FIDE SATRANÇ KURALLARI

Açıklamalı, Kural Uygulamalı

IA & IO Tahsin AKTAR

FIDE SATRANÇ KURALLARI

Oyunun Temel Kuralları
Yarışma Kuralları
Hızlı Satranç
Yıldırım
Yönergeler

Madde Açıklamalı
Kural Uygulamalı

Madde açıklamaları
ve uygulamalar
IA&IO Tahsin AKTAR

HAKEMLER, ANTRENÖRLER VE ORGANİZASYON YÖNETİCİLERİ İÇİN AÇIKLAMALI – KURAL UYGULAMALI 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 kalınmıştır.

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. 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.

Dil ve Anlam Kontrolü: NA Yaşar GÜNGÖR

Kapak görselleri yapay zekâ ile üretilmiştir.

Ekim 2026, Birinci Sürüm

SUNUŞ

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

Bileşenlerin, aydınlanmış ve daha bilinçli davranabilmesi için, kuralların uygulamalarının da yer aldığı bu yeni düzenlemeyle kaynak yaratılmaya çalışıldı.

Uygulamaların daha kolay anlaşılabilir olması için de kurallar metni örnek olaylarla desteklendi. Kuralların, 'uygulama' ve 'devamı' ilişimiyle 'fenerweb.com' web sitesiyle birlikte değerlendirilmesi yararlı olacaktır.

Bölüm sonlarında yöneltilen sorulara bileşenlerin öncelikle kendilerinin yanıt araması planlanmıştır. Yanıtlara kitapçığın son bölümünde ulaşmak olanaklıdır.

Satranç oyununun temel kuralları kurucu niteliktedir. Sonrasında yer alan yarışma kurallarının bu kurucu maddeler etrafında oluşturulduğu dikkatten kaçmamalıdır.

Kuralın kendisi tüm açıklama ve uygulamaların önündedir. Kurallarda açık biçimde yazılmamış konularda bir açıklama geliştirilerek kural kılıfına sokulmasının sakıncalı olacağı bilinciyle davranıldı.

Antrenörler, oyuncuların eğitim süreçlerinde kural uygulamalarına mutlaka yer vermelidir. Yarışma yöneticileri de kural uygulamalarının doğru gerçekleştirilebilmesi için yarışma öncesinde yapacağı düzenlemelerle gerekli ortamı sağlamalıdır.

FIDE Satranç Kuralları, İngilizce aslından Türkçeye çeviri IA Erdem UÇARKUŞ tarafından yapıldı. Açıklamaların alt yapısının oluşturulmasında da görüş alışverişinde bulunduk, düşüncelerimizi paylaştık.

Teşekkür ediyorum.

IA&IO Tahsin AKTAR

Ön Söz

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 benimsenmesini 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

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'*** etmiş 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 etme olanağının kalmadığı bir konumda, oyun beraberedir.
(bkz. madde 5.2.2)

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

1.2 *Sonraki maddelerde, yarışma kuralları içerisinde görüleceği gibi beyaz taşlarla oynayan oyuncunun ilk hamlesiyle oyuna başlanmış olacaktır. Kurucu madde olan bu maddeden hareketle, satranç saatinin de kullanılır olmasıyla yarışma boyutuna geçildiğinde "oyuncular karşılıklı olarak sırayla hamle yapmaya devam ederler." söyleminin daha yoğun anlam kazanacağını şimdiden söylemekte yarar vardır.*

1.3 *Madde içeriğinde dikkat çeken temel-kurucu yan, madde 1.2'nin üzerine düzenlenmiş olmasıdır. Satranç saatinin de kullanılır olmasıyla yarışma boyutuna geçildiğinde, hamlesini yapan oyuncu saatini durdurmasa da rakibi artık yeni hamlesini yapabilecektir.*

1.4.1 *Hiçbir oyuncunun kendi şahını tehdit altına sokacak bir hamle yapamayacağı kurucu nitelikte. Rakip şah alınamayacak ve rakip şaha dokunulamayacaktır. Madde yaptırım içerir.*

Soru-Yanıt 1

Standart oyunda beyaz taşlarla oynayan oyuncu şahını tehdit altına bırakarak saatine basıyor. Siyah taşlarla oynayan oyuncu da şahı alarak hamlesini tamamlıyor. Beyaz oyuncu şahın alınamayacağını söyleyerek hakeme başvuruyor. Hakem nasıl bir uygulama yapacaktır?

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 taşa (beyaz taşlar), siyah 16 adet koyu renkli taşa (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

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.

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

2.1 *Farklı malzemelerden üretilmiş satranç tahtası ve taşları mevcuttur. Ahşap satranç takımları da kullanılabildiği gibi 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.

