

# FIDE SATRANÇ KURALLARI

## FIDE LAWS OF CHESS

**1 TEMMUZ 2017'DE YÜRÜRLÜĞE GİRECEKTİR**

FIDE Satranç Kurallarında yapılan düzenlemeler ve değişiklikler, Ekim 2017'de Antalya, Göynük'te 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 geçerli kılınacaktır.**

**Kullanım Koşulları:**

- Bu metnin tamamı ya da herhangi bir parçası çıkartılamaz, değiştirilemez ya da başka formatlara dönüştürülemez.
- Yazılı başvuru karşılığı izin alınmadan, yayımlandığı web sitesi haricinde hiç bir türden internet servisinde indirmeye açılmaz.
-

# FIDE SATRANÇ KURALLARI

1 TEMMUZ 2017'DE YÜRÜRLÜĞE GİRECEKTİR

## *İçindekiler:*

### *GİRİŞ*

### *ÖNSÖZ*

### *TEMEL OYUN KURALLARI*

- Madde 1: Satranç oyunun doğası ve amaçları  
Madde 2: Taşların satranç tahtasındaki başlangıç konumları  
Madde 3: Taşların hareketleri  
Madde 4: Taşların hareket ettirilmesi  
Madde 5: Oyunun sonuçlanması

### *YARIŞMA KURALLARI*

- Madde 6: Satranç saati  
Madde 7: Kuraldışı durumlar  
Madde 8: Hamlelerin kaydedilmesi  
Madde 9: Oyunun berabere olması  
Madde 10: Puanlar  
Madde 11: Oyuncuların yönetilmesi  
Madde 12: Hakemin rolü (Önsöz'e bakınız)

## **Ekler:**

- A. Hızlı satranç  
B. Yıldırım  
C. Cebrik notasyon  
D. Görme engelli oyunculara ilişkin kurallar

## **Yönergeler:**

- E. Ertelenmiş oyunlar  
F. Satranç 960 kuralları  
G. Hızlıoyun Bitişleri dahil ek süre verilmeyen oyunlar

**Satranç Kuralları'nda geçen terimler sözlüğü**

## GİRİŞ

FIDE Satranç Kuralları, tahta üzerindeki satranç oyununu kapsar.

Satranç Kuralları iki bölümden oluşmuştur: 1. Temel Oyun Kuralları ve 2. Yarışma Kuralları.

Baku, Azerbaycan'da yapılan 87. FIDE Kongresi ve 2017 FIDE Başkanlık Kurulu-Atina'da kabul edilmiştir. 1 Temmuz 2017'de yürürlüğe girecektir. İngilizce metin asıdır.

## ÖNSÖZ

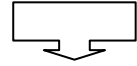
FIDE Satranç Kuralları, oyun sırasında çıkabilecek bütün durumları kapsayamaz, her türlü durumu da bir kurala bağlayamaz. FIDE Satranç Kuralları içinde tam olarak yer almayan bir durumla karşılaşıldığında, ilke olarak burada karşımıza çıkan eşdeğer durumları gözönüne alarak doğru bir yargıya varabilmek gerekir.

FIDE Satranç Kuralları, hakemlerin, yeterli, adil ve tam olarak tarafsız olduklarını varsayar. Çok detaylı kurallar hakemin özgür biçimde karar vermelerini kısıtlar ve özel durumlardan kaynaklanan sorunlara çözüm bulmasını önleyebilir. FIDE tüm oyuncu ve federasyonları bu bakış açısını benimsemeye davet eder.

FIDE Derecelendirmesi'ne dahil olacak bir oyunun FIDE Satranç Kuralları'na uygun olarak oynanmış olması aranan bir koşuldur.

FIDE Derecelendirmesi harici yarışmaların oyunlarının da FIDE Satranç Kuralları'na uygun olarak oynanması tavsiye edilir.

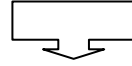
Üye federasyonlar, Satranç Kuralları'na ilişkin konularda karar vermesi için FIDE'ye başvurabilirler.



## OYUNUN TEMEL KURALLARI

### Madde 1: Satranç oyununun doğası ve amaçları

- 1.1 Satranç oyunu, kare şeklindeki bir 'satranç tahtası' üzerinde, iki rakibin taşları hareket ettirmesi ile oynanır.
- 1.2 Açık renkli taşlarla (Beyaz) oynayan oyuncu ilk hamleyi yapar, koyu renkli taşlarla (Siyah) oynayan oyuncunun sonraki hamleyi yapmasının ardından, oyuncular karşılıklı olarak sırayla hamle yapmaya devam ederler.
- 1.3 Rakibi hamlesini 'yapmış' olan taraf 'hamlede'dir.
- 1.4 Her iki tarafın da amacı, rakip şahı, geçerli bir hamleyle önlenemeyecek biçimde 'tehdit altında' tutmaktır.
  - 1.4.1 Bunu başaran taraf rakibini (rakibinin şahını) 'mat' yapmış demektir ve oyunu kazanır. Oyuncunun, şahını tehdit altında bırakmasına, tehdit altına sokacak hamle yapmasına ve rakibinin şahını 'alma'sına izin verilmez.
  - 1.4.2 Şahı mat olan taraf oyunu kaybeder.
- 1.5 Hiç bir oyuncunun mat yapma olanağının kalmadığı bir konumda, oyun beraberektir (Madde 5.2.2'ye bakınız).



## Madde 2: Taşların satranç tahtası üzerindeki 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 açık renkli taşa ('beyaz' taşlar), Siyah 16 koyu renkli taşa sahiptir ('siyah' taşlar).

Bu taşlar aşağıda gösterilmiştir:

Bir beyaz şah; genellikle



Ş simgesiyle gösterilir.

Bir beyaz vezir; genellikle



V simgesiyle gösterilir.

