

# 'DOKUNMA' UYGULAMASI ADIM SIRASI



Kendi Taşına  
Dokundu  
(Madde 4.3.1)

Rakibinin Taşına  
Dokundu  
(Madde 4.3.2)



**4.3.1**  
*Bir veya birden fazla kendi taşına dokunmuşsa, oynayabileceği ilk dokunduğu taşı oynamalıdır.*

**DURUM SAPTANDI**

Dokunulan  
Taşla Hamle Yapılır

**EVET**

Hamle Geçerli

**HAYIR**

Kendi Taşını Oynat

**4.5**  
*Dokunulan taşların hiçbiri ....oynanamıyor ya da alınamıyorsa, oyuncu geçerli herhangi bir hamleyi yapmakta serbesttir.*

Yeni Bir Hamle Yapsın  
(Madde 4.5)

**DURUM SAPTANDI**

Dokunulan  
Taş Alınır

**EVET**

Hamle Geçerli

**HAYIR**

Bu Taşı Aldır

**4.3.2**  
*Rakibinin bir veya birden fazla taşına dokunmuşsa, alabileceği ilk dokunduğu taşı almalıdır.*

# 'DOKUNMA' UYGULAMASI ADIM SIRASI



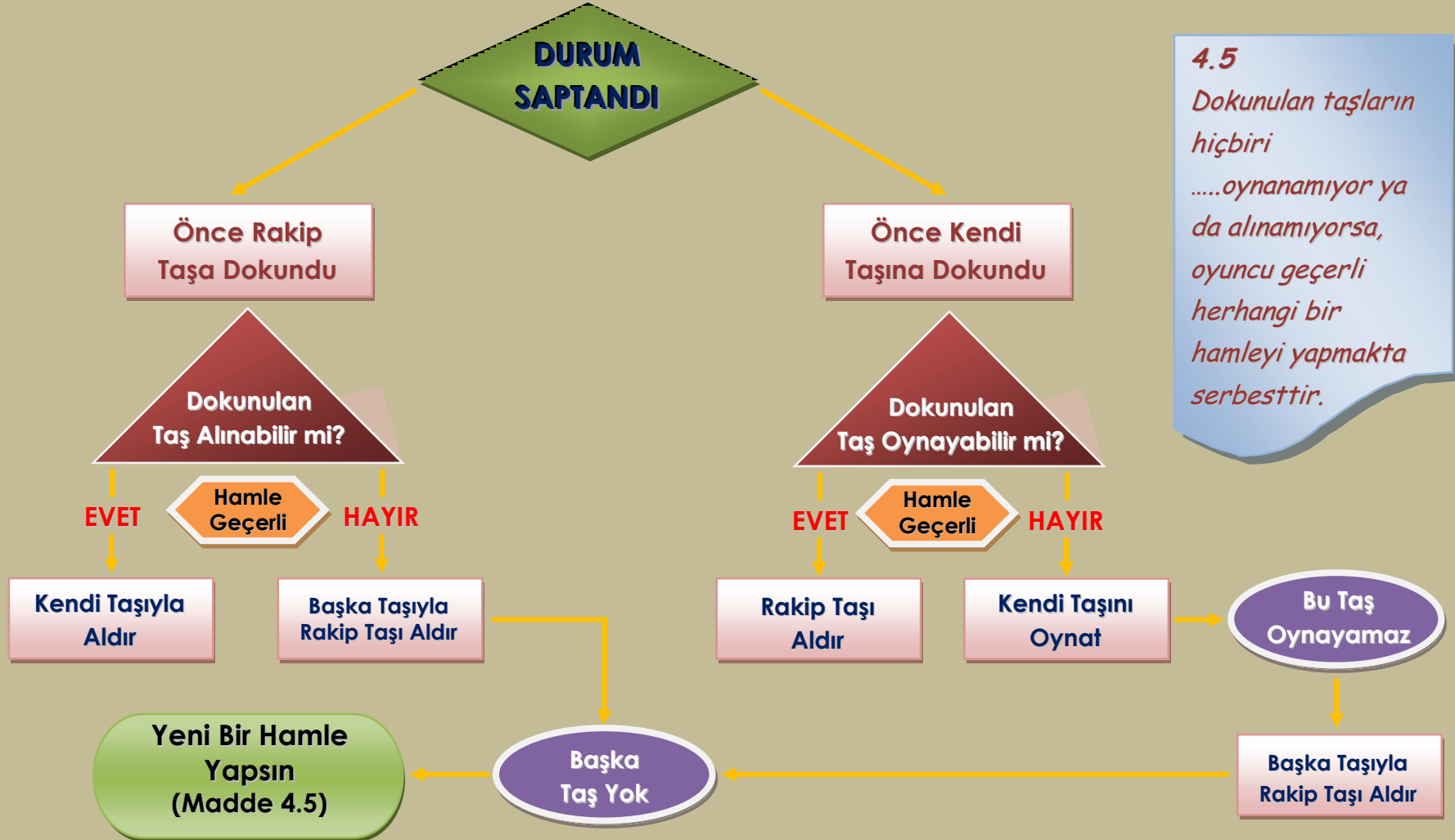
Her İki Renkten Taşa  
Dokundu  
(Madde 4.3.3)

## 4.3.3

Her iki renkten bir veya birden fazla taşa 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.

