

FIDE SATRANÇ KURALLARI

Madde Açıklamalı
Ocak 2023

- Oyunun Temel Kuralları
- Yarışma Kuralları
- Hızlı Satranç
- Yıldırım



Tahsin AKTAR
Uluslararası Hakem
Uluslararası Organizatör

Oyunun Temel Kuralları
Yarışma Kuralları
Hızlı Satranç
Yıldırım



**Madde
Açıklamalı**

FIDE SATRANÇ KURALLARI



**Madde açıklamaları
ve uygulamalar
IA&IO Tahsin AKTAR**

ORGANİZASYON YÖNETİCİLERİ, ANTRENÖRLER VE HAKEMLER İÇİN AÇIKLAMALI FIDE SATRANÇ KURALLARI



© Her hakkı saklıdır.

Hiçbir kısmı izin alınmaksızın elektronik veya basılı ortamda herhangi bir biçimde kullanılamaz.

Bakü'de (Azerbaycan) yapılan 87. FIDE Kongresi (2016) ve 2017 Atina FIDE Başkanlık Kurulunda kabul edilmiştir.

Temmuz 2017'de yürürlük kazanacak aslı İngilizce olan metne bağlı kalmıştır.

IA Erdem UÇARKUŞ tarafından İngilizce aslından Türkçeye çevrilen metin, çevirenin izniyle bu çalışmada kullanılmıştır.

2018 Değişiklikleri

FIDE Satranç Kurallarında yapılan düzenlemeler ve değişiklikler, Ekim 2017'de Antalya'da gerçekleştirilen 88. FIDE Kongresinde, FIDE Yönetim Kurulu tarafından onaylandı.

Bu düzenlemeler ve değişiklikler tüm zaman tempolarında gerçekleştirilecek satranç etkinlikleri için (yarışma kurallarının uygulandığı satranç etkinlikleri, hızlı satranç ve yıldırım oyunlar) geçerlidir.

Düzenlemeler ve değişiklikler 01 Ocak 2018 tarihinden itibaren geçerlidir. Düzenleme ve değişikliklere kitapçıkta yer verilmiştir.

2023 Değişiklikleri

FIDE Satranç Kurallarında yapılan düzenlemeler ve değişiklikler, Ağustos 2022'de Hindistan Chennai'de gerçekleştirilen FIDE Kongresinde onaylandı.

Düzenlemeler ve değişiklikler 01 Ocak 2023 tarihinden itibaren geçerlidir. Düzenleme ve değişikliklere kitapçıkta yer verilmiştir.

Aralık 2022

Üçüncü sürüm

Bu çalışmanın organizasyon yöneticileri, antrenörler ve özellikle satranç hakemleri için bilgi kaynağı olması amaçlandı.

Kural metni yanında açıklama ve uygulama önerileriyle birlikte sunulacak yarar sağlanmaya çalışıldı.

Ayrıca, çalışmada, açıklamaların ardından uygulamalar ve örnek olaylar için www.fenerweb.com adresi başvuru kaynağı olarak gösterildi.

Web adresine yapılacak ziyaretin kural maddelerinin izlenebilirliği açısından önemli olduğunu düşünmekteyim.

Çeviri metnin kullanılma iznini veren IA UÇARKUŞ ile açıklamaların alt yapısının oluşturulmasında da görüş alışverişinde bulunduk, düşüncelerimizi paylaştık. Teşekkür ediyorum.

IA&IO Tahsin AKTAR

FIDE Satranç Kuralları, oyun sırasında çıkabilecek bütün durumları kapsayamaz, her türlü durumu da bir kurala bağlayamaz.

FIDE Satranç Kuralları içinde tam olarak yer almayan bir durumla karşılaşıldığında, ilke olarak burada karşımıza çıkan eşdeğer durumları göz önüne alarak doğru bir yargıya varabilmek gerekir.

FIDE Satranç Kuralları, hakemlerin, yeterli, adil ve tam olarak tarafsız olduklarını varsayar. Çok detaylı kurallar hakemin özgür biçimde karar vermesini kısıtlar ve özel durumlardan kaynaklanan sorunlara çözüm bulmasını önleyebilir.

FIDE tüm oyuncu ve federasyonların bu bakış açısını benimsemesini önemser.

FIDE derecelendirmesine dahil olacak bir oyunun FIDE Satranç Kurallarına uygun olarak oynanmış olması koşuldur.

FIDE derecelendirmesi dışındaki yarışmaların oyunlarının da FIDE Satranç Kurallarına uygun olarak oynanması önerilir.

OYUNUN TEMEL KURALLARI



'Oyunun Temel Kuralları' ana başlığı altında sıralanan kurallar, satranç oyununu belirleyen kurallar olup onlarca yıldır değişmemiştir.

Madde 1

Satranç Oyununun Doğası ve Amaçları

1.1

Satranç oyunu, kare şeklindeki, 'Satranç Tahtası' üzerinde, iki rakip arasında taşların sırayla hareket ettirilmesiyle oynanır.

1.2

Açık renkli taşlarla (beyaz) oynayan oyuncu ilk hamleyi yapar. Koyu renkli (siyah) taşlarla oynayan oyuncunun sonraki hamlesini yapmasının ardından oyuncular karşılıklı olarak sırayla hamle yapmaya devam ederler.

1.3

Rakibi hamlesini yapmış olan taraf hamlededir.

1.4

Her iki tarafın da amacı, rakip şahı, geçerli bir hamleyle önlenemeyecek biçimde **tehdit altında** tutmaktır.

1.4.1

Bunu başaran taraf rakibinin şahını **mat** yapmış demektir ve oyunu kazanır. Oyuncunun şahını tehdit altında bırakmasına, tehdit altına sokacak hamle yapmasına ve rakibinin şahını almasına izin verilmez.

1.4.2

Şahı mat olan taraf oyunu kaybeder.

1.5

Hiçbir oyuncunun mat yapma olanağının kalmadığı bir konumda, oyun beraberektir.

(bkz. madde 5.2.2)

Hiçbir oyuncu kendi şahını tehdit altına sokacak bir hamle yapamaz. Rakip şah alınamaz, rakip şaha dokunulamaz.

Madde 2

Satranç Tahtasındaki Taşların Başlangıç Konumları

2.1

Satranç tahtası, çizgili 64 (8x8) eşit kareden oluşur ve kareleri sırayla açık (beyaz kareler) ve koyu (siyah kareler) renktedir.

Satranç tahtası, iki rakip arasına beyaz renkli köşe karesi sağ tarafta olacak şekilde yerleştirilir.

2.2

Oyunun başlangıcında beyaz 16 adet açık renkli taş (beyaz taşlar), siyah 16 adet koyu renkli taş (siyah taşlar) sahiptir.

Bu taşlar aşağıda gösterilmiştir:

Genellikle  (Ş) simgesiyle gösterilen bir beyaz şah

Genellikle  (V) simgesiyle gösterilen bir beyaz vezir

Genellikle  (K) simgesiyle gösterilen iki beyaz kale

Genellikle  (F) simgesiyle gösterilen iki beyaz fil

Genellikle  (A) simgesiyle gösterilen iki beyaz at

Genellikle  simgesiyle gösterilen sekiz beyaz piyon

Genellikle  (Ş) simgesiyle gösterilen bir siyah şah

Genellikle  (V) simgesiyle gösterilen bir siyah vezir

Genellikle  (K) simgesiyle gösterilen iki siyah kale

Genellikle  (F) simgesiyle gösterilen iki siyah fil

Genellikle  (A) simgesiyle gösterilen iki siyah at

Genellikle  simgesiyle gösterilen sekiz siyah piyon



Satranç oyununun önemli ve olmazsa olmaz ilk donanımı satranç taşları ve tahtasından oluşan 'satranç takımıdır.'

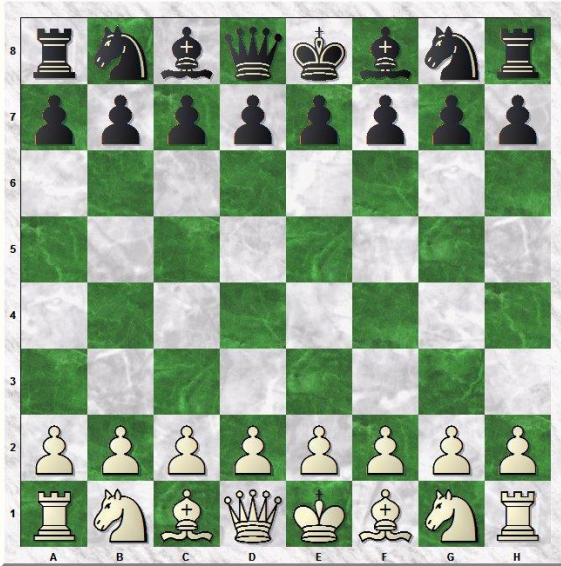
Farklı malzemelerden üretilmiş satranç tahtası ve taşları mevcuttur.

Büyük organizasyonlarda ahşap satranç takımları kullanılır. Diğer etkinliklerde plastik altlıklar da kullanılabilir. Tahtanın kareleri doğal renklerde olmalıdır. Kahverengi, yeşil, çok açık kahverengi ve beyaz, krem, kirli beyaz fildişi, devetüyü gibi renklerden de üretilmiş olabilir.

Bir karenin kenar ölçüsü, iki piyon tabanının çapı kadar olmalıdır. Bu ölçünün özellikle 5,5 cm. den az olmaması gerekir. Ahşap altlıkların ve taşların parlak olmamasında yarar vardır.

2.3

Satranç tahtası üzerinde taşların başlangıç konumları şöyle gösterilir:



2.4

Sekiz dik karenin oluşturduğu sütunlara **dikeyler**, sekiz ufki karenin oluşturduğu satırlara **yataylar**, tahtanın bir kenarından bitişik diğer bir kenarına uzanan, aynı renkli karelerden oluşan düzgün hatta ise **çapraz** denir.



Başlangıç konumu önemlidir. Sonraki maddelerde ele alınacağı gibi görünen diyagramdaki dizilişin dışında başkaca bir diziliş şekli kurallara aykırıdır. Satranç tahtası üzerinde basit bir koordinat sistemi vardır. Seçilebilecek herhangi bir yöne göre koordinat sistemi üzerinden taşlar birbirlerine göre konum oluştururlar.

Analitik olarak, d ve e karelerini birleştiren dikey hat kaynak alınır, beyaz renkli taşlar için bu hattın solundaki taş vezir, sağındaki taş da şah olacaktır.

Hakemlerin temel görevlerinden biri de, tur başlamadan önce, taşların doğru yerlerinde olup olmadığını kontrol etmeleridir. Bu sayede başlangıç konumundan kaynaklanan pek çok hatanın önüne geçilmiş olunabilir.

Madde 3

Taşların Hareketleri

3.1

Hiçbir taş, aynı renkte başka bir taşın bulunduğu bir kareye gidemez.

3.1.1

Bir taş, rakip bir taşın olduğu kareye giderse, aynı hamlenin bir parçası olarak rakip taşı almış olur ve alınan taş satranç tahtası dışına çıkarılır.

3.1.2

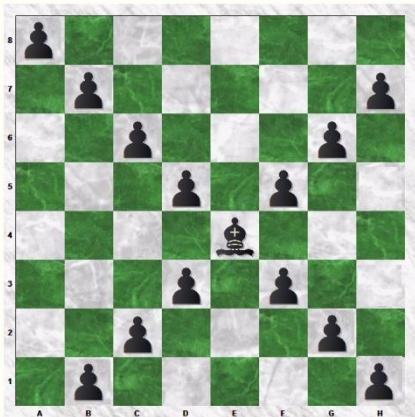
Bir taş, 3.2'den 3.8'e kadar olan maddeler yoluyla bir taşı alabiliyorsa, bu, o karede bulunan rakip taşı tehdit altında tuttuğu anlamına gelir.

3.1.3

Bir taş, kendi şahını tehdit altına sokacağı ya da tehdit altında bırakacağı için bulunduğu kareden ayrılmıyor olsa bile, gidebileceği bir kareyi/kareleri tehdit altında tuttuğu kabul edilir.

3.2

Fil, bulunduğu karenin çaprazları üzerindeki herhangi bir kareye gidebilir.



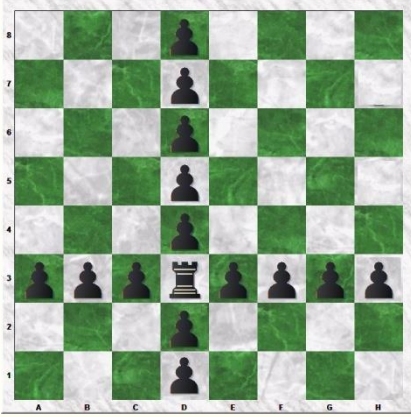
Taş alma eylemi tanımlanıyor. Rakip taşın alınabileceği işaret edilmiş durumda.

Maddenin anlaşılır olması için; rakip şah, açmazda olan bir taşın tehdit ettiği karelere dahi oynayamaz.