Satranç tahtasının konumu taşların dizilişi ve oyunun başlangıcı için önem taşır.

2.3 *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 alınırsa, 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.

Uygulama...

Soru-Yanıt 2

Açılış hamlesi uygulamasının anlamı nedir, nasıl uygulanır? Açılış hamlesi için VIP kişisinin yaptığı hamleyi daha sonra oyuncu değiştirebilir mi? Hakem buna izin verir mi?

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 tahtasının 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 ve vezir açıklanan bu hareketleri yaparlarken, hamle yolları üzerinde bulunan bir taşın üzerinden atlayamazlar.

3.6

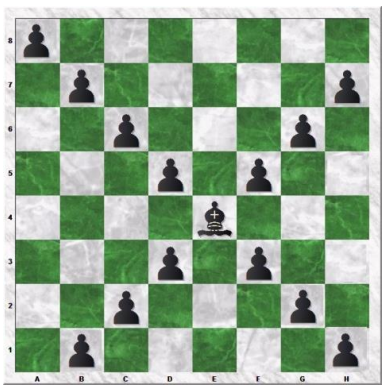
At, aynı yatay, dikey ya da çapraz üzerinde olmamak koşuluyla bulunduğu kareye en yakın karelerden birine gidebilir.

3.7.1

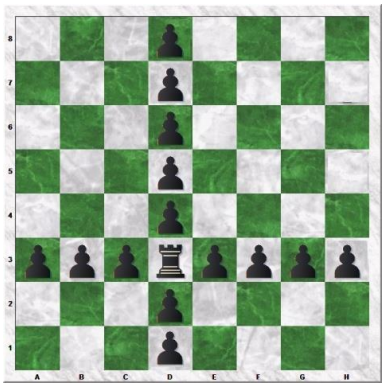
Piyon, bulunduğu dikeyde hemen önündeki kareye (bu karenin boş olması koşuluyla) doğru ilerleyebilir ya da

3.7.2

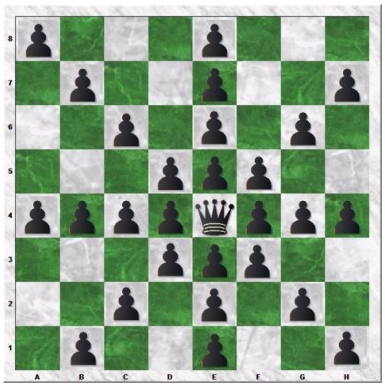
İlk hareketinde piyon, 3.7.1'de belirtildiği gibi bir kare ilerleyebilir veya istenirse bulunduğu dikeyde önündeki her iki karenin de boş olması koşuluyla iki kare ilerleyebilir ya da



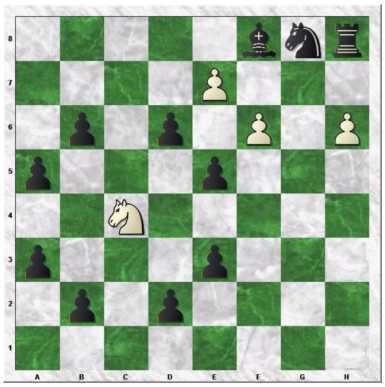
(Madde 3.2)



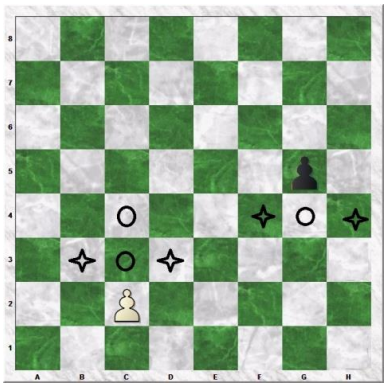
(Madde 3.3)



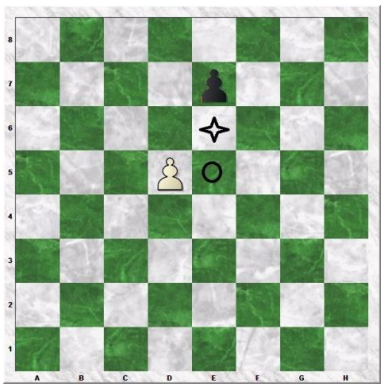
(Madde 3.4)



(Madde 3.6)



(Madde 3.7.3)



(Madde 3.7.4.2)

3.7.3

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

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.

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.