İki beyaz kale; genellikle



K simgesiyle gösterilir.

İki beyaz fil; genellikle



B simgesiyle gösterilir.

İki beyaz at; genellikle



A simgesiyle gösterilir.

Sekiz beyaz piyon; genellikle



simgesiyle gösterilir.

Bir siyah şah; genellikle



Ş simgesiyle gösterilir.

Bir siyah vezir; genellikle



V simgesiyle gösterilir.

İki siyah kale; genellikle



K simgesiyle gösterilir.

İki siyah fil; genellikle



B simgesiyle gösterilir.

İki siyah at; genellikle



A simgesiyle gösterilir.

Sekiz siyah piyon; genellikle



simgesiyle gösterilir.

Staunton Taşları



p V Ş B A K

- 2.3 Satranç tahtası üzerindeki taşların başlangıç konumları aşağıdaki gibidir:



- 2.4 Sekiz dik karenin oluşturduğu sütunlara 'dikey'ler, sekiz ufki karenin oluşturduğu satırlara 'yatay'lar, tahtanın bir kenarından bitişik diğer bir kenarına uzanan, aynı renkli karelerden oluşan düzgün hatta ise 'çapraz' denir.

### Madde 3: Taşların hareketleri

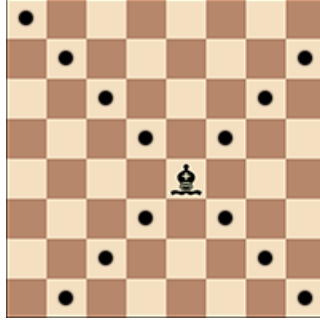
**3.1** Hiç bir taş, aynı renkte başka bir taşın bulunduğu bir kareye gidemez.

**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.

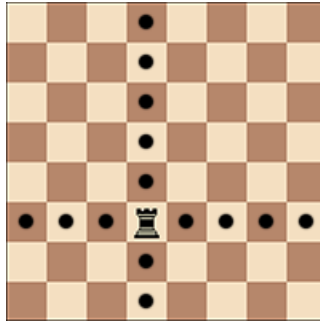
**3.1.2** Bir taş, 3.2'den 3.8'e kadar olan Maddeler yoluyla, bir taşı alabiliyorsa, bu, o karede bulunan rakip taşı tehdit altında tuttuğu anlamına gelir.

**3.1.3** Bir taş, kendi şahını tehdit altına sokacağı ya da tehdit altında bırakacağı için bulunduğu kareden ayrılamıyor olsa bile, gidebileceği bir kareyi(kareleri) tehdit altında tuttuğu kabul edilir.

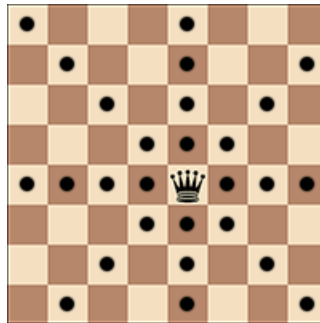
**3.2** Fil, bulunduğu karenin çaprazları üzerindeki herhangi bir kareye gidebilir.



**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 yaparken, hamle yolları üzerinde bulunan bir taşın üzerinden atlayamazlar.

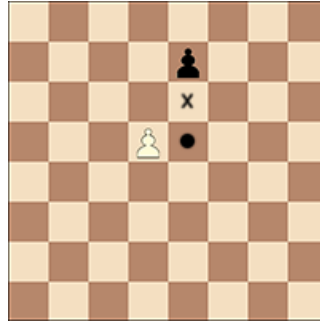
**3.6** At, aynı yatay, dikey ya da çapraz üzerinde olmamak koşulu ile bulunduğu kareye en yakın karelerden birine gidebilir.



- 3.7.1 Piyon bulunduğu dikeyde hemen önündeki kareye (bu karenin boş olması koşuluyla) doğru ilerleyebilir, ya da
- 3.7.2 ilk hareketinde piyon, 3.7.1’de belirtildiği gibi bir kare ilerleyebilir veya istenirse bulunduğu dikeyde önündeki her iki karenin de boş olması koşulu ile iki kare ilerleyebilir, ya da
- 3.7.3 piyon, bitişik dikeyde, bir ön çaprazı üzerinde bulunan rakip taşı olarak bu kareye gidebilir.



- 3.7.4.1 Bir piyon, kendi bulunduğu kareye bitişik dikeylerden birinde 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.

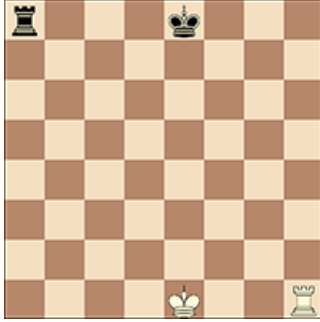
- 3.7.5.1 Hamlede olan bir oyuncu, piyonlarından birini kendi başlangıç konumundan en uzak yataya oynarsa; bu piyonu, aynı hamlenin bir parçası olarak, oynamaya niyetlendiği varış karesinde, aynı renkte, yeni bir vezir, kale, fil ya da at ile, değiştirmelidir. Bu varış karesine 'terfi' karesi denir.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

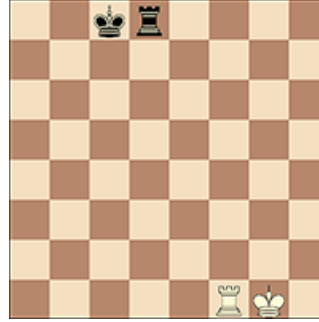
- 3.8.1 bitişik bir kareye giderek



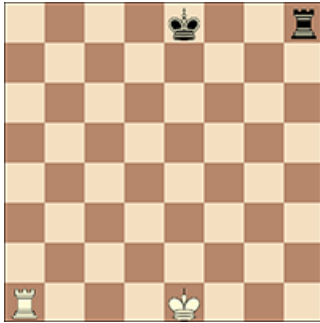
- 3.8.2 'rok' yaparak. Şahın tek bir hamlesi sayılan, aynı renkteki şah ile kalenin, ilk yatay (oyuncuya göre) boyunca gerçekleştirdikleri bir hamledir ve şöyle yapılır: şah, başlangıç karesinden, yine başlangıç karesinde bulunan kaleye doğru iki kare ilerler, ardından kale, şahın en son geçmiş olduğu kareye konur.



