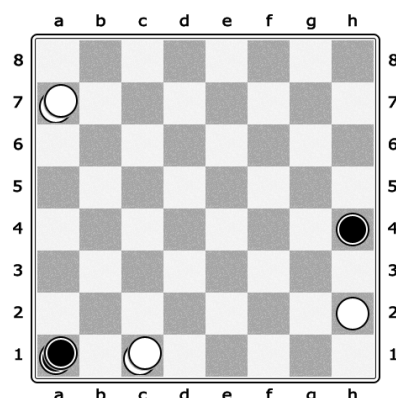
7.18. punkta piemērs



7.18. punkta piemērs

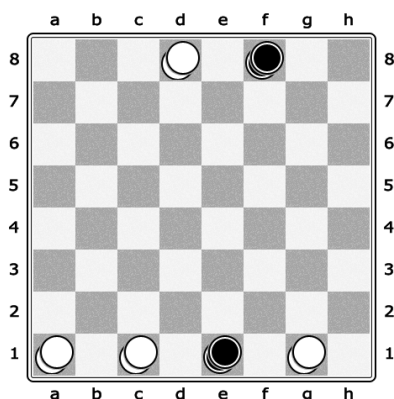


7.18. punkta piemērs

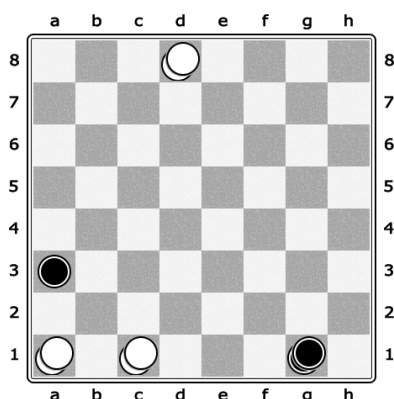


C. Neizšķirtas pozīcijas, ja 30. gājienā nevar sasniegt uzvaru

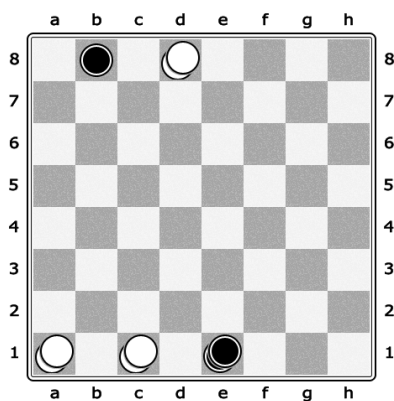
7.16. punkts



7.17 (a). punkta piemērs

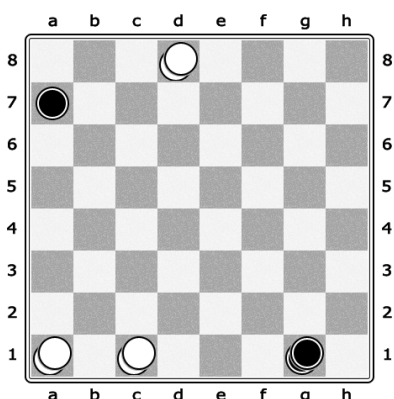


7.17 (a). punkta piemērs

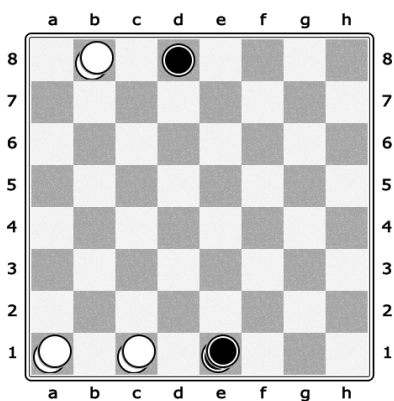


7.17 (a). punkta piemērs

7.17 (a). punkta piemērs

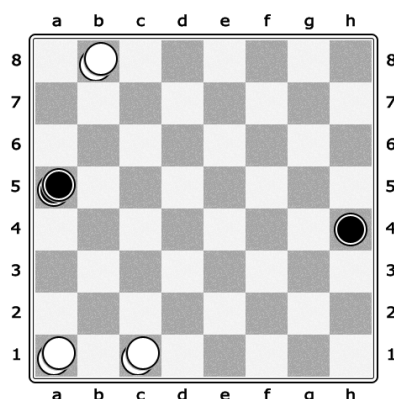


7.17 (a). punkta piemērs

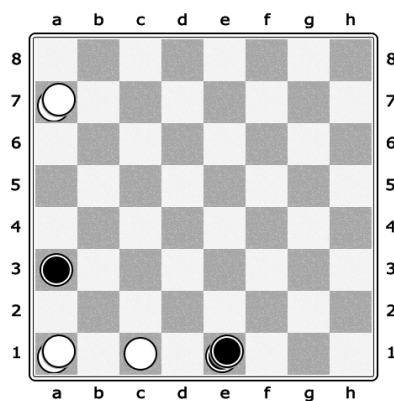


7.17 (a). punkta piemērs

7.17 (a). punkta piemērs

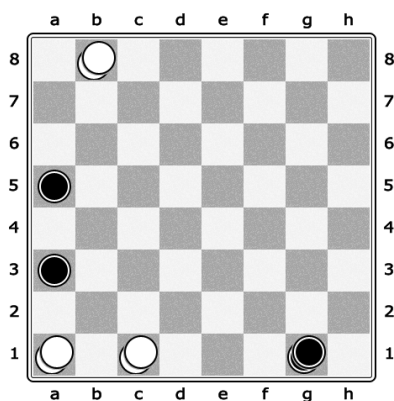


7.17 (a). punkta piemērs



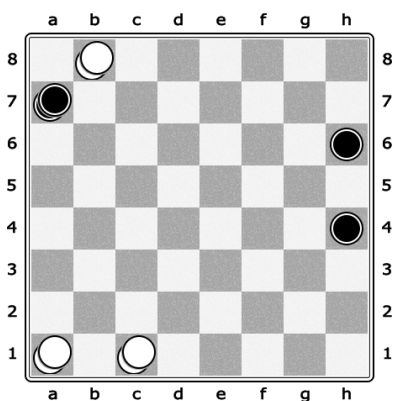
D. Neizšķirtas pozīcijas, ja 40. gājienā nevar sasniegt uzvaru.

7.17 (b). punkta piemērs



7.17 (b). punkta piemērs

7.17 (b). punkta piemērs



7.17 (b). punkta piemērs

7.17 (b). punkta piemērs