Her iki tarafın da biri beyaz karede diğeri siyah karede olmak üzere iki adet fili vardır. Bunun dışında; oyun sırasında aynı renkli karelerde, aynı tarafa ait iki fil olması durumunda, hakem, "Acaba terfi mi oldu?" diye öncelikle konumu incelemelidir.

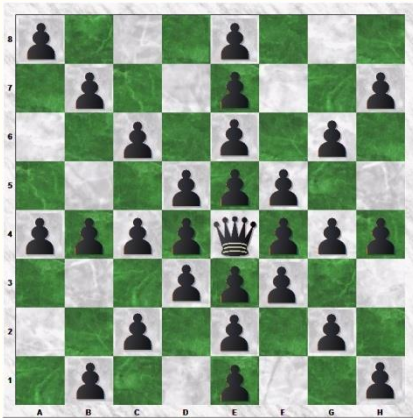
3.3

Kale, bulunduğu karenin dikey ve yatayları üzerindeki herhangi bir kareye gidebilir.



3.4

Vezir, bulunduğu karenin dikey, yatay ve çaprazları üzerindeki herhangi bir kareye gidebilir.

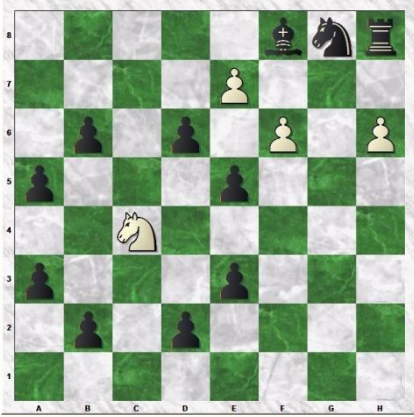


3.5

Fil, kale veya vezir açıklanan bu hareketleri yaparlarken, hamle yolları üzerinde bulunan bir taşın üzerinden atlayamazlar.

3.6

At, aynı yatay, dikey ya da çapraz üzerinde olmamak koşuluyla bulunduğu kareye en yakın karelerden birine gidebilir.



3.7 Piyon

3.7.1

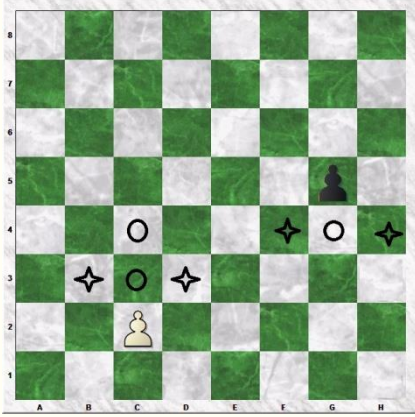
Piyon, bulunduğu dikeyde hemen önündeki kareye (bu karenin boş olması koşuluyla) doğru ilerleyebilir ya da,

3.7.2

İlk hareketinde piyon, 3.7.1'de belirtildiği gibi bir kare ilerleyebilir veya istenirse bulunduğu dikeyde önündeki her iki karenin de boş olması koşuluyla iki kare ilerleyebilir ya da,

3.7.3

Piyon, bitişik dikeyde, bir ön çaprazı üzerinde bulunan rakip taşı alarak bu kareye gidebilir.



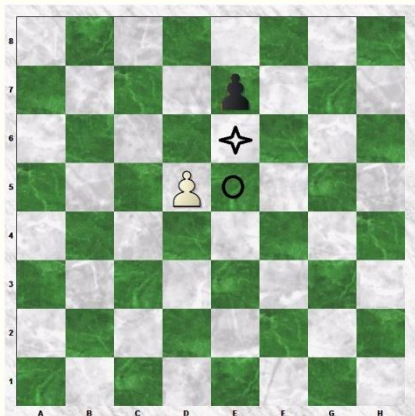
*Kullanılan sözcüğe dikkat edelim!
'Taşı alarak' deniliyor. 'Taşı yiyerek'
denilmemiş.*

3.7.4.1

Bir piyon, kendi bulunduğu kareye bitişik dikeylerden birine ve kendisiyle aynı yatayda bulunan bir rakip piyonu, bu rakip piyonun bulunduğu yere, hemen başlangıç konumundan bir hamlede iki kare ilerleyerek gelmiş olması koşuluyla alabilir.

3.7.4.2

Bu alış biçimi, sadece sözü edilen piyon sürüşünü izleyen hamle için geçerlidir ve **geçerken alma** (en passant) olarak adlandırılır.



3.7.5.1

Hamlede olan bir oyuncu, piyonlarından birini kendi başlangıç konumundan en uzak yataya oynarsa, bu piyonu aynı hamlenin bir parçası olarak, oynamaya niyetlendiği varış karesinde, kendisiyle aynı renkte, yeni bir vezir, kale, fil ya da at ile değiştirmelidir. Bu varış karesine '**terfi karesi**' denir.

3.7.5.2

Oyuncunun tercihi daha önce tahta dışına çıkarılmış olan taşlarla sınırlı değildir.

3.7.5.3

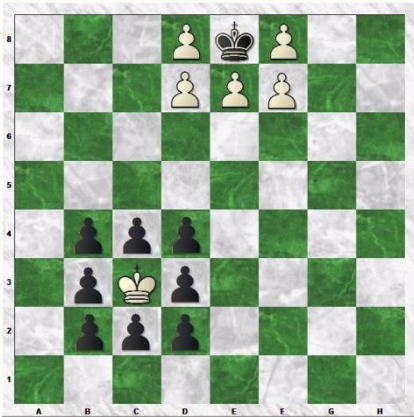
Piyonun bu şekilde başka bir taşla değiştirilmesine '**terfi**' denir ve yeni taş tahtaya konar konmaz etkin hale geçer.

3.8

Şahı hareket ettirmenin iki farklı yolu vardır.

3.8.1

Bitişik bir kareye giderek.



Terfi taşı tahtaya konduğu anda derhal devreye girer. Madde 2.2'de tanımlanmamış taşlardan başka bir figür, terfi taşı olarak kullanılamaz.

3.8.2

'Rok' yaparak. Bir şah hamlesi olarak kabul edilen ve aynı renkteki şah ile kalenin oyuncunun ilk yatayı boyunca gerçekleştirdikleri bir hamledir ve şöyle yapılır: Şah, başlangıç karesinden, yine başlangıç karesinde bulunan kaleye doğru iki kare ilerler, ardından kale, şahın en son geçmiş olduğu kareye konur.



Rok bir şah hamlesidir. Burada da kullanılan sözcüğe dikkat edelim! 'Rok yaparak' deniliyor. 'Rok atmak' denilmiyor.

Beyaz ve siyah taşlarla oynayan oyuncular için kısa ve uzun rok hamlelerinin uygulanışı.



Beyaz küçük rok öncesi
Siyah büyük rok öncesi



Beyaz küçük rok sonrası
Siyah büyük rok sonrası



Beyaz büyük rok öncesi
Siyah küçük rok öncesi



Beyaz büyük rok sonrası
Siyah küçük rok sonrası

3.8.2.1

Rok yapma hakkı aşağıdaki durumlarda kaybedilmiştir:

3.8.2.1.1

Şah daha önce oynamışsa ya da

3.8.2.1.2

Rok yapılacak kale daha önce oynamışsa.

3.8.2.2

Rok yapmak geçici olarak aşağıdaki durumlarda engellenmiştir:

3.8.2.2.1

Şahın bulunduğu, rok yaparken geçeceği veya rok yaptığı gideceği kareler rakip taşlarca işgal edilmiş ya da tehdit ediliyorsa,

3.8.2.2.2

Şah ve kale arasında roku etkileyecek herhangi bir taş varsa.

3.9 Tehdit edilen şah:

3.9.1

Şahın, bir ya da daha fazla rakip taşın tehdidi altında olması, kendisine **şah çekildiği** anlamına gelir ve bu; şah çeken rakip taşların, kendi şahlarını tehdit altında bırakacakları (ya da sokacakları) için bulundukları karelerden ayrılmadıkları durumda dahi geçerlidir.

3.9.2

Hiçbir taş kendi şahını tehdit altında bırakacak ya da tehdit altına sokacak hamle yapamaz.



Sayılan nedenlerden birinin gerçekleşmesi durumunda o oyunda oyuncu artık rok yapamayacaktır.

Sayılan nedenlerden birinin gerçekleşmesi durumunda, kısıtlama nedenleri ortadan kalkıncaya kadar, oyuncu rok yapamayacaktır.

3.10 Geçerli ve geçersiz hamleler, geçersiz konumlar:

3.10.1

3.1 den 3.9 a kadar sıralanan maddelerin ilgili tüm koşullarını karşılayan bir **hamle geçerlidir.** (Legal)

3.10.2

3.1 den 3.9'a kadar sıralanan maddelerin ilgili koşullarını karşılamayan bir **hamle geçersizdir.** (İllegal)



3.10.3

Geçerli bir hamleler dizisiyle ulaşılamayan bir **konum geçersizdir.**

Madde 4

Taşların Hareket Ettirilmesi

4.1

Her bir hamle yalnızca tek el ile oynanmalıdır.

4.2.1

Yalnızca hamlede olan bir oyuncu, önceden niyetini belli etmek koşuluyla (örneğin, **"düzeltiyorum"** - "j'adoube" ya da "I adjust" - diyerek) karelerindeki bir ya da daha fazla taşı düzeltebilir.

4.2.2

Kaza eseri olduğu açıkça belli olan haller dışında, bir taşta yapılabilecek başka her türlü fiziksel temas, oynama amaçlı olarak değerlendirilir.

4.3

Madde 4.2'de açıklanan haller dışında, hamledeki oyuncu oynama ya da alma niyetiyle satranç tahtasındaki:

4.3.1

Bir veya birden fazla kendi taşına dokunmuşsa, oynayabileceği ilk dokunduğu taşı oynamalıdır.

4.3.2

Rakibinin bir veya birden fazla taşına dokunmuşsa, alabileceği ilk dokunduğu taşı almalıdır.

4.3.3

Her iki renkten bir veya birden fazla taşta dokunmuşsa, ilk dokunduğu rakibinin taşını, ilk dokunduğu kendi taşıyla almalı, eğer bu geçersiz bir hamleyse, oynanabilecek ya da alınabilecek ilk dokunduğu taşı oynamalı ya da almalıdır.



Bu maddede değinilen kurallara ait uygulamalar için www.fenerweb.com adresinde 'Kural Uygulamaları'na bakınız.

Hamlenin tek bir el ile yapılacağı vurgulanıyor. İki elin kullanılması yasaklanmıştır. (Bkz. Madde 7.5.4)

Oyuncular, kendisine veya rakibine ait taşları sadece hamledeyken ve ancak uyararak düzeltebilirler.

Açıkça kaza olduğunu anlamak zor olacaktır. Kaza olduğu anlaşılıyorsa, bundan ayrı dokunmalar oynama amaçlı değerlendirilir. 'Pardon' önceden olduğu gibi yine yok.

4. madde, dokunulan taşı anlatır. Bu kural üzerine her zaman tartışmalar olmuştur. Hakemlerin 4. madde uygulaması için tahtada gelişen olayları ve dokunulan taşın oynanmaması durumunda bunu görmesi beklenir. Bu duruma tanık olmak zordur şüphesiz. Hakem görmemişse eğer, oyuncuların bu yöndeki bir başvurusu karşısında işi zordur. Dokunulup dokunulmadığı oyuncular sorgulanarak öğrenilebilir. Bu çaba sonuç vermiyorsa, hakem tanık olmadığı durumlarda oyunu devam ettirmelidir.

Oyuncunun ilk olarak kendi taşına mı yoksa rakibinin taşına mı dokunduğu açıkça belli değilse, oyuncunun rakibinin taşından önce kendi taşına dokunmuş olduğu kabul edilir.



Hangi taşta önce dokunduğu saptanamıyorsa, hakem oyuncunun önce kendi taşına dokunduğuna hükmetmelidir.

4.4

Eğer hamlede olan bir oyuncu;

4.4.1

Şahına ve kalelerinden birine dokunursa, bu kalenin olduğu tarafa geçerli bir hamle olması koşuluyla rok yapmalıdır.

4.4.2

Bilerek, kalelerinden birine ve sonra şahına dokunursa, bu hamlede bu yöne rok yapmasına izin verilmez ve madde 4.3.1 uygulanır.

4.4.3

Rok yapmak amacıyla, şahına ve kalelerinden birine dokunursa, ama bu kale ile yapılacak rok geçersiz bir hamleyse, oyuncu, şah ile geçerli bir hamle yapmak (buna diğer kale ile rok yapmak da dahildir) zorundadır. Eğer şahın geçerli bir hamlesi yoksa oyuncu, geçerli herhangi bir hamleyi yapmakta serbesttir.

Oyuncu, şahına ve sonra kalelerinden birine dokunduğunda o yöne geçici veya sürekli olarak rok yapmasına engel bir durum yoksa rok yapmak zorunda olduğu madde hükmünde yer almaktadır. Rok hamlesi geçersiz bir hamle olacaksa bu kez madde 4.4.3 uyarınca hamle yapılmalıdır.