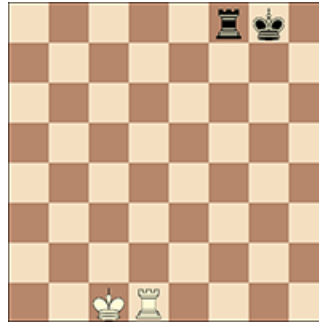
Beyaz küçük roktan önce  
Siyah büyük roktan önce



Beyaz küçük roktan sonra  
Siyah büyük roktan sonra



Beyaz büyük roktan önce  
Siyah küçük roktan önce



Beyaz büyük roktan sonra  
Siyah küçük roktan sonra

- 3.8.2.1 Rok yapma hakkı (aşağıdaki hallerde) 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 hallerde) engellenmiştir.

3.8.2.2.1 şahın bulunduğu, rok yaparken geçeceği veya rok yaptığında gideceği kareler rakip taşlarca işgal edilmiş ya da tehdit ediliyor ise, ya da

3.8.2.2.2 şah ve kale arasında roku etkileyecek herhangi bir taş varsa.

- 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 buldukları karelerden ayrılmadıkları hallerde dahi geçerlidir.

- 3.9.2 Hiç bir taş kendi şahını tehdit altına sokacak veya tehdit altında bırakacak bir hareketi gerçekleştiremez.

- 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 karşılayamayan bir hamle, geçersizdir (illegal).

- 3.10.3 Geçerli (legal) bir hamleler dizisiyle ulaşılamayan bir konum, geçersizdir (illegal).

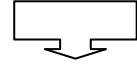


## Madde 4: Taşların hareket ettirilmesi

- 4.1 Her (bir) hamle yalnızca tek el ile oynanmalıdır.
- 4.2.1 Yalnızca hamlede olan bir oyuncu, önceden niyetini belli etmek koşulu ile (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 oynamalı,
- 4.3.2 rakibinin bir veya birden fazla taşına dokunmuşsa, alabileceği ilk dokunduğu taşı almalı,
- 4.3.3 her (iki) renkten bir veya birden fazla taşta dokunmuşsa, ilk dokunduğu rakibinin taşını, ilk dokunduğu kendi taşı ile almalı ya da, bu geçersiz bir hamle ise, oynanabilecek ya da alınabilecek ilk dokunduğu taşı oynamalı ya da almalıdır. Oyuncunun ilk olarak, kendi taşına mı, yoksa rakibinin taşına mı dokunduğu açık değilse, oyuncunun -rakibinin taşından önce- kendi taşına dokunmuş olduğu kabul edilir.
- 4.4 hamlede olan bir oyuncu, şayet:
- 4.4.1 şahına ve kalelerinden birine dokunursa, bu kalenin olduğu tarafa rok yapmalıdır -bunun geçerli bir hamle olması koşuluyla-
- 4.4.2 bilerek kalelerinden birine ve sonra şahına dokunursa, bu hamlede bu yöne rok yapmasına izin verilmez ve Madde 4.4.1 uygulanır
- 4.4.3 rok yapmak amacıyla, şahına ve kalelerinden birine dokunursa, ama bu kaleyle yapılacak rok geçersiz (bir hamle) ise, oyuncu, şahıyla geçerli bir hamle yapmak (buna öteki kaleyle rok yapmak da dahildir) zorundadır. Eğer şahın geçerli bir hamlesi yoksa oyuncu, geçerli herhangi bir hamleyi yapmakta serbesttir.
- 4.4.4 piyonunu terfi ettiriyor ise, taş seçimi, taşın terfi karesine dokunması ile kesinlik kazanır.
- 4.5 Dokunulan taşların hiçbiri, Madde 4.3 ya da Madde 4.4 kapsamınca, oynanamıyor ya da alınamıyor ise oyuncu, geçerli herhangi bir hamleyi yapmakta serbesttir.
- 4.6 Terfi eylemi farklı şekillerde gerçekleştirilebilir:
- 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.
- 4.7 Bir taş, kurallara uygun bir hamle ya da hamlenin parçası olarak bir kareye bırakıldığında, o hamlede başka bir kareye oynatılamaz. Şu hallerde, 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 hamle) ise, oyuncu, şahıyla geçerli başka bir hamle yapmak (buna öteki 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 yapılmıştır).
- 4.8 Oyuncu oynamak ya da almak niyetiyle bir taşta dokunduğunda, rakibinin Maddeler 4.1-4.7 kapsamına giren ihlallerine itiraz etme hakkını yitirir.
- 4.9 Bir oyuncu taşları hareket ettirebilecek durumda değilse, bu işlem için, hakemce kabul edilebilecek bir yardımcı, oyuncu tarafından sağlanabilir.