## 4.5

Dokunulan taşların hiçbiri .....oynanamıyor ya da alınamıyorsa, oyuncu geçerli herhangi bir hamleyi yapmakta serbesttir.



# KURALDIŐI DURUMLAR UYGULAMASI ADIM SIRASI



Başlangıç Konumu Yanlıő (Madde 7.2.1)

Tahta Ters Yerleőtirilmiş (Madde 7.2.2)

Oyuncular Ters Renkle Baőtlanmış (Madde 7.2.3)

**7.2.1**  
.....baőtlangıç konumunun yanlıő dizilmiş olarak oyuna baőtlandığı fark edilirse, oyun iptal edilecek ve yeni bir oyun oynanacaktır.

**DURUM SAPTANDI**

**7.2.2**  
..... satranç tahtasının..... ters yerleőtirildiğı anlaşılırsa..... konum dođru yerleőtirilmiş bir tahtaya aktarılacak, oyun devam edecektir.

**DURUM SAPTANDI**

**Taőtların Yerlerini Saptı**

**Konumu Dođru Tahtaya Taőt**

**7.2.3**  
.... ters renkle baőtlanmış ..... 10'dan az sayıda hamle yapmıőtarsa. ... yeni bir oyun oynatılacaktır. 10 ya da daha çok hamle yapılmıőtarsa oyun devam edecektir.