Geçersiz bir hamle olmamakla birlikte, 'dokunulan taş oynanır' anlayışıyla madde 4.3.1 uyarınca kale oynanmalıdır.

Dokunulan kale yönünde rok yapılamayacaksa, oyuncu, isterse ve olanaklıysa diğer tarafa rok yapabilecektir. Bu yöndeki kaleyle rok yapması olanaklı olmasına karşın oyuncu şahı ile başka bir hamle de yapabilecektir. Şahın oynayabilecek geçerli hamlesi yoksa oyuncu başka bir taşını oynayabilecektir.

4.4.4

Piyonunu terfi ettiriyorsa, taş seçimi, yeni taşın terfi karesine dokunmasıyla kesinlik kazanır.



Üzerinde tartışılan bir konu da, terfi edecek taşın sözlü olarak belirtildiği durumdur. Oyuncu, terfi eden yeni taşın değerini, yeni taşın adını, sözlü biçimde belirlese veya yeni taşı eline alsa bile, terfi karesine dokununcaya değin fikrini değiştirebilir. Bu durumda, oyuncunun yeni taşı elinden bırakması, temasın kesilip kesilmediği düşünülmeyecektir. Yeni taş terfi karesine dokunduğu anda başka bir taş seçimi yapılamayacaktır.

4.5

Dokunulan taşların hiçbirisi madde 4.3 ya da madde 4.4 kapsamında oynanamıyor ya da alınamıyorsa oyuncu, geçerli herhangi bir hamleyi yapmakta serbesttir.

4.6

Terfi eylemi farklı şekilde gerçekleştirilir:

4.6.1

Piyonun terfi (varış) karesine yerleştirilmesi zorunlu değildir.

4.6.2

Piyonun çıkarılıp yeni taşın terfi karesine konulması herhangi bir sırayla gerçekleşebilir.

4.6.3

Terfi karesinde rakip bir taş varsa alınmalıdır.

Terfi işleminin gerçekleşmesinde sınırlandırılmış bir sıra yoktur.

- Piyon son yataya konularak sonrasında dışarı çıkartılır. Terfi taşı terfi karesine konulabilir.
- Sondan bir önceki yatayda bulunan piyon dışarı çıkartılarak sonrasında terfi taşı terfi karesine bırakılabilir.
- Son yataya (terfi karesine) terfi taşı bırakılarak sondan bir önceki yatayda bulunan piyon dışarı çıkartılabilir.

4.7

Bir taş, kurallara uygun bir hamle ya da hamlenin parçası olarak bir kareye bırakıldığında, o hamlede başka bir kareye oynatılamaz. Şu durumlarda o **hamlenin yapılmış olduğu** kabul edilir.

4.7.1

Taş alınırken, alınan taş satranç tahtasından ayrıldığında ve oyuncu, rakip taşı almış olan kendi taşını, yeni karesine yerleştirip elinden bıraktığında **hamle yapılmıştır.**

4.7.2

Rok yapılırken, oyuncu kaleyi şahın en son geçmiş olduğu kareye bıraktığında **hamle yapılmıştır.** Oyuncu şahı elinden bıraktığı anda, hamle henüz yapılmamıştır ama bu yönde geçerli bir rok yapma olanağı varsa oyuncunun başka bir hamle yapma hakkı kalmamıştır. Bu kaleyle rok yapmak geçersiz bir hamleyse, oyuncu, şahıyla geçerli başka bir hamle yapmak (buna diğer kaleyle rok yapmak da dahildir) zorundadır. Eğer şahın geçerli bir hamlesi yoksa oyuncu, geçerli herhangi bir hamleyi yapabilir.

4.7.3

Piyon terfi ederken, oyuncu yeni taşı terfi karesinde elinden bıraktığında ve piyon tahtadan ayrıldığında **hamle yapılmış olur.**



*Hamlenin yapılması tanımlanmıştır. Bir taş bir kareye bırakıldığında **hamle yapılmıştır.** Artık bu hareketten vaz geçilemez.*

Burada da, taş alınarak hamle yapılıyorsa, hamlenin yapılmış olmasının koşullarına yer verilmiştir.

Rok yapılırken hamlenin hangi koşullarda yapılmış olduğu tanımlanıyor. Birinci cümlede, kale, şahın az önce geçmiş olduğu kareye bırakıldığında rok hamlesi yapılmış oluyor. İkinci cümledeyse sadece şahın oynanması durumunda yapılacak uygulamaya değiniliyor. Geçersiz hamle uygulaması sonrası, geçerli bir hamleyse, rok yapılarak oyuna devam edilir. Aksi durumda, oynayabilecek durumdaysa, 4.3.1'e göre şah ile bir hamle yapılmalıdır. Bu da olanaklı değilse 4.5'e göre bir hamle yapılır.

Terfi sırasında hamlenin yapılmış olmasının koşullarına değiniliyor. Piyon, terfi amacıyla satranç tahtasından dışarı çıkartıldığında ve aynı zamanda yeni taş da terfi karesine bırakıldığında, terfi hamlesi yapılmış olacaktır.

4.8

Oyuncu oynamak veya almak niyetiyle bir taşa dokunduğunda, rakibinin maddeler 4.1-4.7 kapsamına giren ihlallerine itiraz etme hakkını yitirir.



Bu madde önemlidir. Bir taşa dokunulursa rakibinin yaptığına o hamlede itiraz etme hakkı yitirilir. Öyle ki, oluşan duruma göre, bu hak yitirilince sonraki hamlelerde bile tekrar o durum için itiraz da edilemeyebilecektir.

4.9

Bir oyuncu taşları hareket ettirebilecek durumda değilse, bu işlem için hakem tarafından kabul edilecek bir yardımcı, oyuncu tarafından sağlanabilir.

Maddede, hamlelerin oyuncu tarafından yapılamayacağı durumlardaki uygulama anlatılır. Hamleler oyuncunun önerdiği hakemin de kabul ettiği bir yardımcı tarafından satranç tahtasında gösterilebilecektir.

Madde 5

Oyunun Sonulanması



'Oyunun Sonulanması' bařlıđıyla deđinilen konular oyunun kesin sonulandđđı durumları anlatır. Kuralların kurucu maddelerinden biridir.

5.1.1

Oyun, rakibini **mat** yapan oyuncu tarafından kazanılır. Mat konumunu yaratan hamlenin madde 3 ve maddeler 4.2-4.7'ye uygun bir hamle olması durumunda, **oyun derhal sona erer**.

5.1.2

Terk ettiđini bildiren oyuncu oyunu kaybeder. **Oyun derhal sona erer**. Eđer, konum oyuncunun řahını geerli herhangi bir olası hamleler dizisiyle mat edemeyeceđi bir konuma ulařılmışsa oyun berabere olur

5.2.1

řahı tehdit altında olmayan hamledeki bir oyuncunun, yapabileceđi geerli bir hamle yoksa oyun berabere olur. Bu durumda oyun **'pat'** olarak bitmiř olur. Pat konumunu hamlenin madde 3 ve maddeler 4.2-4.7'ye uygun bir hamle olması durumunda, **oyun derhal sona erer**.

5.2.2

Hibir oyuncunun geerli herhangi bir hamleler dizisiyle rakip řahı mat yapamayacađı bir konum oluřtuđunda, oyun berabere sonulanır. Oyun, **'ölü konum'** ile bitmiř olur. Bu konumu ortaya ıkaran (yaratan) hamlenin madde 3 ve maddeler 4.2-4.7'ye uygun bir hamle olması durumunda, **oyun derhal sona erer**.

*Maddelerin sonunda '**oyun derhal sona erer**' vurgusu egemendir. Maddede ele alınan kořullarla oyun bittikten sonra, oyun sırasında oluřmuř veya ođu zaman bittikten sonra da ortaya ıkabilecek durumlar karřısında oyunun sonucunun deđiřmeyeceđi geređi bu egemenliđin eseridir.*

5.2.3

En az birer hamle yapmış olan iki oyuncu, oyun sırasında aralarında anlaşılırsa oyun berabere biter.

Oyun derhal sona erer.



Düzenlemeye göre bu anlaşmanın yapılabilmesi için: her iki oyuncunun da hamle yapmış olmalarının koşul olduğu dikkatten kaçmamalıdır.

Hamleler tahtada gösterilmeden anlaşma yapılamaz. Anlaşma 'oyun sırasında' vurgusuyla yapılabilecektir. Aksinin yapıldığı bir durumda, bunun ne anlama geleceğini ve her iki oyuncunun bu oyundan alacağı puanı hakem belirleyecektir.

YARIŞMA KURALLARI

Madde 6

Satranç Saati

6.1

'**Satranç Saati**', aynı anda sadece biri çalışabilecek şekilde birbirine bir mekanizmayla bağlanmış iki göstergeli bir saattir.

Satranç Kuralları içinde '**saat**' bu iki göstergeden biri anlamına gelir.

Her zaman göstergesi bir '**bayrağa**' sahiptir.

'**Bayrak Düşmesi**' ise oyuncuya tanınan zamanın bitmesi anlamına gelir.

6.2 Satranç saatinin kullanımı:

6.2.1

Oyun sırasında, satranç tahtası üzerinde hamlesini yapan her bir oyuncu, kendi saatini durduracak ve rakibinin saatini çalıştıracaktır. (Yani saatine basacaktır.) Bu işlemle '**hamle tamamlanır**'. Hamle aşağıdaki durumlarda da tamamlanmıştır:

6.2.1.1

Hamle oyunu sonlandırıyorsa. (Maddeler 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6) ya da



'Yarışma Kuralları' ana başlığı altında sıralanan kurallar, satranç oyunu bir yarışma formatında düşünüldüğünde bu durumu belirleyen kurallardır.

Bu maddede değinilen kurallara ait uygulamalar için www.fenerweb.com adresinde '**Kural Uygulamaları**'na bakınız.

'Satranç Saati', satranç oyununu yarışma formatında görmeye başladığımız ilk maddedir. İki kişi satranç oynarken saat gerekmez. Ancak bu bir yarışmayla satranç saati gereklidir. 'Satranç Saati' satranç sporunun önemli ikinci donanımdır.

4.7'de hamlenin yapılması anlatılmıştı. Burada da hamlenin tamamlanması anlatılıyor. Oyuncunun hamlesini yaparak saatini durdurması/rakibinin saatini çalıştırması eylemine de '**hamlenin tamamlanması**' denilir.

Mat, pat, ölü konum oluştuğunda oyun derhal sona ermiş olacağı için yapılan son hamleyle hamle tamamlanmış sayılır. Son hamlede 5 konum veya 75 hamle oluşmuşsa yine hamlenin tamamlanış sayılacağı işaret ediliyor. Artık bayrağın bir önemi kalmamıştır.

6.2.1.2

Önceki hamlesi tamamlanmadığı halde, oyuncu bir sonraki hamlesini yapmışsa.



Bu maddenin anlatımıyla, bir başka şekilde, hamlenin nasıl tamamlandığı işaret ediliyor.

(1) Oyuncu hamlesini yapıyor ama hamleyi tamamlamıyor (kendi saatini durdurarak rakibinin saatini çalıştırmıyor).

(2) Rakip de hamle yaparak yanıt veriyor.

(3) Oyuncu bunun üzerine yeni bir hamle yapıyor.

(4) İşte, oyuncunun biraz önce yaptığı hamle (1) artık tamamlanmış sayılıyor.

6.2.2

Bir oyuncunun hamlesini yaptıktan sonra saatini durdurmasına-rakibi bir sonraki hamlesini yapmış olsa bile- izin verilmelidir. Oyuncunun tahta üzerinde hamle yapmasıyla, saate basması arasında geçen süre oyuncuya verilen sürenin bir parçasıdır.

Oyuncunun saatini durdurmasına nasıl izin verilir?

- Hamlesini yapan oyuncu saatini durdurmazabilir,*
- Rakip bu arada hamle yapar,*
- Oyuncu, hamlede olduğu halde saatini durdurabilir (işte buna izin verilecek),*
- Rakip de kendi saatine basarak hamlede olan oyuncunun saatinin yeniden çalışmasını sağlayabilir.*

6.2.3

Oyuncu, saate, hamlesini yaptığı elle basmalıdır. Saat tuşunun üzerinde parmak bekletmek ya da eli saatin üzerinde askıda tutmak yasaktır.

Oyuncunun bir eliyle hamle yapıp diğer eliyle saate basması yasaktır. Maddede anılan yasalara uymayan oyuncular öğüt niteliğinde uyarılmalıdır. Bu davranışın sürdürülmesi durumunda da 12.9'a göre cezalandırılmaları beklenir.

6.2.4

Oyuncular saate ölçülü davranmalıdırlar. Saate kuvvetli basmak, saati ele almak ya da devirmek, hamle yapmadan saate basmak yasaktır. Saati uygun kullanmayan oyuncular madde 12.9'a göre cezalandırılırlar.