## Madde 5: Oyunun sonuçlanması

- 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 Oyun, rakibi terk ettiğini bildiren oyuncu tarafından kazanılır. Oyun derhal sona erer.
- 5.2.1 Şahı tehdit altında olmayan hamledeki bir oyuncunun, yapabileceği geçerli bir hamle yoksa, oyun berabere olur. Bu durumda oyun 'pat' olarak bitmiş olur. Pat konumunu yaratan hamlenin Madde 3 ve Maddeler 4.2-4.7 ye uygun bir hamle olması durumunda, oyun derhal sona erer.
- 5.2.2 Hiç bir oyuncunun geçerli herhangi bir hamleler dizisiyle rakip şahı mat edemeyeceği bir konum oluştuğunda, oyun berabere sonuçlanır. Oyun, 'ölü konum' ile bitmiş olur. Bu konumu yaratan hamlenin Madde 3 ve Maddeler 4.2-4.7 ye uygun bir hamle olması durumunda, oyun derhal sona erer.
- 5.2.3 En az birer hamle yapmış olan iki oyuncu, oyun sırasında aralarında anlaşılırsa oyun berabere biter. Oyun derhal sona erer.

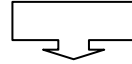


## YARIŞMA KURALLARI

### Madde 6: Satranç saati

- 6.1 'Satranç Saati', aynı anda sadece biri çalışabilecek şekilde birbirine bir mekanizma ile bağlanmış iki göstergeli bir saattir.  
Satranç Kuralları içinde 'Saat', bu iki zaman göstergesinden biri, olarak anlaşılır.  
Her zaman göstergesi bir 'bayrağa' sahiptir.  
'Bayrak düşmesi' ise oyuncuya tanınan zamanın bitmesi anlamına gelir.
- 6.2.1 Oyun sırasında satranç tahtası üzerinde hamlesini yapan her (bir) oyuncu, kendi saatini durduracak ve rakibinin saatini çalıştıracaktır (yani, saatine basacaktır). Bu hamleyi "tamamlar". Bir hamle şu durumlarda da tamamlanmıştır:
- 6.2.1.1 hamle oyunu sonlandırıyor (Maddeler 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 ve 9.6.2), ya da
- 6.2.1.2 önceki hamlesi tamamlanmadığı halde, oyuncu sonraki hamlesini yapmışsa.
- 6.2.2 Bir oyuncunun hamlesini yaptıktan sonra saatini durdurmasına, -rakibi kendi sonraki hamlesini yapmış olsa bile- izin verilmelidir. Oyuncunun tahta üzerinde hamle yapmasıyla, saate basması arasında geçen süre oyuncuya verilen sürenin bir parçası sayılır.
- 6.2.3 Oyuncu, saate hamlesini yaptığı elle basmalıdır. Saat tuşunun üzerinde parmak bekletmek, ya da eli saatin üzerinde askıda tutmak, yasaktır.
- 6.2.4 Oyuncular satranç saatine ölçülü davranmalıdırlar. Saate kuvvetli basmak, ele almak, hamle yapmadan önce basmak ya da devirmek 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. Saati hakem tarafından adil biçimde ayarlanacaktır. Bu saat ayarlaması engelli bir oyuncunun saati üzerinden uygulanmayacaktır.
- 6.3.1 Satranç saati kullanılırken, her oyuncu, kendisine ayrılmış olan zaman periyodu içinde -ki buna hamle başına verilen herhangi bir ilave zaman tutarı da dahildir- belirli asgari sayıda hamleyi -ya da hamlelerin tümünü- tamamlamak durumundadır. Bütün bu faktörler önceden belirlenmiş olmalıdır.
- 6.3.2 Oyuncunun bir zaman diliminden arttırmış olduğu süre, sonraki dilimdeki zamanına (yeri gelince) eklenir. Ertelemeli tempoda, her bir oyuncuya 'esas düşünme süresi'nin 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 halinde 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 konacağına karar verir.
- 6.6 Oyunun başlangıcı için belirtilen saatte, Beyaz'ların saati çalıştırılır.
- 6.7.1 **Yarışma yönergesi ile önceden, -hazır bulunmadığı için oyuncunun oynamadan kaybetmiş sayılacağı-** bir süre belirlenir. **Böyle bir süre açıklanmamış ise 'sıfır' olduğu kabul edilir.** Satranç tahtasına, bu süreden sonra gelen her oyuncu, hakem aksi yönde karar vermedikçe oyunu kaybeder.
- 6.7.2 **Bir yarışmanın yönergesi ile sıfırdan farklı -hazır bulunmadığı için oyuncunun oynamadan kaybetmiş sayılacağı-** bir süre belirlenmiş ancak oyuncuların her ikisi de başlangıçta hazır bulunmuyorlar ise Beyaz, gelmiş olduğu zamana kadar geçen tüm süreyi kaybeder -**yarışma yönergesinin** bunu öngördüğü ya da hakemin aksine karar vermiş olduğu haller hariç-.
- 6.8 Hakemin tanık olması [görmesi], ya da, oyunculardan birinin, bu olguya yönelik geçerli savı üzerine bayrak düşmüş olarak kabul edilir.

- 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 dizisi ile mat edemeyeceği bir konuma ulaşılmışsa, oyun berabere olur.
- 6.10.1** Görünür bir kusur olmadıkça satranç saatinin göstergelerindeki değerler esas alınır. Kusurlu olduğu açığa çıkan bir satranç saati, hakem tarafından yedeği ile değiştirilir ve yine hakem tarafından, en doğru değerlendirmeyle göstergelerindeki zamanlar ayarlanır.
- 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, saat kurulumunda en doğru değerlendirmesini kullanacaktır.
- 6.11.1** Oyunun kesintiye uğratılması gerekmiş ise, hakem satranç saatini durduracaktır.
- 6.11.2** Bir oyuncu yalnızca hakemin yardımına ihtiyaç duyduğunda satranç saatini durdurabilir; örneğin, piyon terfisinin söz konusu olduğu bir durumda, gereken taş mevcut olmayabilir.
- 6.11.3** Oyunun ne zaman tekrar başlayacağına hakem karar verir.
- 6.11.4** Oyunculardan biri, hakemin yardımını istemek için satranç saatini durdurmuş ise, hakem, bunun gerekçesinin haklılığını irdeleyecektir. Oyuncunun satranç saatini durdurmak için haklı bir gerekçesi yoksa, oyuncu, Madde 12.9'a göre cezalandırılacaktır.
- 6.12.1** Yarışma salonunda, satranç tahtasındaki güncel konumu, hamleleri ve kaç hamlenin yapılıp/tamamlandığını, saatler ile hamle sayılarını gösteren ekran, monitör ve gösterim panolarının kullanımına izin verilir.
- 6.12.2** Oyuncu yalnızca bu bilgi amaçlı gösterimlere dayanarak bir savda bulunamaz.