**DURUM SAPTANDI**

**Hamle Sayısı**

**10 ve Çok**

**10'dan Az**

**HAYIR**

**EVET**

**Taőtlar Baőtlangıç Konumuna Uygun mu?**

**Oyunu Devam Ettir**

**Oyunu İptal Et**

*10'dan az hamle yapıldığında oyun bitmiőtse sonuç geçerlidir*

**Satranç Taőtlarını Düzelt**

**Satranç Saatini Yeniden Ayarla**

**Yeni Notasyon Kağıtları Ver**

**Yeni Bir Oyun Baőtlat**

IA&IO Tahsin AKTAR



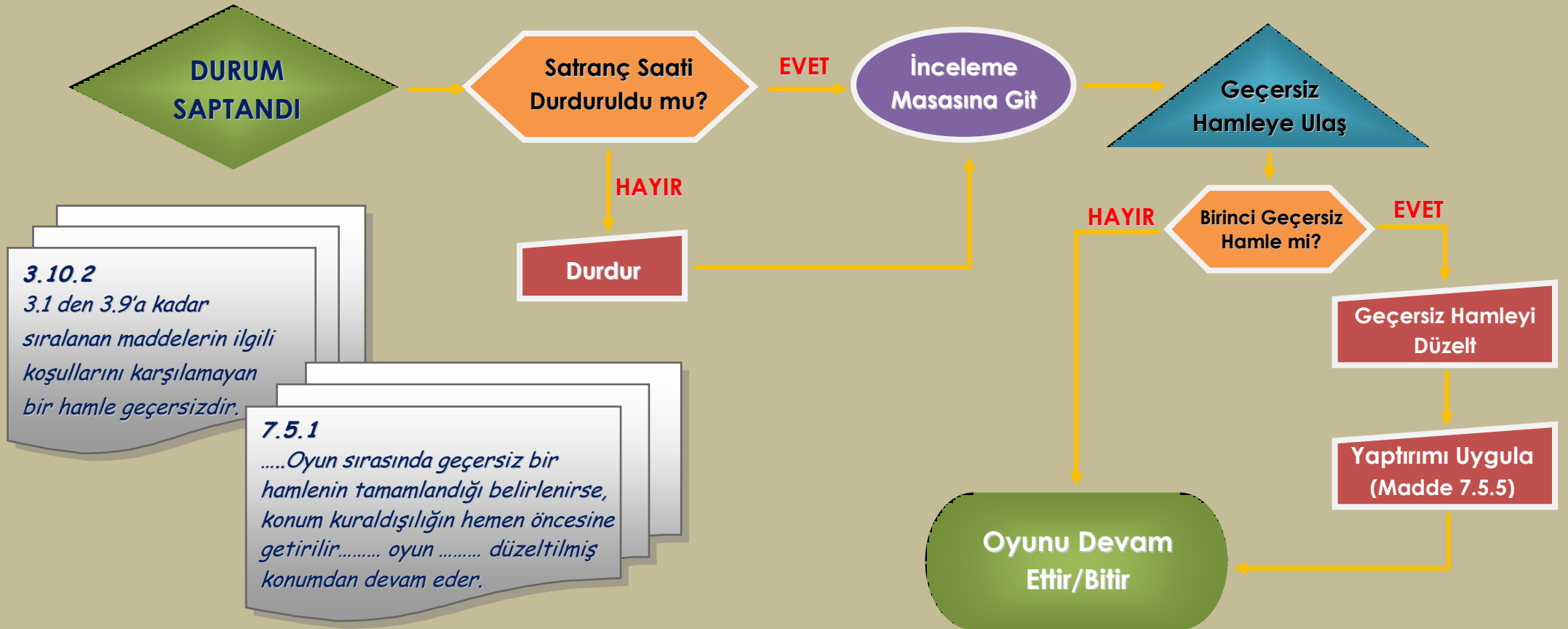


# GEÇERSİZ HAMLE UYGULAMASI ADIM SIRASI

(Madde 3.10.2'ye göre)



Geçersiz Hamlenin  
Tamamlandığı Belirlenirse  
(Madde 7.5.1)





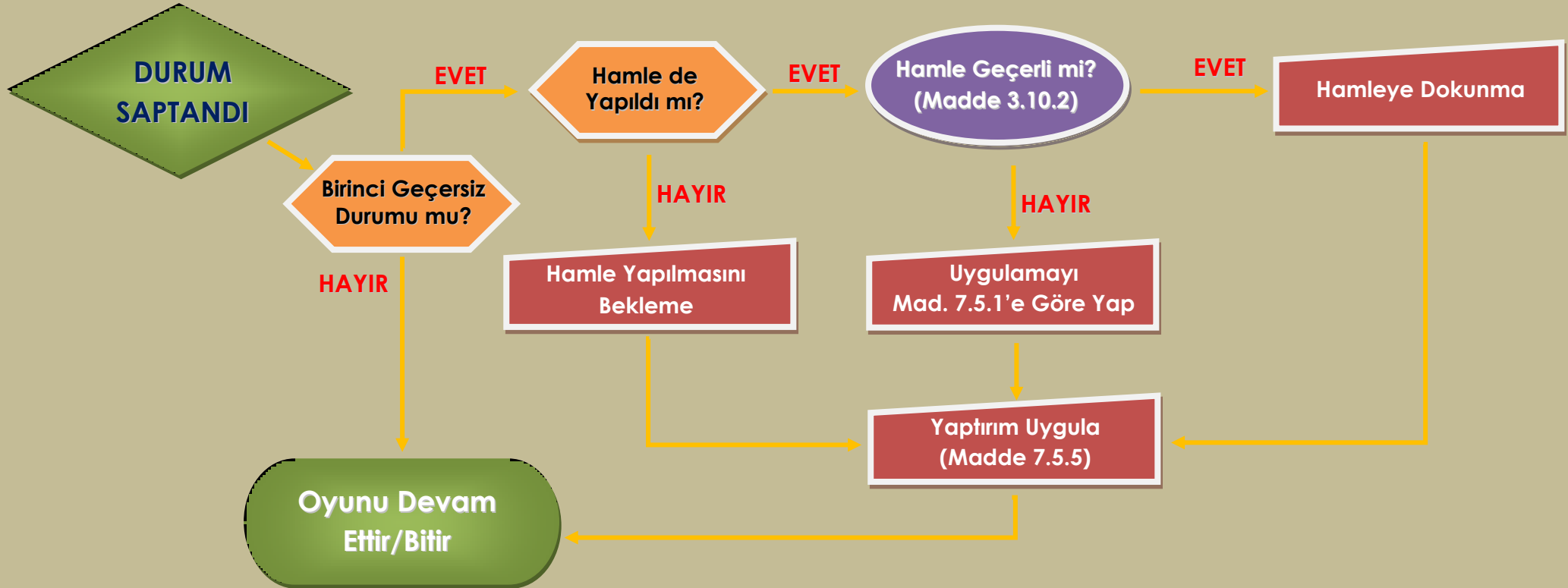
# GEÇERSİZ HAMLE UYGULAMASI ADIM SIRASI

(Madde 7.5.3'e göre)



Geçersiz Hamle  
Kabul Edilirse  
(Madde 7.5.3)