6.2.5

Yalnızca saati çalışmakta olan oyuncunun taşları düzeltmesine izin verilir.

6.2.6

Eğer bir oyuncu saati kullanabilecek durumda değilse, bu işlem için hakem tarafından kabul edilebilecek bir yardımcı, oyuncu tarafından sağlanabilir. Oyuncunun saati hakem tarafından uygun (adil) biçimde ayarlanacaktır. Bu saat ayarlaması engelli bir oyuncunun saati üzerinde uygulanmayacaktır.

6.3 Ayrılan süre:

6.3.1

Satranç saati kullanılırken, her oyuncu kendisine verilen zaman dilimi içinde -buna hamle başına verilen herhangi bir ek zaman tutarı da dahildir- belirli en az sayıda hamleyi veya tüm hamleleri tamamlamak durumundadır. Tüm bu faktörler önceden belirlenmiş olmalıdır.



Hamle yapmadan saate basmak geçersiz hamle olarak kabul edilecektir. (Bkz. Madde 7.5.3)

Madde 4.2.1'de değinildiği gibi.

Oyuncu saati kullanamayacağını bildirdiğinde, oyuncunun süresinden uygun bir süre oyunun başında azaltılabilir. Yaygın uygulamaya göre, bu süre 10 ile 15 dakika olarak seçilebilir. Oyuncunun hangi nedenlerle saati kullanamadığının çok açık olarak tanımlanmadığını kuralda görüyoruz.

Sabit sürede, ideal olarak 40 hamle için verilen bir süre vardır. Ya da verilen sabit süre için hamle sayısı önerilmez. Ancak hamle yaptıkça her hamlede oyuncular ek süre alırlar. (Fischer mod) Bu ek süre ana süreye eklenir.

6.3.2

Oyuncunun bir zaman diliminden artırmış olduđu süre sonraki dilimdeki zamanına (yeri gelince) eklenir.

Ertelemeli tempoda her bir oyuncuya esas düşünme süresinin yanı sıra her bir hamle için sabit bir ek süre verilir. Esas düşünme süresi ancak ek düşünme süresi bittiğinde geri saymaya başlar. Ek süre bitmeden saate basması durumunda oyuncunun esas düşünme süresi değişmez, ek sürenin ne kadarının kullanıldığı önemli değildir.

6.4

Bayraklardan biri düşer düşmez madde 6.3.1'deki koşullar gözden geçirilmelidir.

6.5

Oyun başlamadan önce, hakem, saatin nereye konulacağına karar verir.



Sayısal satranç saatlerinin yaygınlaşması ile birlikte, 'Fischer Time', 'Bronstein Time' ve 'Zaman Erteleme' gibi oyun tempoları daha sık kullanılır olmuştur.

Bayrak düştüğünde, oyuncuların, tamamlamak zorunda oldukları belirlenen sayıdaki hamleyi ya da tüm hamleleri tamamlayıp tamamlamadığı hakemler tarafından kontrol edilir. Bu işlem, belki de, hakemin oyunun sonucunu belirlemesi sürecinin başlangıcıdır.

Salonun düzenlenme biçimine göre, satranç saatinin nereye konulacağına, ekranın/kadranın hangi yönü göreceğine hakem karar verir. Satranç saati, genellikle, siyah taşlarla oynayan oyuncunun sağına konulur. Bu yazılı bir kural olmayıp satranç oyununun geleneğinde vardır.

6.6

Oyunun başlangıcı için belirtilen saatte, beyaz taşlarla oynayan oyuncunun saati çalıştırılır.



Oyun ne zaman başladı?

Maddedeki önemli vurgu oyunun ne zaman başladığının anlatılmasıdır. Beyaz taşlarla oynayan oyuncunun saati çalıştırıldığında **oyun başlamıştır**. Bu konuda başkaca yan etmen aranmaması önerilir.

Ayrıca dikkat edilirse 'oyuncunun saati çalıştırılır' denilmektedir. Yani saatin çalıştırılması eylemi hakem tarafından yerine getirilmesi önemlidir.

Hükmen yenik sayılma süresi organizatörler tarafından yarışma yönergesinde belirtilir. Belirlenen bu süre sıfırdan farklı bir süre de olabilecektir. Bu süre doğru anlaşılmalı ve doğru uygulanmalıdır.

6.7 Varsayılan zaman:

6.7.1

Yarışma yönergesiyle önceden, hazır bulunmadığı için oyuncunun oynamadan kaybetmiş sayılacağı bir süre belirlenir. Böyle bir süre açıklanmamışsa bu sürenin sıfır dakika olduğu kabul edilir. Satranç tahtasına bu süreden sonra gelen her oyuncu, hakem aksi yönde karar vermedikçe, oyunu kaybeder.

6.7.2

Yarışma yönergesiyle sıfırdan farklı -hazır bulunmadığı için oyuncunun oynamadan kaybetmiş sayılacağı- bir süre belirlenmiş ancak oyuncuların her ikisi de hazır bulunmuyorsa, beyaz taşlarla oynayan oyuncu, gelmiş olduğu zamana kadar geçen tüm süreyi kaybeder. - yarışma yönergesinin bunu öngördüğü ya da hakemin aksine karar vermemiş olduğu haller hariç-

Bu anlatımdan siyah taşlarla oynayacak oyuncunun da zaman kaybedeceği, satranç saatinin bu doğrultuda adil biçimde ayarlanabileceği anlaşılmalıdır.

(Bkz. Kural Uygulamaları)

6.8

Hakemin tanık olması, görmesi ya da oyunculardan birinin, bu olguya yönelik geçerli savı üzerine bayrak düşmüş olarak kabul edilir.



Hakemler bayrağın düştüğünü gördükleri anda 'satranç saatini' durduracak, oyuncuları uyaracak ve gerekiyorsa oyunu bitireceklerdir. Oyuncular tarafından böyle bir savın ileri sürülebilmesi için satranç saatini durdurmaları – satranç saatini durdurmasalar bile- ve kendi bayraklarının da düşmemiş olması gerekir. Bu koşulların geçerliği hakem tarafından saptandıktan sonra maç sonucu belirlenmelidir.

6.9

Maddeler 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3'ün kapsamındaki durumlar dışında, bir oyuncu, kendisine verilen zaman içinde öngörülen sayıda hamleyi tamamlamazsa oyunu kaybeder.

Bununla birlikte, rakip oyuncunun, zamanı tükenen oyuncunun şahını **geçerli** herhangi bir olası hamleler dizisiyle mat edemeyeceği bir konuma ulaşılmışsa oyun berabere olur.

Mat, terk, pat, ölü konum veya anlaşma yoluyla oyun bittiğinde '**derhal**' sona erdiği için zamanının bitmesinin bir önemi kalmamıştır.

Hamle sınırlamalı tempolarla oynanan oyunlarda verilen zaman içinde öngörülen hamle tamamlanmamışsa oyuncu oyunu kaybedecektir.

Rakip geçerli hamlelerle oyunu kazanamayacaksa oyun berabere olacaktır. (Bkz. Kural Uygulamaları)

6.10 Satranç saatinin ayarı:

6.10.1

Görünür bir kusur olmadıkça satranç saatinin göstergelerindeki değerler esas alınır. Kusurlu olduğu açığa çıkan bir satranç saati hakem tarafından yedeğiyle değiştirilir. Hakem tarafından en doğru değerlendirmeye göstergelerindeki zamanlar ayarlanır.



Hakemler böylesi saat ayarlamalarında en doğru zaman ayarını yapmalıdırlar. Belli aralıklarda saatlerdeki göstergeler ve hamle sayıları kaydedilmelidir. Bu amaç için geliştirilen kontrol çizelgelerinden yararlanılabilir.

6.10.2

Oyun sırasında saatlerden biri ya da her ikisinin de kurulumunun doğru olmadığı anlaşılırsa, oyuncu ya da hakem derhal satranç saatini durduracaktır. Hakem doğru kurulumu sağlayacak, zamanları ve gerekiyorsa hamle sayacını da ayarlayacaktır. Hakem, doğru kurulumu sağlarken en doğru değerlendirmesini kullanacaktır.

Hakem, satranç saati üzerinde yeni bir ayar/kurulum yapacaksa göstergeleri not alması önerilir.

6.11.1

Oyunun kesintiye uğratılması gerekmişse hakem satranç saatini duraklatacaktır.

Hakem, hangi nedenle olursa olsun, oyuna müdahale etmek durumunda kaldığında satranç saatini mutlaka duraklatmalıdır.

6.11.2

Bir oyuncu yalnızca hakemin yardımına gereksinim duyduğunda satranç saatini duraklatabilir; örneğin, piyon terfiinin söz konusu olduğu bir durumda, gereken taş oyuncunun elinde olmayabilir.

Oyuncuların satranç saatini durdurabilmeleri için salt hakemden yardım isteme durumu işaret ediliyor.

6.11.3

Oyunun ne zaman tekrar başlayacağına hakem karar verir.



Hangi nedenle olursa olsun, satranç saati hakem veya oyuncu tarafından durdurulmuş ve oyun durmuşsa, oyunun yeniden ne zaman başlayacağının kararını hakem verecektir. Hamlede olan oyuncunun saati hakem tarafından çalıştırılarak oyuna devam edilmesi sağlanmalıdır.

6.11.4

Oyunculardan biri, hakemin yardımını istemek için satranç saatini duraklatırsa, hakem, bunun gerekçesinin haklılığını irdeleyecektir. Oyuncunun satranç saatini durdurmak için haklı bir gerekçesi yoksa oyuncu, madde 12.9'a göre cezalandırılacaktır.

Oyuncular hakeme başvurdıkları durumlarda, hakem bu başvuruyu değerlendirecekse veya hakemin kendisi doğrudan oyuna karışması gerekliyse, satranç saati durdurulur. Oyuncunun satranç saatini durdurmasının gerekli olup olmadığına hakem karar verir.

6.12.1

Yarışma salonunda, satranç tahtasındaki konumu, hamleleri ve kaç hamle yapılıp tamamlandığını, saatlerle hamle sayılarını gösteren ekran, monitör ve gösterim panolarının kullanılmasına izin verilir.

6.12.2

Oyuncular yalnızca bu bilgi amaçlı gösterimlere dayanarak bir sav ileri süremezler.

Yarışma salonunda canlı yayınlar veya gösterim panolarıyla oyunlar izleyenlere yansıtılabilir. Hiçbir oyuncu veya diğer kişilerin salt burada yansıtılan görüntüleri kanıt göstererek itiraz etmeleri ve sav ileri sürmeleri dikkate alınmaz.

Madde 7

Kuraldışı Durumlar



Bu maddede değinilen kurallara ait uygulamalar için www.fenerweb.com adresinde 'Kural Uygulamaları'na bakınız.

7.1

Bir kuraldışılık oluşursa taşların önceki konumlarına dönülmeli, hakem en doğru değerlendirmesini kullanarak satranç saatinin gösterdiği zamanları belirlemelidir. Buna saatteki zamanları değiştirmeme hakkı da dahildir. Hakem gerekiyorsa saatin hamle sayacını da ayarlayacaktır.

7.2.1

Bir oyun sırasında, taşların başlangıç konumunun yanlış dizilmiş olarak oyuna başlandığı fark edilirse, oyun iptal edilecek ve yeni bir oyun oynanacaktır.

7.2.2

Bir oyun sırasında satranç tahtasının madde 2.1'e göre ters yerleştirildiği anlaşılırsa, ulaşılan o andaki konum doğru yerleştirilmiş bir tahtaya aktarılacak, oyun devam edecektir.

Satranç tahtası üzerinde bir uygulama yapıldığında, hakemin, satranç saatini yeniden ayarlaması beklenir. Bu yeni saat ayarının, hesap yöntemleri içerisinde açıklanabilir olması da gerekir. Kural, hakeme, zamanları değiştirmeme hakkını da tanımıştır. Bu hak doğru kullanılmalıdır. Özellikle geçmiş hamlelere yönelik yapılan düzeltmelerde, zamanların değiştirilmesi yeğlenmeli ve hesaplama en doğru biçimde yapılmalıdır.

Bu anlayıştan geri durulamaz, vaz geçilemez. Oyun her ne koşulda olursa olsun yeniden oynanacaktır.

Oyun sırasında satranç tahtasının madde 2.1'e aykırı olarak yerleştirildiği fark edilirse o andaki mevcut konum, beyaz karenin sağ tarafta olduğu bir tahtaya taşınarak oyun devam ettirilir. Taşıma sonrası her zaman oyun devam etmeyebilir. (Madde 2.3 gözlenir. Bkz. Kural Uygulamaları)

7.3

Oyun, oyuncuların oynamaları gereken rengin tersi renkle başlamış ve her iki oyuncu da 10'dan az sayıda hamle yapmışlarsa, oyun devam etmeyecek ve doğru renklerle yeni bir oyun oynatılacaktır. 10 ya da daha fazla sayıda hamle yapılmışsa oyun devam edecektir.