## Madde 7: Kuraldışı durumlar

- 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. İlaveten hakem, gerekiyor ise saatin hamle sayacını da ayarlayacaktır.
- 7.2.1 Bir oyun sırasında, taşların başlangıç konumunun yanlış olduğu fark edilirse, oyun iptal edilecek ve yeni bir oyun oynatılacaktır.
- 7.2.2 Bir oyun sırasında, satranç tahtasının Madde 2.1'e göre ters yerleştirildiği anlaşılırsa, ulaşılan konum doğru yerleştirilmiş bir tahtaya aktarılacak ve oyun devam edecektir.
- 7.3 Oyun, oyuncuların oynamaları gerekenin tersi renkler ile başlamış ve her iki oyuncu 10'dan az hamle yapmışlarsa, oyun devam etmeyecek ve doğru renklerle yeni bir oyun oynatılacaktır. 10 ya da fazlası hamle yapılmışsa oyun devam edecektir.
- 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 Gerekiyorsa, oyuncu ya da rakibi, satranç saatini durduracak ve hakemden yardım isteyecektir.
- 7.4.3 Hakem, taşların yerlerini bozan oyuncuya ceza verebilir.
- 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.
- 7.5.2 Bir oyuncu, piyonunu en uzak yataya sürer, saatine basar, fakat piyonu yeni bir taş ile değiştirmese, hamle geçersizdir. Piyon kendisiyle aynı renkte bir vezir ile değiştirilir.
- 7.5.3 Oyuncu bir hamle yapmadan saate basarsa, bu geçersiz bir hamle olarak kabul edilecek ve geçersiz hamle gibi cezalandırılacaktır.
- 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 olduğu kabul edilecek ve geçersiz hamle gibi cezalandırılacaktır.
- 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 belirlenir ise, kuraldışılıktan önceki konum, yeniden oluşturulur. Kuraldışılığın hemen öncesi olan konumu belirlemek mümkün olamıyor ise, oyun son bilinen konumdan devam edecektir. Oyun bu yeniden oluşturulmuş konumdan devam eder.

## Madde 8: Hamlelerin kaydedilmesi

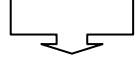
- 8.1.1 Oyun boyunca her oyuncu kendi hamlelerini ve rakibinin hamlelerini, cebirsel notasyonla (bkz. Ek-C) doğru biçimde hamle hamle ve olabildiğince açık ve okunaklı olarak yarışmaya ait 'notasyon kağıdı'na yazacaklardır. Oyuncunun, Madde 9.2, ya da 9.3'e göre berabere savında bulunduğu haller-ya da **Yönergeler I.1.1.'e** göre ertelenen oyunlar-dışında, hamlelerin önceden yazılması yasaktır.
- 8.1.2 Oyuncunun, Madde 9.2, ya da 9.3'e göre berabere savında bulunduğu haller-ya da **Yönergeler I.1.1.'e** göre ertelenen oyunlar-dışında, hamlelerin önceden yazılması yasaktır.
- 8.1.3 Oyuncu dilerse, rakibinin hamlesine kaydetmeden önce karşılık verebilir. Yenisini yapmadan önce, bir öncekini kaydetmesi şarttır.
- 8.1.4 Notasyon kağıdı, yalnızca, hamleleri yazmak, saatlerdeki zamanlar, berabere teklifleri, bir sava ilişkin konular ve diğer amaca uygun verileri kaydetmek için kullanılacaktır.
- 8.1.5 Her iki oyuncu da berabere teklifini notasyon kağıdına (=) simgesiyle kaydetmelidir.
- 8.1.6 Bir oyuncu hamleleri yazabilecek durumda değilse, hamlelerin yazılması için hakemce kabul edilebilecek bir yardımcı, oyuncu tarafından sağlanabilir. Saati hakem tarafından adil biçimde ayarlanacaktır. Bu saat ayarlaması engelli oyuncunun saati üzerinden uygulanmayacaktır.
- 8.2 Notasyon kağıdı, oyun boyunca hakem tarafından görülebilir durumda bulunacaktır.
- 8.3 Notasyon kağıtları yarışmayı düzenleyen malıdır.
- 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.
- 8.5.1 Madde 8.4 uyarınca oyunculardan hiçbiri hamlelerini kaydetmiyorsa; hakem ya da bir yardımcı, orada bulunup hamleleri kaydetmeye çalışmalıdır. Böyle bir durumda, bayraklardan biri düşer düşmez hakem, satranç saatini durduracaktır. Ardından oyuncular, hakemin ya da rakiplerinin kağıdını kullanarak notasyon kağıtlarını güncellemelidirler.
- 8.5.2 8.4'e uyarınca hamleleri kaydetmesi gerekmeyen sadece bir taraf ise; bayrak düşer düşmez, satranç tahtasındaki bir taşı oynamadan önce notasyon kağıdını tümüyle güncellemelidir. Hamle sırası kendinde olmak koşulu ile rakibinin kağıdını kullanabilir, ama hamle yapmadan önce rakibinin kağıdını geri vermelidir.
- 8.5.3 Eksiksiz bir notasyon kağıdı mevcut değilse, ikinci bir tahta üzerinde oyuncular, hakem veya bir yardımcı denetiminde oyunu yeniden oluşturmalıdırlar. Bu işleme başlanmadan hakem ya da yardımcısı, öncelikle mevcut konumu, saatlerdeki süreleri, kimin saatinin çalıştığını ve eğer biliniyorsa kaç hamle yapılmış/tamamlanmış olduğunu kayıt edecektir.
- 8.6 Notasyon kağıtları güncellenemediği için oyuncunun süresini aştığı gösterilemiyorsa, yapılan bir sonraki hamle, izleyen zaman periyodunun ilk hamlesi (daha çok hamle yapıldığını ya da tamamlandığını gösteren bir kanıt olmadıkça) sayılır.
- 8.7 Oyun sonuçlandığında, oyuncular oyunun sonucunun gösterildiği her iki notasyon kağıdını da imzalayacaklardır. Bu sonuç yanlış olsa bile, hakem aksine karar vermedikçe geçerli sayılacaktır.