**7.5.3**  
*Oyuncu bir hamle yapmadan saate basarsa, bu geçersiz bir hamle olarak kabul edilecek ve geçersiz hamle gibi cezalandırılacaktır.*



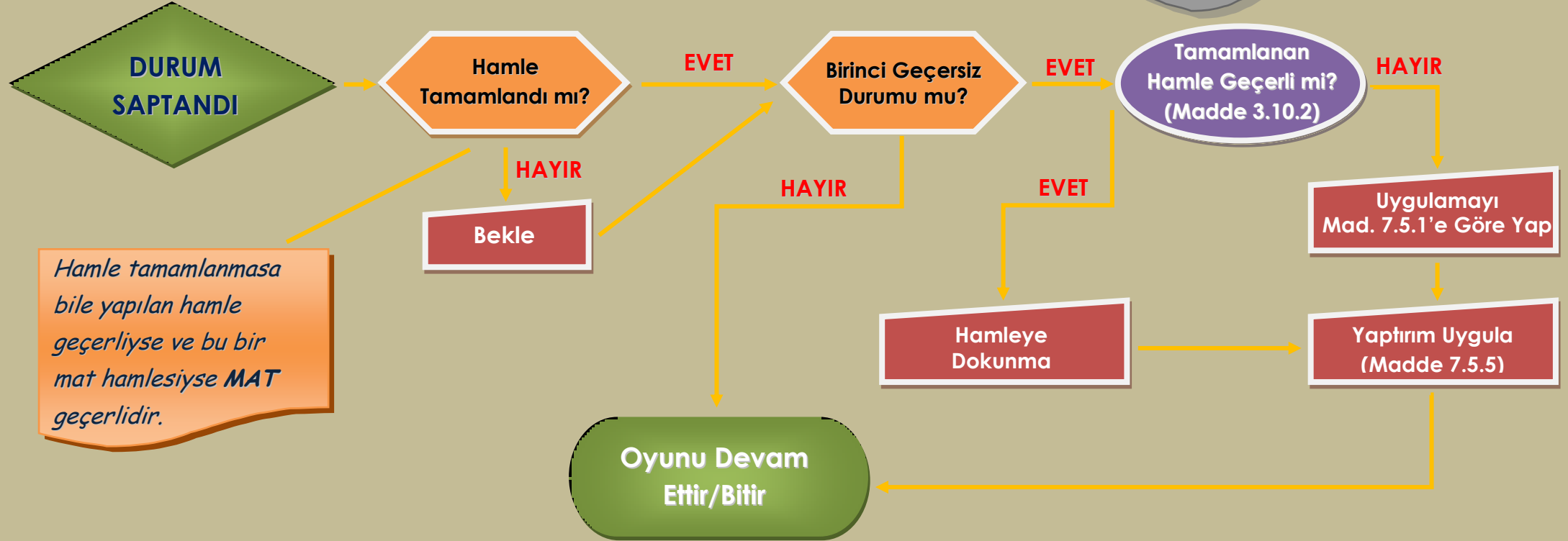
# GEÇERSİZ HAMLE UYGULAMASI ADIM SIRASI

(Madde 7.5.4'e göre)



Geçersiz Hamle  
Kabul Edilirse  
(Madde 7.5.4)

**7.5.4**  
*Oyuncu .....hamleyi  
yapmak için her iki  
elini birden kullanırsa  
.....saatine basarsa  
.... geçersiz bir hamle  
.... kabul edilecek ve  
geçersiz hamle gibi  
cezalandırılacaktır.*





# KONUM TEKRARI BERABERLIK İSTEMİ UYGULAMASI ADIM SIRASI



Konum Tekrarı Beraberlik İstemi  
(Madde 9.2 - 9.3)



# ELEKTRONİK CİHAZ YASAĞI UYGULAMASI

## ADIM SIRASI



### 11.3.2.1

Oyun sırasında, bir oyuncunun oyun sahası içinde .... herhangi bir elektronik cihaz bulundurmalarına izin verilmez.....

Elektronik Cihaza  
İzin Verilmez  
(Madde 11.3.2.1)

Oyuncunun Taşdığı  
Belirlendi

Oyununun  
Sonucuna Dokunma

EVET

Oyun Bitti mi?

HAYIR

Satranç Saatini  
Durdur

Oyunu Bitir

Madde 12.9'a göre

Yaptırım Uygula

Madde 11.3.2.2'ye göre

### 11.3.2.2

..... elektronik cihazı oyun sahasına getirdiği ortaya çıkarsa oyunu kaybeder, rakibi kazanır.



# ELEKTRONİK CİHAZLARIN ÇANTADA TAŞINMASI UYGULAMASI ADIM SIRASI