7.4 Devrilen taşlar:

7.4.1

Eğer bir oyuncu, bir ya da birden fazla taşı devirir, yerlerini bozarsa, bunları kendi zamanı içinde doğru yerlerine koyacaktır.

7.4.2

Gerekirse, oyuncu ya da rakibi, satranç saatini durduracak ve hakemden yardım isteyecektir.

7.4.3

Hakem, taşların yerlerini bozan oyuncuya ceza verebilir.

7.5 Kuraldışı hamleler:

7.5.1

Geçersiz bir hamle oyuncunun saatine basmasıyla tamamlanır. Oyun sırasında geçersiz bir **hamlenin tamamlandığı** belirlenirse, konum kuraldışılığın hemen öncesine getirilir. Kuraldışı durumun hemen öncesi belirlenemiyorsa oyun, belirlenebilen son kural dışı öncesi konumdan devam eder. Maddeler 4.3 ve 4.7 uygulanarak, geçersiz hamle yerine başka bir hamle yapılır. Ardından oyun bu yeniden oluşturulmuş, düzeltilmiş konumdan devam eder.



Oyun devam ettirildiğinde eşlendirmede yer alan renklere dokunmaz. Oyunun sonucu, oyuncuların isimleri dikkate alınarak doğru biçimde kaydedilir.

Oyuncu, bozulan taşları kendi zamanı içinde düzeltecektir.

Oyuncunun alacağı cezaya dikkat!

Madde 12.9'da anılan disiplin cezalarından biri uygulanabilir.

*Geçersiz hamlenin yapıldığı hakem ya da oyuncular tarafından saptandığında, notasyon kağıtlarından da yararlanılarak geçersiz hamlenin yapıldığı konuma geri dönülür.
(Bkz. Kural Uygulamaları)*

7.5.2

Bir oyuncu, piyonunu en uzak yataya sürer, saatine basar, fakat piyonu yeni bir taşla değıştirmezse hamle geçersizdir. Piyon kendisiyle aynı renkte bir **'Vezir'** ile değıştirilir.



Piyon terfisinin kurallara uygun yapılmaması durumunda da konuma geri dönölür. Bu durumda, derhal, piyonun terfi değeri **'Vezir'** olacak biçimde değıştirilmesi istenerek zaman cezası da uygulanacaktır. (Geçersiz konum)

7.5.3

Oyuncu bir hamle yapmadan saate basarsa, bu geçersiz bir hamle olarak kabul edilecek ve geçersiz hamle gibi cezalandırılacaktır.

Bu süreçte yapılan hamlenin kendisi geçerliyse, bu hamleye dokunulmaz. Uygulama rakibin saatine iki dakika süre eklenerek tamamlanır.

7.5.4

Oyuncu tek bir hamleyi yapmak için her iki elini birden kullanırsa (rok yapılması, taş alınması ya da terfi durumlarında) ve saatine basarsa bunun geçersiz bir hamle olduđu kabul edilecek ve geçersiz hamle gibi cezalandırılacaktır.

Oyuncu hamle yaparken iki elini birden kullandığında, yapılan hamlenin kendisi geçerliyse, bu hamleye dokunulmaz. Uygulama rakibin saatine iki dakika süre eklenerek tamamlanır.

Madde 7.5.3 ve 7.5.4 uygulamasında; yapılan hamlenin kendisi geçerli değilse, değerdendirme ve uygulamanın madde 7.5.1'e göre yapılacağı dikkatten kaçmamalıdır.

7.5.5

Maddeler 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 veya 7.5.4'te belirtilen durumlara göre; gerekli uygulama yapıldıktan sonra, oyuncu tarafından tamamlanan ilk geçersiz hamle için, hakem, oyuncunun rakibine iki dakika ek süre verecektir. Aynı oyuncunun ikinci kez geçersiz bir hamleyi tamamlaması durumunda, hakem oyunu bu oyuncu için kayıp ilan edecektir.

Bununla birlikte, mevcut konum rakibin bu oyuncuyu geçerli herhangi bir olası hamleler dizisiyle mat etmesine izin vermiyorsa oyun berabere olur.

7.6

Bir oyun sırasında herhangi bir taşın olması gereken karede bulunmadığı ortaya çıkarsa, kuraldışıılıktan önceki konum yeniden oluşturulur. Kuraldışıılığın hemen öncesi olan konum belirlenemiyorsa oyun, son belirlenebilen konumdan devam edecektir. Ardından oyun bu yeniden oluşturulmuş, düzeltilmiş konumdan devam eder.

Geçersiz hamle çeşitliliğine bir bakalım.

- *Hamlenin kurallara uygun olarak yapılmaması,*
- *Son yatayda tamamlanmış hamle olarak bir piyon taşı bulunması,*
- *Hamle yapmadan saate basılması,*
- *İki el kullanılarak hamle yapılması,*

Oyun sırasında bunlardan herhangi ikisinin bir oyuncu tarafından yapılması durumunda oyuncu bu oyunu kaybeder. Rakip oyuncunun alacağı puan 'hükmen' olarak değerlendirilmez. Hakem kararıyla kayıp olarak değerlendirilmelidir.

Diğer taraftan rakibin mat yapmaya elverişli taşları veya konumu yoksa oyun beraberlikle sonuçlandırılır.

Oyun bundan sonra devam ederken, oyunun hakem tarafından başlatılacağı unutulmamalıdır.

Madde 8

Hamlelerin Kaydedilmesi

8.1 Hamlenin kaydedilmesi:

8.1.1

Oyun boyunca her oyuncu, kendi hamlelerini ve rakibinin hamlelerini, doğru biçimde hamle hamle ve olabildiğince açık ve okunaklı olarak yarışmaya ait **'notasyon kâğıdına'** kaydetmesi ve aşağıdaki yollardan biriyle hareket etmesi gerekir:

8.1.1.1

Cebirsel notasyonda (Ek C), yarışma için öngörülen **'notasyon kâğıdına'** yazarak.

8.1.1.2

Yarışma için öngörülen FIDE sertifikalı **'elektronik hamle yazım tablosuna'** hamle girerek.

8.1.2

Oyuncunun, madde 9.2 ya da 9.3'e göre berabere savında bulunduğu durumlar ya da Yönergeler I.1.1'e göre ertelenen oyunlar dışında, hamlelerin önceden kaydedilmesi yasaktır.

8.1.3

Bir oyuncu, eğer isterse rakibinin hamlesine, kaydetmeden önce karşılık verebilir. Yenisini yapmadan önce, bir öncekini kaydetmek zorundadır.

8.1.4

Notasyon kâğıdı yalnızca hamleleri yazmak, saatlerdeki zamanlar, berabere önerileri, bir sava ilişkin konular ve amaca uygun diğer verileri kaydetmek için kullanılacaktır.



Bu maddede değinilen kurallara ait uygulamalar için www.fenerweb.com adresinde 'Kural Uygulamaları'na bakınız.

Bir satranç oyunu, yarışma formatına büründüyse hamlelerin kaydedilmesi gerekir. Notasyon kâğıdı satranç sporunun 3. önemli donanımıdır. Genellikle 2 örnek ve kendinden kopyalı olarak basılarak satranç masasında oyuncuların kullanımına sunulur.

Hamlelerin her iki oyuncu tarafından okunabilecek biçimde hamle hamle kaydedilmesinin zorunluluğu açıkça anlatılmıştır. Yeni değişiklikle artık 'elektronik hamle yazım tablosu' da kullanılabilecektir.

Oynamadan hamleyi kaydetmek da yasaklar arasındadır.

8.1.5

Her iki oyuncu da beraberlik önerisini Notasyon kâğıdı ve elektronik hamle yazım tablolarına [hamle kayıt gereçleri] (=) simgesiyle kaydetmelidir.



8.1.6

Bir oyuncu hamleleri kaydedebilecek durumda değilse, bu işlem için hakem tarafından kabul edilebilecek bir yardımcı, oyuncu tarafından sağlanabilir. Bu oyuncunun saati hakem tarafından uygun (adil) bir şekilde ayarlanacaktır. Bu saat ayarlaması engelli oyuncunun saati üzerinden uygulanmayacaktır.

8.2

Hamle kayıt gereçleri oyun boyunca hakem tarafından görülebilir durumda bulundurulacaktır.

8.3

Hamle kayıt gereçleri yarışmayı düzenleyenin malıdır. Belirgin bir kusuru olan bir elektronik hamle yazım tablosu hakem tarafından değiştirilecektir.

8.4

Bir oyuncunun oyunun herhangi bir periyodunda beş dakikadan az zamanı kalmış ve hamle başına 30 saniye ya da üzeri ek zamana sahip değilse, bu periyodun geri kalanı için madde 8.1.1'in gereklerini yerine getirmek zorunda değildir.

Hamleleri kaydedemeyecek oyuncuların durumları, hakem tarafından kabul görmesi durumunda, bir yardımcıyla çözülebilecektir. Saatlerde yapılacak uygun-adil ayarlama, yazamayan oyuncunun süresinin diğer oyuncudan daha az olacak biçimde ayarlanacağı yönünde düşünülmelidir. Ama engelli oyunculara pozitif ayrıcalık yaklaşımı burada unutulmamalıdır.

Oyun sırasında, oyuncuların, hamle kayıt gereçlerini saklamaları, kaydedilenlerin ve hamle sayılarının hakemlerin kontrolleri sırasında okunmasına, görülmesine engel olmaları yasaktır. Hamle kayıt gereçlerinin hakemlerin her istediğinde görmelerine engel olunması, rakibin eksik kaydettiği hamleleri tamamlamak için rakibe verilmemesi, oyun sonunda hakeme teslim edilmemesi gibi bir eğilime girilemez. Yasaktır.

Eklemeli tempoda hamle başına en az 30 saniye ekleme süresi varsa, tüm hamleler oyunun

8.5 Eksik kaydedilen hamleler

8.5.1

Madde 8.4 uyarınca oyuncuların hiçbir hamlelerini kaydetmeleri gerekmiyorsa; hakem ya da bir yardımcı, orada bulunup hamleleri kaydetmeye çalışmalıdır. Böyle bir durumda, bayraklardan biri düşer düşmez hakem, satranç saatini duraklatacaktır. Ardından oyuncular, hakemin ya da rakiplerinin hamle yazım gereçlerini kullanarak güncellemelidirler.

8.5.2

Madde 8.4 uyarınca, hamleleri kaydetmesi gerekmeyen sadece bir tarafsı; bayrak düşer düşmez, satranç tahtasındaki bir taşı oynamadan önce hamle kayıt gereçlerini tümüyle güncellemelidir. Hamle sırası kendinde olmak koşuluyla rakibinin gerecini kullanabilir, ama hamle yapmadan önce rakibinin gerecini geri vermelidir.

sonuna kadar oyuncular tarafından hamle hamle kaydedecektir. Ekleme süresi 30 saniyenin altındaysa veya sabit süreli oyunlarda oyuncunun 5 dakikadan az zamanı kalmışsa, kaydetmeyi bırakabilirler. Hamlelerin diğer oyuncu tarafından kaydedilmesi sağlanır. (Bkz. Kural Uygulamaları)

Ekleme süresi 30 saniyenin altında veya sabit süreli oyunlarda, her iki oyuncunun da saati 5 dakikadan az zamanı gösteriyorsa, kalan hamleleri hakem kaydedecektir. Bu durumda oyuncular kaydetmeye devam etseler bile, hakem de kaydetmeye devam edecektir.

“Hakem ya da bir yardımcı” denildiğine dikkat edilirse, oyunun tek egemeni hakemdir. Hakem, sadece hamleleri kaydetmek için güvenilir bir yardımcıyı görevlendirebilir. Bu ayrıntıyı gözden kaçırmamak gerekir. (Bkz. Kural Uygulamaları)

Ekleme süresi 30 saniyenin altında veya sabit süreli oyunlarda, oyunculardan birinin saati 5 dakikadan az zamanı gösteriyorsa bu oyuncu hamlelerini kaydetmeyebilecektir. Diğer

8.5.3

Eksiksiz bir hamle kayıt gereci mevcut değilse 2. bir tahta üzerinde oyuncular, hakem veya bir yardımcı eşliğinde oyunu yeniden oluşturmalıdır. Bu işleme başlanmadan hakem ya da yardımcısı, öncelikle mevcut konumu, saatlerdeki süreleri, kimin saatinin çalıştığını ve eğer biliniyorsa kaç hamle yapılmış olduğunu kaydedecektir.

8.6

Hamle kayıt gereçleri güncellenemiyor ve böylelikle oyuncunun süresini aştığı gösterilemiyorsa, yapılan bir sonraki hamle, bir sonraki zaman kontrolünün ilk hamlesi (daha çok hamle yapıldığını ya da tamamlandığını gösteren bir kanıt olmadıkça) sayılır.

8.7

Oyunun sonunda, her iki oyuncu da her 2 notasyon kâğıdını da imzalayarak veya elektronik hamle yazım tablolarında sonucu onaylayarak oyunun sonucunu belirtecektir. Sonuç yanlış olsa bile, hakem başka bir karar vermedikçe bu sonuç geçerli sayılacaklardır.

oyuncu kaydetmeye devam edecektir.