## Madde 9 : Oyunun berabere olması

- 9.1.1** Bir yarışmanın yönergesi ile; ister oyunun tümünde, ister belli sayıda hamleden önce, oyuncuların hakemin rızasına ihtiyaç duymaksızın berabere teklifi ya da beraberlik üzerinde anlaşma yapamayacaklarını hükme bağlamak mümkündür.
- 9.1.2** Bununla birlikte, bir yarışmanın yönergesi oyuncuların anlaşarak berabere yapmasına izin veriyorsa aşağıdakiler uygulanır:
- 9.1.2.1** Hamlesini tahta üzerinde yapmış bir oyuncu, dilerse, 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.
- 9.1.2.2** Berabere teklifi her iki oyuncu tarafından da notasyon kağıdına (=) simgesiyle not edilir.
- 9.1.2.3** Madde 9.2 ya da 9.3 göre ileri sürülen berabere savları aynı zamanda bir berabere teklifi olarak kabul edilirler.
- 9.2.1** Hamlede olan oyuncunun geçerli savı üzerine, aynı konum en az üç kez (peş peşe olması gerekmez):
- 9.2.1.1** oluşmak üzere ise, değiştirilemeyecek bu hamlesini önce notasyon kağıdına yazmış ve hakeme bu hamleyi yapmak niyetinde olduğunu bildirmiş (ise oyun beraberedir), ya da
- 9.2.1.2** (o anda) oluşmuş ve hamlede olan oyuncu berabere savında bulunuyor (ise oyun beraberedir)
- 9.2.2** Sadece ve sadece şu hallerde konumlar aynı sayılır; hepsinde aynı oyuncu hamlede ise, aynı cins ve renkteki taşlar aynı karelerde duruyorsa ve her iki oyuncunun taşlarının yapabilecekleri olası hamleler tümüyle aynı ise. Şu tür konumlar aynı değildir:
- 9.2.2.1** serinin başlangıcında bir piyon geçerken alınabiliyorsa
- 9.2.2.2** (henüz oynamadığı için) Bir kale ile rok hakkı olan şahın, oynadığı için bu hakkını kaybettiği konumlar (aynı değildir). Yalnızca oynadıktan sonra, bir şah ya da kale, rok haklarını kaybetmiş sayılır.
- 9.3** Hamlede olan bir oyuncunun öne sürdüğü geçerli bir sav üzerine, şayet:
- 9.3.1** notasyon kağıdına yazdığı ve hakeme yapmaya niyetlendiğini bildirdiği değiştirilemeyecek bu hamlesi ile, her iki oyuncunun tamamlamış olduğu son elli hamle içinde ne bir taş alınmış, ne de bir piyon sürülmüş ise (oyun berabere olur), ya da
- 9.3.2** her iki oyuncunun tamamlamış olduğu son elli hamle içinde ne bir taş alınmış, ne de bir piyon sürülmüş ise (oyun berabere olur).
- 9.4** Bir oyuncu, Madde 4.3'de belirtilen biçimde bir taş dokunursa o hamlede Madde 9.2 ya da 9.3'e göre berabere savında bulunma hakkını yitirir.
- 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 6.12.1 ya da 6.12.2). Savını geri çekmesine izin verilmez.
- 9.5.2** Savın doğru olduğu anlaşılırsa, oyun derhal berabere biter.
- 9.5.3** Savın doğru olmadığı anlaşılırsa, hakem rakibin kalan süresine iki dakika ekler. Ardından oyun edecektir. Sav niyetlenen bir hamle üzerinden oluşturulmuş ise, bu hamle Maddeler 3 ve 4'e uygun olarak yapılmalıdır.
- 9.6** Aşağıdaki hallerden biri ya da her ikisi birden meydana gelirse oyun beraberedir:
- 9.6.1** 9.2.2'deki gibi aynı konum en az beş kez oluşmuş ise.
- 9.6.2** en az 75 hamleden oluşan herhangi bir seri boyunca her iki oyuncu ne bir taş almış, ne de bir piyon sürmüştür (ise). Son hamle ile mat yapılmışsa mat geçerlidir.

## Madde 10: Puanlar

- 10.1** Bir yarışmanın yönergesi aksini belirtmedikçe, oyunu kazanan oyuncu (hükmen kazanç da dahil), bir (1) puan alır, oyunu kaybeden oyuncu (hükmen kayıp da dahil) puan alamaz (0), 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.