Hamleleri kaydedemeyen oyuncu, bayrak düştükten sonra, gerecindeki eksik hamleleri tamamlayacaktır. Hakem gerekiyorsa el koyacak ve eksik hamlelerin tamamlanmasını sağlayacaktır.

Hakem, bir oyunun bittiğini gördüğünde, telaş yapmadan oyunun sonucunu almak için çaba göstermelidir.

Hakemin vereceği başka karar ne olabilir? Hakemin, Hamle kayıt gereçlerindeki sonuçların birbirinin aynı olmaması durumunda doğru sonucu elde etmek için bir inceleme, soruşturma yapması beklenir.

Hakem her durumda, her zaman, hangi turda ve hangi zaman aralığında olursa olsun sonuç yanlışlığı savını dikkate almalı ve gerekli inceleme, araştırma sonunda doğru işlemi yaparak varsa hatayı kuralların gösterdiği biçimde düzeltmelidir.

Madde 9

Oyunun Berabere Olması

9.1 Beraberlik önerisi ve yarışma yönergesi:

9.1.1

Bir yarışmanın yönergesiyle ister oyunun tümünde ister belli bir sayıda hamleden önce, oyuncuların hakemin iznine gereksinim duymadan berabere teklifi ya da beraberlik üzerine anlaşma yapamayacaklarını hükme bağlamak olanaklıdır.

9.1.2

Bununla birlikte, yarışmanın yönergesi oyuncuların anlaşarak berabere yapmasına izin veriyorsa aşağıdakiler uygulanır:

9.1.2.1

Hamlesini tahta üzerinde yapmış bir oyuncu, dilerse, kendi saatine basmadan önce berabere teklif edebilir. Oyun sırasında olmak koşuluyla teklifin yapıldığı zaman, teklifin geçerliliğini etkilemez, fakat madde 11.5 de göz önüne alınmalıdır. Berabere teklifine ek olarak herhangi bir koşul öne sürülemez. Her iki durumda da beraberlik teklifi geri çekilemez ve rakip kabul edene, sözlü olarak reddedene, oynamak veya almak niyetiyle bir taş dokunana kadar geçerlidir, ya da oyun başka bir yolla sonuçlandırılır.



Bu maddede değinilen kurallara ait uygulamalar için www.fenerweb.com adresinde 'Kural Uygulamaları'na bakınız.

*Madde 5.2.3'te dile getirildiği gibi oyun sırasında anlaşarak beraberlik ilan edilmesi yarışma yönergesinde belirtilecek kurallara göre yapılabilecektir. Yönergede bu tür uzlaşi için bir hamle sayısı sınırlaması olabilecektir. Bu sınır aşılmadan, oyuncular, hakemden izin almak amacıyla böylesi bir istemde dahi bulunamayacaklardır.
(Bkz. Kural Uygulamaları)*

Oyun sırasında olmak üzere rakibe yapılacak beraberlik önerisinin 'şekil koşulları' şöyle sıralanabilir.

- Oyuncu hamlesini tahta üzerinde yapar,
 - Önerisini, rakibine, hamlesini tamamlamadan önce sunar,
 - Ardından hamlesini tamamlar,
- Ancak; beraberlik önerisi yapıldığında, bir zaman ve başkaca bir şekil aranmaksızın rakibin bu öneriyi kabul etmesi durumunda oyun **derhal** beraberlikle sonuçlanır.*

Hakem, ancak rakibin başvurusu üzerine madde 11.5 hükmü uyarınca



9.1.2.2

Beraberlik teklifi her iki oyuncu tarafından da hamle yazım gereçlerine bir işaret konarak not edilir.

9.1.2.3

Madde 9.2 ya da 9.3'e göre ileri sürülen berabere savları aynı zamanda bir berabere önerisi olarak kabul edilirler.

9.2.1

Hamlede olan oyuncunun geçerli savı üzerine, aynı konum en az 3 kez (peş peşe olması gerekmez);

9.2.1.1

Oluşmak üzereyse değiştirilemeyecek bu hamlesini önce notasyon kağıdına veya elektronik hamle yazım tablosuna kaydetmiş ve hakeme bu hamleyi yapmak niyetinde olduğunu belirtmişse oyun beraberedir ya da

9.2.1.2

(o anda) oluşmuşsa ve hamlede olan oyuncu berabere savında bulunuyorsa oyun berabere olur.

9.2.2

Sadece ve sadece şu durumlarda konumlar aynı sayılır: Hepsinde aynı oyuncu hamledeyse, aynı cins ve renkteki taşlar aynı karelerde duruyorsa ve her iki oyuncunun taşlarının yapabilecekleri olası hamleler tümüyle aynıysa.

Şu tür konumlar aynı değildir:

hareket edebilir. Beraberlik önerisine oyuncunun kendisi veya rakibi ek koşullar ileri süremez. Durum ne olursa olsun beraberlik önerisinde bulunan oyuncunun bu önerisini yok sayamayacağı açıkça işaret edilmektedir.

Her iki oyuncunun da, hamledeyken hakeme beraberlik savı öne sürebileceği açıkça görünüyor. 9.2.1.1'de son hamlesini yapmadan önce hamledeki oyuncu, 9.2.1.2'de son hamle yapıldıktan sonra, hamle sırası kendisine geçen oyuncu, yapılmış hamleyle tekrar konumu oluştuğunu hakeme başvurarak sav dile getirebiliyorlar.

Konum tekrarı söz konusuysa üç konum karşılaştırıldığında; tüm taşların benzer karelerde olması, aynı oyuncunun hamlede olması, ilk konumdaki olanaklı hamlelerin (geçerken alma ve rok yapma hakkı) sonrakinde de mevcut olması gerekir.

9.2.2.1

Serinin başlangıcında bir piyon geçerken alınabiliyorsa,

9.2.2.2

Henüz oynamadığı için bir kaleyle rok hakkı olan şahın, oynadığı için bu hakkını kaybettiği konumlar aynı değildir. Yalnızca oynadıktan sonra bir şah ya da kale rok haklarını kaybetmiş sayılır.



Bir şah ya da bir kale, hareket etmeye zorlandığında rok hakkını yitirecektir. Konumların, koşulları gözeterek, aynı olduğunu gösterebilmek kuralın özüdür.

Aynı resmi elde etmek üzere taşlar hareket ettiğinde bir sıra aranmayacaktır. Yapılacak son hamle ile tekrarı oluşturan son hamlelerin aynı olması beklenmez.

9.2.1.1 ve 9.2.1.2'de ileri sürülen savlar, önce 'şekil koşulları' bu koşullar yerindeyse sonra 'uygulama koşulları' yönünden incelenir. İnceleme sonunda beraberlik hükmüne varılabilecektir.

(Bkz. Kural Uygulamaları)

9.3

Hamlede olan oyuncunun öne sürdüğü geçerli bir sav üzerine eğer,

9.3.1

Notasyon kâğıdına yazdığı veya elektronik hamle yazım tablosuna kaydettiğini bildirdiği değiştirilemeyecek bu hamlesiyle her iki oyuncunun tamamlamış olduğu son 50 hamle içinde, hiçbir taş alınmamış ve hiçbir piyon hareket etmemişse oyun berabere olur.

9.2'deki duruma benzer biçimde ileri sürülen sav burada da incelenecektir.

9.3.1'de son hamlesini yapmadan önce hamledeki oyuncu, 9.3.2'de son hamle yapıldıktan sonra hamle sırası kendisine geçen oyuncunun 50 hamleyle ilgili savı öne sürebildiğini gözlemlemek gerekir.

9.3.2

Her 2 oyuncunun tamamlamış olduđu son 50 hamle içinde hiçbir taşın alınmamış ve hiçbir piyonun hareket etmemiş olduđu, geçerli bir sav olarak öne sürülüyorsa oyun berabere olur.

9.4

Bir oyuncu, madde 4.3'te belirtilen biçimde bir taşla dokunursa o hamlede madde 9.2 ya da 9.3'e göre berabere savında bulunma hakkını yitirir.

9.5 Beraberlik savları:

9.5.1

Bir oyuncu, madde 9.2 ya da 9.3'e göre berabere savı ileri sürüyorsa kendisi veya hakem satranç saatini durduracaktır. (Bkz. madde 6.11.1, 6.11.2) Savını geri çekmesine izin verilmez.

9.5.2

Sav doğru olduđu anlaşılırsa, oyun derhal berabere biter,

9.5.3

Savın doğru olmadığı anlaşılırsa, hakem rakibin kalan süresine 2 dakika ekler. Ardından oyun devam edecektir. Sav, niyetlenen bir hamle üzerine oluşturulmuşsa, bu hamle madde 3 ve 4'e uygun olarak yapılmalıdır.



Oyuncunun, hakeme, süreceği savlar yönündeki istemini bildirmeden önce bir taşla dokunmuş olması bile sav ileri sürmesine engeldir. Bundan ayrı olarak, özellikle savı oluşturan hamlenin tahtada oynanmış olması incelemenin yapılmayacağını en belirgin göstergesidir.

Madde hüküm doğurmaktadır. Hakemin satranç saatini durduracağından söz ediliyor. Eğer oyuncu satranç saatini durdurmamışsa, hakem durduracaktır.

Savın doğru olması durumunda oyunun derhal berabere biteceği vurgusu dikkatten kaçmamalıdır.

Kuralların ortaya koyduğu bir ceza uygulanacaktır. Madde 12.9'da anılan cezalardan biri değildir. Hakem ceza uygulamasından geri duramayacaktır.

9.6

Aşağıdaki durumlardan biri ya da her ikisi birden oluşmuşsa oyun beraberedir:

9.6.1

9.2.2'deki gibi aynı konum en az beş kez oluşmuşsa.

9.6.2

En az 75 hamleden oluşan herhangi bir seri boyunca her iki oyuncu hiçbir taş almamış ve hiçbir piyonu hareket ettirmemişse.

Son hamlede mat yapılmışsa mat geçerlidir.



Bu madde de hüküm doğurmaktadır. 9.6.1 ve 9.6.2'de dile getirilen konumlarda bir sav ileri sürülmesi, bu istemin dile getirilmesi söz konusu değildir. Hakemin görmesi, oyuncuların birinin işaret etmesi, bir geçersiz hamlenin saptanması amacıyla oyunun incelenmesi sırasında, böylesi konumların saptanması durumunda oyun berabere ilan edilir. Ancak oyunun tümüne yayılan bir düzenlemede hakemin hangi koşullarda ve hangi ad altında bu konumlar hakkında bir yargıya varabileceğine yönelik bir öneri geliştirilememiştir.

Madde 10

Puanlar

10.1

Yarışma yönergesi aksini belirtmedikçe oyunu kazanan oyuncu (hükmen kazanç da dahil) bir (1) puan alır, oyunu kaybeden oyuncu (hükmen kayıp da dahil) puan (0) alamaz ve oyunu berabere olan oyuncu yarım ($\frac{1}{2}$) puan alır.

10.2

Bir oyunun toplam puanı, o oyun için normal olarak verilebilecek en yüksek puanı asla geçemez. Oyuncuya verilen bireysel puan, bir oyunda normal olarak elde edilebilecek puanlar olmalıdır, örneğin $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ gibi bir puanlamaya izin verilmez.



Satranç oyunu sonunda doğrudan oyuncuların emekleriyle elde edilen puanlar madde özünde anlatıldığı gibidir.

Tahta başında oynayarak 'alın teriyle' kazanamayan bir oyuncuya hangi nedenle kazanç verilebilir? Önemli ayrıntı oyuncuların emekleriyle elde edilen puanların toplamı 1 (bir) puan etmelidir. Bunun dışındaki değerler disiplin cezası nedeniyle ortaya çıkan sonuçlardır.

Madde 12.9-3-4-5-6'daki ceza uygulamaları sonunda (0 - $\frac{1}{2}$), (0 - 0), ($\frac{1}{2}$ - 0) gibi sonuçları da görmek olanaklıdır. Masadan normal yollarla kalkan oyuncuların puanları hiçbir zaman bu biçimde olamaz.

Madde 12.9'da değinilen biçimde, bir oyuncunun puanını artırmak veya azaltmak gibi bir ceza uygulanacaksa, 10. maddenin hüküm fıkrasına dikkat edilmelidir. Örneğin (1-0) biten bir maç sonunda asla ($\frac{1}{2}$ - 0) gibi bir puan verilemeyecektir.

Madde 11

Oyuncuların Yönetilmesi



Bu maddede değinilen kurallara ait uygulamalar için www.fenerweb.com adresinde 'Kural Uygulamaları'na bakınız.

11.1

Oyuncular satranç oyununun itibarını zedeleyecek davranışlarda bulunamazlar.

11.2 Oyun sahası ve oyun salonu:

11.2.1

'Oyun (turnuva) sahası' denilince oyun salonu, tuvaletler, dinlenme odaları, oyuncuların temiz hava almak için çıktıkları yerler, sigara içme yerleri, içecek servisi için düzenlenmiş alanlar ve hakemin belirlediği diğer bölgeler anlaşılmalıdır.

11.2.2

Oyun salonu, bir yarışmanın oyunlarının oynandığı yer olarak tanımlanır.

11.2.3

Yalnız hakemin izniyle:

11.2.3.1

Bir oyuncu oyun sahasını terk edebilir,

11.2.3.2

Hamlede olan oyuncu oyun salonundan ayrılabilir,

Oyuncular her an satranç oyununun etik değerlerine bağlı kalmak zorundadır.

Teknik Toplantıda oyun sahası tanımlanarak katılımcılara tanıtılır. Oyuncuların oyun salonu dışına çıkışlarına ilişkin kurallar belirlenmiştir. Ancak, oyun sırasında oyun sahasının dışına da çıkmaları gerekebilir. Bu gereklilik hakem tarafından kabul edilebilir bir gerekçeye sığıyorsa (ilaç, gözlük benzeri zorunlu olarak kullanılacak gereksinimler) oyuncunun yanında bir hakem veya organizasyon görevlisi bulundurularak bu izin verilebilir. Oyun sahasını izinsiz biçimde terk edenler madde 12.9 uyarınca yenik sayılarak cezalandırılması beklenir.

Hamlede olan oyuncunun masadan kalkamayacağı yönündeki bilgi yanlıştır. Oyuncular, hamledeyken masadan kalkabilir, oyunların oynandığı yerde gezinebilir. Oyuncular, hakemin izin vermesi durumunda, oyun salonunun dışına da çıkabilir.

11.2.3.3

Oyuncu ya da hakem olmayan bir kişi oyun salonuna giriş hakkı edinebilir.



Oyunların oynandığı alana giriş yapabilecek kişiler organizasyon yöneticisi tarafından önceden belirlenebilir. Oyun salonuna girme hakkı olan kişilerin organizasyonun tüm paydaşlarına (hakemler, diğer görevliler...) duyurulması önerilir.

11.2.4

Yarışma yönergesiyle; hamledeki oyuncunun-yarışma salonundan ayrılmak isteyen- rakibine de hakemi bilgilendirme koşulu getirmek olanaklıdır.

Yarışma yönergesinde yer verilirse, hamlesini tamamlamış oyuncu da oyun salonundan dışarıya çıkmak istediğinde hakeme haber vermek zorundadır.

11.3 Notlar ve elektronik cihazlar:

11.3.1

Oyun süresince oyuncuların not tutmaları, bilgi veya öneri kaynaklarına başvurmaları ya da herhangi bir oyunu başka bir tahta üzerinde incelemeleri yasaktır.

Madde, oyuncuların, oyun süresi içinde herhangi bir yolla yardım almalarının yasaklandığını ortaya koyar.

11.3.2.1

Oyun sırasında, bir oyuncunun oyun sahası içinde (hakem tarafından özellikle onay verilmiş olanlar hariç) herhangi bir elektronik cihaz bulundurmalarına izin verilmez. Bununla birlikte, tümüyle kapalı olmak koşuluyla, oyuncunun çantasında bu türden cihazlar bulundurmasına izin vermek ancak yarışma yönergesiyle olanaklıdır. Bu çanta hakemin uygun gördüğü bir yere konulmalıdır. Her iki oyuncunun da bu çantayı hakemin izni olmadan kullanması yasaktır.

Oyun sahasını bu cihazların etkilerinden arındırmak güçtür. Yasak kapsamında pek çok cihaz sayılabilir. Yine de bu cihazların çanta içinde oyun salonuna taşınabileceği yarışma yönergesinde belirtilmişse, teknik toplantıda kuralın nasıl işletileceği açıkça anlatılmalıdır.

Hakem tarafından kabul edilerek izin verilen cihazlar yasak kapsamı dışında mı? Böylesi cihazlar da mı var? (Bkz. Kural Uygulamaları)

11.3.2.2

Oyuncunun böyle bir elektronik cihazı oyun sahasına getirdiği ortaya çıkarsa oyunu kaybeder, rakibi kazanır. Yarışma kuralları yolu ile daha farklı, daha az katı cezalar öngörülebilir.



Oyun sırasında telefonu çalan ya da sözü edilen cihazlardan birini kullandığı, taşıdığı belirlenen oyuncu, oyunu kaybedecektir. Bunun yalnızca masa başında ya da yarışma salonunda olması gerekmez. Oyun sahası olarak tanımlanan yerlerde de aynı yaptırımın geçerli olduğu alanlardır. Madde 11.3.2.1 için daha hafifletilmiş uygulamaları da FIDE önermektedir.

11.3.3

Hakem gerek görürse, oyuncudan, elbiselerinin, çantalarının, diğer eşyalarının veya bedeninin özel bir yerde denetimine izin vermesini isteyebilir. Hakem ya da yetkilendirdiği oyuncuyla aynı cinsiyette bir kişi, bu denetimi gerçekleştirecektir. Oyuncu bu yükümlülükler için işbirliği yapmayı reddederse, hakem, madde 12.9'da öngörülen önlemleri uygulayacaktır.

Oyuncuların çantalarının, eşyalarının, özellikle bedeninin aranması hakem için başlı başına bir sorundur. Madde böyle yazıyor olsa da bu yetkinin hakeme verilmiş olduğunu düşünmemek gerekir. (Bkz. Kural Uygulamaları)

11.3.4

Sigara içmek, elektronik sigaralar da dahil olmak üzere ancak oyun sahasının hakem tarafından belirlenen bölümünde olanaklıdır.

11.4

Oyununu bitirmiş oyuncular seyirci sayılırlar.

Organizasyon yöneticileri ve başhakem tarafından izleyiciler için nasıl bir uygulamaya karar verilmiş ve duyurulmuşsa, oyunları biten oyuncular da aynı uygulamaya tabi tutulurlar. Oyuncuların isimleri ve unvanları dikkate alınarak özel bir uygulama yapılmaz.

11.5

Hangi yolla olursa olsun rakibin dikkatini dağıtmak ya da rahatsız etmek yasaktır. Buna mantıksız sav ve berabere tekliflerinde bulunmak ya da oyun sahasına gürültüye yol açacak şeyler getirmek de dahildir.

11.6

11.1-11.5 maddelerinin herhangi bir kısmının ihlali madde 12.9'a göre cezalandırılacaktır.

11.7

Satranç Kurallarına uymayı inatla reddeden oyuncu oyunu kaybeder. Rakibinin puanı hakem tarafından belirlenir.

11.8

Her iki oyuncu da madde 11.7'ye göre suçlu bulunursa oyun her ikisi için de kayıp ilan edilir.

11.9

Oyuncu hakemden satranç kurallarının belirli bir noktasının açıklanmasını isteme hakkına sahiptir.

11.10

Yarışma yönergesinde aksi belirtilmedikçe, bir oyuncu, notasyon kâğıdını imzalamış olsa bile hakemin vermiş olduğu karara itiraz edebilir. (Madde 8.7'ye bakınız.)



Tüm uyarılara ve uygulanan yaptırımlara karşın kurallara uymayan oyunculardan söz edilmektedir.

'Belirli bir nokta' vurgusuna dikkat etmek gerekir. Oyuncunun istemesi durumunda, kuralın bir bölümünün, özünün, ruhunun, açıklanması yeterli ve doğru olacaktır. Bunun dışındaki açıklamalar, taşlardan veya tahtadan örneklemeler ve tanımlamalar asla doğru uygulama olmayacaktır.

İmzalanmış notasyon kâğıtlarının bile, oyuncuların haklarını aramalarına bir engel oluşturmadığına açıkça değinilmiştir.

11.11

Oyunun yeniden oluşturulması gerektiren her durumda -ki, buna berabere savları da dahildir- 2 oyuncu da hakeme yardımcı olmalıdır.



Pek çok durum, hamle yazım gereci esas alınarak, inceleme masasında yeniden değerlendirilir. Hakem bu uygulama sırasında etkin rol alacaktır. Oyuncular, uygulama sırasında, hakemle işbirliği yapmaktan kaçınamayacaklardır.

11.12

Üç konum tekrarı ya da 50 hamle olarak bilinen berabere savlarının doğruluğunun araştırılması, hakemin gözetiminde olmak koşuluyla oyunculara düşen bir yükümlülüktür.

Bu maddeye göre de incelemeyi oyuncular yapacaktır. Yükümlülük olarak getirilmiştir. Ancak sezgileri güçlü, oyun ve hamle yazım gereci üzerinde deneyimi artmış hakemlerin inceleme işlemini kendilerinin yapmasının bir sakıncası yoktur.

Madde 12

Hakemin Rolü (Önsöz'e bakınız)

12.1

Hakem, Satranç Kurallarına uyulmasını sağlayacaktır.

12.2

Hakem aşağıdakilerin gerçekleşmesini sağlayacaktır:

12.2.1

Oyunların adil şekilde oynanmasını sağlar,

12.2.2

Yarışmayla en iyi biçimde ilgilenir,

12.2.3

İyi bir oyun ortamını ve bunun sürekliliğini sağlar,

12.2.4

Oyuncuların rahatsız edilmelerini önler,

12.2.5

Yarışma sürecinin ilerleyişini yönetir,

12.2.6

Engelli ve tıbbi gözetime gereksinimi olan oyuncular için gereken önlemleri alır,

12.2.7

Adil oyun kurallarının veya Yönergelerini gereğini yerine getirir.

12.3

Hakem, özellikle oyuncular zaman sıkışıklığı içindeyken, oyunları gözleyecek, verdiği kararları uygulayacak ve uygun davranmayan oyunculara ceza verecektir.



Bu maddede değinilen kurallara ait uygulamalar için www.fenerweb.com adresinde 'Kural Uygulamaları'na bakınız.

Kuralların tümüyle uygulanmasını sağlamak hakemlerin temel görevleri arasındadır.

*Hakemler oyun alanında kendilerine ayrılmış görev alanlarından çok zorunlu olmadıkça ayrılmamaları önerilir. Özellikle başhakem tüm kontrolü elinde bulundurarak hakemler arasında doğru bir görevlendirme ve yetki paylaşımı sağlamalıdır. Bir anlamda **'iyi hakem oyun alanında yaşıyan hakemdir'**.*

(Bkz. Kural Uygulamalar)

Bir kısım önlemler yarışma yöneticisiyle birlikte planlanabilir.

(Bkz. Kural Uygulamalar)

12.4

Hakem, oyunları gözlemlemek için yardımcılar atayabilir. Örneğin birkaç oyuncu zaman sıkışmasındayken.

12.5

Dış kaynaklı bir rahatsız edilme olduğunda, hakem oyuncuların birine veya her ikisine birden ek süre verebilir.

12.6

Hakem, Satranç Kurallarında belirtilen durumlar dışında oyuna müdahale etmemelidir. Oyuncuların en az birinin bayrağı düşmeden, madde 8.5'in uygulanması dışında, kaç hamle tamamlandığını bildirmemelidir. Hakem oyuncuya rakibinin hamlesini tamamladığını veya saatine basmadığını bildirmekten kaçınmalıdır.

12.7

Eğer, birisi, bir kuraldışılığa tanık olursa yalnızca hakemi bundan haberdar edebilir. Başka masalardaki oyuncular, oyunlar hakkında konuşmamalı veya başka bir yolla müdahil olmamalıdır. Seyircilerin oyuna karışmasına izin verilmez. Hakem, hatalı davranışları oyun sahasından uzaklaştırabilir.



Hakem, örneğin, salt hamleleri yazmak için yardımcı görevlendirebilir. Bu yardımcılar oyunları bitmiş oyuncular veya orada bulunan antrenörler arasından seçilebilir.

Burada anlatılanlar asla hakemin görevi değildir. Hakem bu durumlara karışmaz.

Burada sözü edilen kuraldışılık kavramı 7. maddede belirtilen salt kuraldışı durumlar değildir. Petekleri ses yapan iklimlendirme sistemi, kırılan masa-sandalye ayakları, çalışmayan satranç saati gibi kurallara uygun olmayan diğer durumlar da söz konusudur. Bundan hakemi haberdar etmesi hakemin hemen ve mutlaka bunu dikkate alarak müdahale edeceği anlamına gelmez. Hakem özgür iradesiyle düşünüp karar vererek kendisine bildirilen kuraldışılığa



müdahil olabilecektir. Oyun sırasında, oyuncular, oyunlar hakkında konuşmamalıdır. Hakem bu durumlara müdahale ederek kuralları uygular. Aynı biçimde izleyiciler de hiçbir şeye karışamazlar. Aksine davrananlar oyun sahasının dışına çıkartılır.

Hakem izin verirse telefon kullanılabilir mi?