## Madde 11: Oyuncuların yönetilmesi

- 11.1 Oyuncular satranç oyununun itibarını zedeleyecek davranışlarda bulunamazlar.
- 11.2.1 'Oyun [turnuva] sahası' denilince, 'oyun salonu', dinlenme/temiz hava/içecek servisi için düzenlenmiş alanlar, sigara içme yerleri ve hakemin belirlediği diğer bölgeler anlaşılır.
- 11.2.2 Oyun salonu bir yarışmanın oyunlarının oynandığı yer olarak tanımlanır.
- 11.2.3 Yalnızca hakemin izni ile:
- 11.2.3.1 bir oyuncu oyun sahasını terk edebilir,
- 11.2.3.2 hamlede olan bir oyuncu oyun salonundan ayrılabilir.
- 11.2.3.3 oyuncu ya da hakem olmayan bir kişi, oyun salonuna giriş hakkı edinebilir.
- 11.2.4 Yarışma yönergesi ile; hamledeki oyuncunun -yarışma salonundan ayrılmak isteyen- rakibine de hakemi bilgilendirme koşulu getirmek mümkündür.
- 11.3.1 Oyun süresince oyuncuların not tutmaları, bilgi ve öneri kaynaklarına başvurmaları ya da (her hangi bir) oyunu tahta üzerinde incelemeleri yasaktır.
- 11.3.2.1 Oyun sırasında bir oyuncunun oyun [turnuva] sahası içerisinde (hakemce özellikle onay verilmiş olanlar haricinde) hiç bir elektronik cihaza sahip olmasına izin verilmez. Bununla birlikte, tümüyle kapalı olmak koşuluyla oyuncunun çantasında bu türden cihazlar bulundurmasına izin vermek, [ancak] yarışma yönergesi ile mümkündür. Bu çanta hakemin uygun gördüğü bir yere konulmalıdır. Her iki oyuncunun da bu çantayı hakemin izni olmadan kullanması yasaktır.
- 11.3.2.2 Oyuncunun böyle bir [elektronik] cihazı oyun [turnuva] sahasına getirdiği ortaya çıkarsa oyunu kaybeder, rakibi kazanır. Yarışma yönergesi ile farklı, daha az katı bir ceza öngörmek mümkündür.
- 11.3.3 Hakem, gerek görürse, oyuncudan, -giysilerinin, çantalarının, başka eşyalarının ya da bedeninin- özel bir alanda denetimine izin vermesini isteyebilir. Hakem ya da yetkilendirdiği -oyuncuyla aynı cinsiyette- bir kişi, bu denetimi gerçekleştirecektir. Oyuncu bu yükümlülükler için iş birliği yapmayı reddederse, hakem Madde 12.9'da öngörülen tedbirleri uygulayacaktır.
- 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.
- 11.5 Hangi yolla olursa olsun rakibin dikkatini dağıtmak ya da rahatsız etmek yasaktır. Buna mantıksız sav ve berabere tekliflerinde bulunmak veya oyun alanına gürültü yaratacak şeyler sokmak da dahildir.
- 11.6 11.1- 11.5 Maddelerinin herhangi bir kısmının ihlali Madde 12.9'a göre cezalandırılacaktır.
- 11.7 Satranç Kuralları'na uymayı inatla reddeden bir oyuncu, oyun kaybı ile cezalandırılır. Rakibinin puanı hakem tarafından belirlenir.
- 11.8 Her iki oyuncu da Madde 11.7'ye göre göre suçlu bulunursa, oyun her ikisi için de kayıp ilan edilir.
- 11.9 Oyuncu hakemden Satranç Kuralları'nın belirli bir noktasının açıklanmasını isteme hakkına sahiptir.
- 11.10 Yarışma Yönergesinde aksi belirtilmedikçe, bir oyuncu notasyon kağıdını imzalamış olsa bile hakemin vermiş olduğu bir karara itiraz edebilir.
- 11.11 Oyunun yeniden oluşturulması gerektiren her durumda -ki, buna berabere savları da dahildir- iki oyuncu da hakeme yardımcı olmalıdır.
- 11.12 Üç konum tekrarı ya da 50 hamle [olarak bilinen berabere] savlarının doğruluğunun araştırılması, hakemin gözetiminde olmak koşuluyla oyunculara düşen bir yükümlülüktür.

## Madde 12: Hakemin rolü (bakınız Önsöz)

- 12.1** Hakem, Satranç Kuralları'na uyulmasını sağlayacaktır.
- 12.2** Hakem aşağıdakilerin gerçekleşmesini sağlar:
- 12.2.1 oyunların adil şekilde oynanmasını sağlar,  
12.2.2 yarışma ile en iyi şekilde ilgilenir,  
12.2.3 iyi 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 ihtiyaç duyan oyuncular için gereken tedbirleri alır,  
12.2.7 **Şike Kuralları'nın ve/veya Rehberleri'nin gereğini yerine getirir.**
- 12.3** Hakem, özellikle oyuncular zaman sıkışıklığı içindeyken oyunları gözleyecek, verdiği kararları uygulayacak ve uygun davranmayan oyunculara ceza verecektir.
- 12.4** Hakem oyunları gözlemek için yardımcıları atayabilir; örneğin, birkaç oyuncu zaman sıkışıklığında iken.
- 12.5** Dış kaynaklı bir rahatsız edilme olduğunda, hakem oyunculardan birisine ya da her ikisine birden ek süre verebilir.
- 12.6** Hakem, Satranç Kuralları'nda belirtilen durumlar dışında oyuna müdahale etmemelidir. Oyunculardan en az birinin bayrağının düşmeden, Madde 8.5'in uygulanması dışında, kaç hamlenin tamamlandığını belirtmeyecektir. Hakem oyuncuya, rakibinin hamlesini tamamladığını veya saatine basmadığını bildirmekten kaçınacaktır.
- 12.7** Eğer, birisi, bir kural dışılığına tanık olursa haberdar edebileceği yalnızca hakemdir. Başka masalardaki oyuncular, oyun[lar] hakkında konuşmamalı veya başkaca bir yolla müdahil olmamalıdır. Seyircilerin oyuna karışmasına izin verilmez. Hakem, kabahat işleyenleri oyun [turnuva] sahasından çıkarabilir.
- 12.8** Hakemce yetkilendirilmemiş hiç kimse, hakemin belirlemiş olduğu oyun [turnuva] sahası ve ona bitişik alanlarda ne bir cep telefonunu, ne de herhangi bir iletişim aracını kullanamaz.
- 12.9** Hakemin verebileceği ceza seçenekleri şunlardır:
- 12.9.1 uyarı  
12.9.2 rakip oyuncunun kalan süresini arttırmak,  
12.9.3 kabahatli oyuncunun kalan süresini azaltmak,  
12.9.4 rakibin o oyundan alacağı puanı tam puana kadar arttırmak,  
12.9.5 kabahatli oyuncunun oyundan aldığı puanı azaltmak,  
12.9.6 oyunu kabahatli taraf için kayıp ilan etmek (rakibinin puanını da hakem belirleyecektir),  
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.

## EKLER

### Ek A. Hızlı satranç

- A.1** 'Hızlı satranç', oyunun tüm hamlelerinin tamamlanması için oyuncu başına sabit süre ile, 60 dakikadan az, ama 10 dakikadan çok zaman düşen; ya da, tahsis edilen sabit süreye, ilave sürenin 60 katı eklendiğinde, her bir oyuncu için 60 dakikadan az, ama 10 dakikadan çok, zaman verildiği 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 kağıdı sağlamasını isteyebilir.
- A.3.1** Aşağıdaki hallerde Yarışma Kuralları uygulanır:
- A.3.1.1 bir hakem en fazla üç oyunu yönetiyorsa ve
- A.3.1.2 her oyun hakem ya da yardımcısı tarafından ve mümkünse elektronik olarak da kaydediliyorsa.
- A.3.2** Oyuncu hamle sırası kendisinde olmak koşuluyla dilediği zaman, hakem ya da yardımcısından notasyon kağıdının kendisine gösterilmesini isteyebilir. Böyle bir talebe oyun başına en fazla beş kez izin verilir. Bunun ötesi rakibin dikkatini dağıtmak olarak kabul edilir.
- A.4** Aksi halde aşağıdakiler uygulanır:
- A.4.1** Başlangıç pozisyonundan itibaren her iki oyuncu da onuncu hamleyi tamamladıktan sonra,
- A.4.1.1 yarışma takvimi olumsuz etkilenmedikçe saat kurulumunda bir değişiklik yapılmaz
- A.4.1.2 taşların yanlış dizilişine ya da tahtanın yanlış konumlandırılmasına ilişkin bir savda bulunulamaz. Şahın yanlış yerleştirilmesi halinde rok yapılamaz, kalenin yanlış yerleştirildiği hallerde o kale ile rok yapılamaz.
- A.4.2** Hakem geçersiz bir hamlenin tamamlandığına tanık olursa [görürse], oyunu bu hamleyi tamamlayan oyuncu için kayıp ilan edecektir (rakibin kendi sonraki hamlesini yapmamış olması koşulu ile). Hakem müdahil olmamışsa, rakip oyuncu kazanç savında bulunma hakkını elde eder (kendi sonraki hamlesini yapmamış olması koşulu ile). Bununla birlikte mevcut konum; rakibin bu oyuncuyu geçerli herhangi bir olası hamleler dizisi ile mat etmesine izin vermiyorsa oyun berabere olur. Eğer rakip bir savda bulunmamış ve hakem müdahil olmamışsa, geçersiz hamle kalacak ve oyun devam edecektir. Rakip kendi sonraki hamlesini yapmışsa, geçersiz bir hamle, her iki oyuncunun da -hakemin müdahalesi olmadan- aralarında anlaştıkları haller dışında, düzeltilemez.
- A.4.3** Zamandan kazanç savı ileri sürebilmek için sav sahibi 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 oyuncuyu geçerli herhangi bir olası hamleler dizisi ile mat etmesine izin vermiyorsa oyun berabere olur.
- A.4.4** 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 hala tahta üzerinde ise, oyunu berabere ilan edecektir.
- A.4.5** Hakem bir bayrağın düşmüş olduğuna tanık olursa [görürse], bunu ilan edecektir.
- A.5** Bir yarışmanın yönergesinde, o yarışma boyunca Madde A.3 ya da A.4'den hangisinin uygulanacağı belirtilmiş olacaktır.

## Ek B. Yıldırım

- B.1** 'Yıldırım', oyunun tüm hamlelerinin tamamlaması için oyuncu başına sabit süre ile, 10 dakika ve altında zaman düşen; ya da, tahsis edilen sabit süreye, ilave sürenin 60 katı eklendiğinde, her bir oyuncu için 10 dakika ya da altında zaman verildiği, bir oyundur.
- B.2** Yarışma Kuralları'nın 7. ve 9. Maddelerde sözü edilen iki dakikalık cezalar bir dakika olarak uygulanır.
- B.3.1** Aşağıdaki hallerde Yarışma Kuralları uygulanır:
- B.3.1.1 her oyunu bir hakem yönetiyorsa ve
- B.3.1.2 her oyun hakem ya da yardımcısı tarafından, ve mümkünse elektronik olarak da kaydediliyorsa.
- B.3.2** Oyuncu hamle sırası kendisinde olmak koşuluyla dilediği zaman, hakem ya da yardımcısından notasyon kağıdının kendisine gösterilmesini isteyebilir. Böyle bir talebe oyun başına en fazla beş kez izin verilir. Bunun ötesi rakibin dikkatini dağıtmak olarak kabul edilir.
- B.4** Aksi halde, Ek A2 ve A.4'deki Hızlı Satranç Kuralları uygulanır.
- B.5** Bir yarışmanın yönergesinde, o yarışma boyunca Madde B.3 ya da B.4'den hangisinin uygulanacağı belirtilmiş olacaktır.