(Bkz. Kural Uygulamalar)

Hakemlerin, salonda, oyunculara varlıklarını hissettirmeden oyunları yönetmeleri yeğlenir. Otorite olarak orada bulunduklarını herkesin kabul edebileceği bir görüntü oluşturmalarıdır. Hakemler ceza vermek için orada değillerdir. Güvenilir kişiler olarak kuralların emrettiği uygulamaları yapmak durumundadırlar.

Ayrıca, ceza verilmesi gereken durumlarda bu uygulamayı yapmaktan kaçınmayacaklardır.

12.8

Hakem tarafından izin verilmedikçe, oyun sahası ve ona bitişik alanlarda hiç kimse cep telefonu ya da herhangi bir iletişim aracı kullanamaz.

12.9

Hakemin verebileceği ceza seçenekleri şunlardır:

12.9.1

Uyarı,

12.9.2

Rakip oyuncunun kalan süresini arttırmak,

12.9.3

Cezalandırılan oyuncunun kalan süresini azaltmak,

12.9.4

Rakibin o oyundan alacağı puanı tam puana kadar artırmak,

12.9.5

Kusurlu tarafın o oyundan alacağı puanı azaltmak,

12.9.6

Oyunu kusurlu taraf için kayıp ilan etmek (rakibin puanı da hakem tarafından belirlenir),

12.9.7

Önceden duyurulmuş bir para cezasını uygulamak,

12.9.8

Bir ya da daha fazla tur için yarışmadan uzaklaştırmak,

12.9.9

Yarışmadan çıkarmak,



Eşlendirmeye almama olarak da anlam verilebilecek bu ceza kaç tur uygulanabilir?

(Bkz: Kural Uygulamaları)

Oyuncu yarışmadan tamamen çıkartılarak yeni bir eşlendirmeye veya yarışma sıralamasına alınmaz.

EKLER

A Hızlı Satranç

A1.

'Hızlı Satranç', oyunun tüm hamlelerinin tamamlanması için oyuncu başına sabit süreyle **60 dakikadan az, ama 10 dakikadan çok** zaman verilen bir oyundur. Ya da verilen sabit süreye eklenen süresinin 60 katının toplamı alındığında, her bir oyuncu için 60 dakikadan az ama 10 dakikadan çok zaman verilen bir oyundur.

A.2

Oyuncuların hamlelerini kaydetmeleri gerekli değildir. Ancak, bu normalde notasyon kağıdına dayanan savlarda bulunma hakkını ortadan kaldırmaz. Oyuncu dilediği zaman, hamleleri uygun biçimde yazmak için hakemden kendisine bir notasyon kâğıdı sağlamasını isteyebilir.

A.3

Yarışma kuralları madde 7 ve 9'da belirtilen yaptırımlar 2 dakika yerine 1 dakika olarak uygulanacaktır.

A.4

Aşağıdaki durumlarda 'Yarışma Kuralları' uygulanır.

A.4.1

Bir hakem en fazla 3 oyun yönetiyorsa,

A.4.2

Her oyun hakem ya da yardımcısı tarafından yazılıyor ve eğer olanaklıysa oyunlar elektronik olarak kaydediliyorsa



Bu maddede değinilen kurallara ait uygulamalar için www.fenerweb.com adresinde 'Kural Uygulamaları'na bakınız.

15'+10" hamle temposuyla oynanan bir oyun 'Hızlı Satranç' midir? (Bkz. Kural Uygulamaları)

İsteyen oyuncuya istediği anda notasyon kâğıdı verilmesinin gerekliliğine değinilmiş. Bu sayede oyuncu bazı hakları için sav ileri sürebilecek. (Bkz. Kural Uygulamaları)

Hakem sayısı en çok 3 masa için bir hakem olacak biçimde planlanmışsa bu kez 'yarışma kuralları' geçerli olacaktır.

A.4.3

Oyuncu hamle sırası kendisinde olmak koşuluyla dilediği zaman, hakem ya da yardımcısından notayson kâğıdının gerecinin kendisine gösterilmesini isteyebilir. Böyle bir isteme oyun başına en fazla 5 kez izin verilir. Bunun ötesi rakibin dikkatini dağıtmak olarak kabul edilir.

A.5.

Aksi durumda aşağıdakiler uygulanır.

A.5.1

Başlangıç pozisyonundan itibaren her iki oyuncu da 10. hamleyi tamamladıktan sonra,

A.5.1.1

Yarışma takvimini olumsuz etkilemedikçe saat kurulumunda bir değişiklik yapılmaz.

A.5.1.2

Taşların yanlış dizilişine ya da tahtanın yanlış konulmasına ilişkin savlar ileri sürülemez. Şahın yanlış yerleştirildiği durumda rok yapılamaz. Kalenin yanlış yerleştirildiği durumda o kale ile rok yapılamaz.



A.4.2'de belirtildiği gibi, hamleler, hakem tarafından yazıldığından oyuncu notasyon kâğıdını inceleme hakkına da sahip olacaktır. Ama bu hak sınırsız sayıda değil.

Hakemler üç masadan çok oyunu yönetiyorsa, hamleler de yazılmayacağından:

Karşılıklı on hamle tamamlandıktan sonra saat kurulumundan kaynaklanan başvurular değerlendirilmez. Oyuna satranç saatindeki kurulumla devam edilir. Hakem, saat kurulumundaki hatanın turun bitiş saatini dolayısıyla yarışma takvimini etkilemeyeceğine inanmışsa kurulumu düzeltebilir.

Benzer biçimde karşılıklı 10. hamle tamamlanmışsa A.5.1'de tanımlanan durumlar da oyuncular tarafından ileri sürülemeyecektir.

A.5.2

Hakem, maddeler 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 veya 7.5.4'te belirtilen durumlara tank olursa, rakip bir sonraki hamleyi yapmadığı sürece, madde 7.5.5'e göre hareket edecektir.



Hakem, anılan geçersiz hamlenin gerçekleştiğini gördüğünde, rakip sonraki hamlesini henüz yapmamışsa oyuna müdahale edebilecektir. Burada uygulama için madde 7.5.5 işaret edilerek geçersiz hamle uygulamasının yerine getirileceği vurgulanmıştır.

Buna göre:

- Geçersiz hamlenin düzeltilmesine yönelik gerekli uygulama yapılacaktır.
- Oyuncunun tamamladığı ilk geçersiz hamle için rakibe iki dakika ek süre verilecektir.
- Aynı oyuncunun ikinci kez geçersiz bir hamleyi tamamlaması durumunda oyuncu bu oyunu kaybedecektir.

Bilindiği gibi, tamamlanan ilk geçersiz hamle sonunda oyuncu bu oyunu kaybediyordu. Geçersiz hamle çeşitliliğinin artmasından dolayı, yarışma kurallarında olduğu gibi, hızlı satranç temposunda da oyuncunun ikinci kez tamamlanan geçersiz hamle sonunda oyunu kaybedecektir.

Hakem müdahil olamamışsa, rakip oyuncu, sonraki hamlesini yapmamış olması koşuluyla hak talebinde bulunma hakkına sahiptir.

Eğer rakip bir savda bulunmamış ve hakem müdahale etmemişse geçersiz hamle kalacak ve oyun devam edecektir.

Rakip kendi sonraki hamlesini yapmışsa, geçersiz bir hamle her iki oyuncunun da (hakemin müdahalesi olmadan) aralarında anlaştıkları durumlar dışında düzeltilmez.

A.5.3

Zamandan kazanç savı ileri sürebilmek için savı ileri süren taraf hakemi haberdar etmelidir. Bu amaçla satranç saatini de durdurabilir. Bu savın kabul edilmesi için satranç saati durdurulduktan sonra sav sahibinin kendi saatinde zamanı kalmış olmalıdır.

Bununla birlikte, mevcut konum, rakibin bu oyunu geçerli herhangi bir olası hamleler dizisiyle mat etmesine izin vermiyorsa oyun berabere olur.

Rakip oyuncunun elde edeceği hak, geçersiz hamlenin gerçekleştiğini hakeme bildirmek olarak anlaşılmalıdır.

Hakemin oyuna müdahale edemediği (görmedi, başka bir masada başka bir konuyla ilgilendiği ve benzeri durumlar), rakibin de geçersiz hamlenin tamamlandığı yönünde bir başvuruda bulunmadığı durumlarda, 'geçersiz hamle' tahtada kalacak ve oyun bu şekilde devam edecektir.

Hakemin müdahalesi olmadan, her iki oyuncunun anlaşması durumunda, yapılan geçersiz hamle düzeltilebiliyor. Düzenlemede rakibin kendi hamlesini yapmamış olmasının temel koşul olduğuna dikkat edilmelidir.

Oyuncunun, rakibinin bayrağının düştüğü yönünde bir savda bulunabilmesi için kendi bayrağının düşmemiş olması gerekecektir.

A.5.4

Hakem her iki şahın da tehdit altında olduğunu ya da başlangıç pozisyonundan en uzak yatayda bir piyon bulunduğuna tanık olursa, sonraki hamle tamamlanıncaya kadar bekleyecektir. Ardından geçersiz konum hâlâ tahta üzerindeyse oyunu berabere ilan edecektir.

A.5.5

Hakem bir bayrağın düştüğünü görür, buna tanık olursa, bayrağın düştüğünü ilan edecektir.

A.6

Yarışmanın yönergesinde o yarışma boyunca EK A4 veya A5 maddelerinin hangisinin uygulanacağı belirtilmiş olmalıdır.



Hakemin kontrolleri sırasında anılan konumları görmesi durumunda yapacağı uygulamadan söz edilmektedir. (Bkz. Kural Uygulamaları)

Kuralın ele alındığı biçimiyle, yönergede hangi kuralların uygulanacağına yer verilmesi gerekir. Katılan oyuncu sayısı ile görevlendirilen hakem sayısı arasındaki ilintiye göre uygulanacak kural belirleneceğinden, önceden yazılması her zaman olanaklı olmayabilir. Böyle olmakla birlikte yönergede olası durumun hakem tarafından değerlendirilerek karar verileceğine yine yönergede yer verilerek saptanması doğru olacaktır.

B Yıldırım

B.1.

'Yıldırım', oyunun tüm hamlelerinin tamamlanması için oyuncu başına sabit süreyle **10 dakika ve altında zaman verilen** ya da verilen sabit süreye eklenen süresinin 60 katının toplamı alındığında her bir oyuncu için 10 dakika ve altında zaman verilen bir oyundur.

B.2

Aşağıdaki durumlarda 'Yarışma Kuralları' uygulanır.

B.2.1

Bir oyunu 1 hakem yönetiyorsa ve

B.2.2

Her bir oyun hakem ya da yardımcısı tarafından kaydediliyor ve eğer olanaklıysa elektronik olarak da kaydediliyorsa.

B.2.3

Oyuncu hamle sırası kendisinde olmak koşuluyla dilediği zaman, hakem ya da yardımcısından notasyon kâğıdının kendisine gösterilmesini isteyebilir. Böyle bir istemde oyun başına en fazla 5 kez izin verilir. Bunun ötesi rakibin dikkatini dağıtmak olarak kabul edilir.



Bu maddede değinilen kurallara ait uygulamalar için www.fenerweb.com adresinde 'Kural Uygulamaları'na bakınız.

5'+3" hamle temposu ile oynanan bir oyun Yıldırım Satranç mıdır? $60 \times 3 = 180'' = 3'$ $5' + 3' = 8'$ bulunur, bu tempo Yıldırım Satrançtır.

Geçersiz hamle ve tekrarlanmış konum, 5 hamle tekrarı, 50 hamle, 75 hamle kurallarının hükümlerinin ve yaptırımlarının yıldırım satranç kuralları içerisinde uygulama olanağı nedir? Bu maddenin uygulamasında ele alınan ana fikir uygulama becerisinde saklıdır. (Bkz. Kural Uygulamaları)

B.2.2'de belirtildiği gibi, hamleler, hakem tarafından yazıldığından oyuncu notasyon kâğıdını inceleme hakkına da sahip olacaktır. Ama bu hak sınırsız sayıda değildir.

B.3.

Aksi durumda Ek-A2, A.3 ve A.5'deki Hızlı Satranç Kuralları uygulanır.



Hakemler birden çok masada görev yapıyorlarsa hızlı satranç için öngörölmüş maddelerin uygulanacağı açıktır. Buradan da anlaşılıyor ki yıldırım oyunlar için zaman faktöründen başka kendine has özel maddeler yoktur.

B.4

Yarışma yönergesinde, o yarışma boyunca EK-B.2 veya B.3 maddelerinin hangisinin uygulanacağı belirtilmiş olmalıdır.

Kuralın ele alındığı biçimiyle, yönergede hangi kuralların uygulanacağına yer verilmesi gerekir. Katılan oyuncu sayısı ile görevlendirilen hakem sayısı arasındaki ilintiye göre uygulanacak kural belirleneceğinden, önceden yazılması her zaman olanaklı olmayabilir. Böyle olmakla birlikte yönergede olası durumun hakem tarafından değerlendirilerek karar verileceğine yine yönergede yer verilerek saptanması doğru olacaktır.

FIDE Satranç Kuralları

Madde Açıklamalı