3.8.2.1

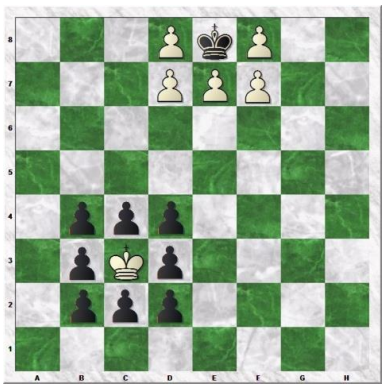
Rok yapma hakkı aşağıdaki durumlarda kaybedilmiştir:

3.8.2.1.1

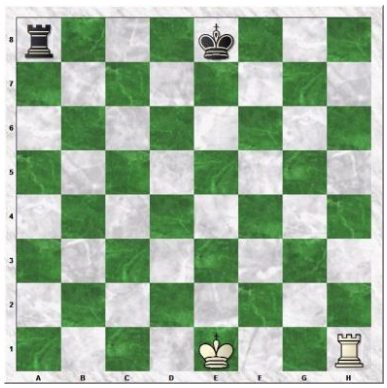
Şah daha önce oynamışsa ya da

3.8.2.1.2

Rok yapılacak kale daha önce oynamışsa.

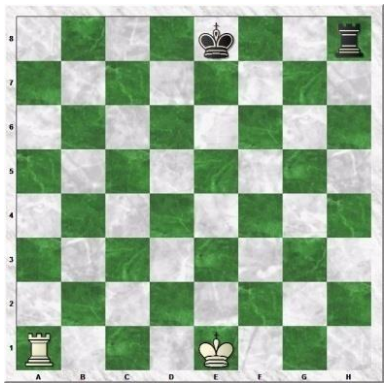


(Madde 3.8.1)



(Madde 3.8.2)
Beyaz Küçük, Siyah Büyük
Rok Öncesi

(Madde 3.8.2)
Beyaz Küçük, Siyah Büyük
Rok Sonrası



(Madde 3.8.2)
Beyaz Büyük, Siyah Küçük
Rok Öncesi

(Madde 3.8.2)
Beyaz Büyük, Siyah Küçük
Rok Sonrası

3.8.2.2

Rok yapmak geçici olarak aşağıdaki durumlarda engellenmiştir:

3.8.2.2.1

Şahın bulunduğu, rok yaparken geçeceği veya rok yaptığında 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 ayrılamadıkları durumda dahi geçerlidir.

3.9.2

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

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'***.

3.1 *Madde 3.1 satranç oyununun önemli kurallarından biridir. Yarışma kuralları içerisinde yer alan kural maddeleriyle de ilintili olarak pek çok senaryoda işlenmiştir.*

3.1.1 *Maddede taş alma eylemi tanımlanıyor. Madde 3.1'in diliyle ruhundan hareketle taş alma eyleminde rakip taşın alınabileceği işaret edilmiş durumdadır.*

3.2 *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, "terfi mi oldu?" diye öncelikle konumu incelemelidir.*

3.7.5.3 *Madde 3.7 piyon taşının terfi eylemini tanımlar. Piyon taşının son yataya oynanmasıyla terfi taşıyla değiştirilmesi bir tek hamledir. Piyon taşı son yatayda terfi taşıyla değiştirildiğinde, terfi karesine bırakıldığında, o taşın hareket eylemine kavuşarak 'etkin' hale gelir.*

3.8.2 *Madde 3.8'de şah taşının hareketi tanımlanır. Rok hamlesi şah taşının hareketinden biridir. Bu yönüyle rok bir şah hamlesidir. Şahın hareket eylemi olarak tanımlanan madde içinde yer alır. Maddede rok hareketi ayrıntılı biçimde tanımlanır.*

3.10 *Madde 3.10, madde başlığıyla yer verilen çok önemli iki tanımı içerir. Yarışma kurallarına yaslanan önemiyle geçerli/geçersiz hamle ve konumlar tanımlanmıştır. Satranç taşlarının hareket eylemleri öne alındığında, hareket tanımlarını karşılamayan her hareket geçersiz hamle olarak görülür.*

Uygulama...

Örnek Olay: Satranç Oyununun Doğası

Diyagrama göre, beyaz taşlarla oynayan oyuncu **56.** Ke8 hamlesini yaptığında rakibini mat ettiği savıyla hakeme başvuruyor. Hakem mat kararını onaylıyor (1-0). Siyah taşlarla oynayan oyuncu, *"Nasıl mat oldum?"* der gibi konumu dikkatli biçimde incelediğinde rakibinin şahının da tehdit altında olduğunu görerek mat kararına karşı çıkıyor. Hakem Ke8 hamlesinin oynanabilecek geçerli bir hamle olduğunu, oyunun bu hamleyle derhal sona erdiğini bildirerek kararını değiştirmiyor. **Devamı...**

Örnek Olay: Terfi Taşının Seçimi

90 dakika ve her hamlede 30 saniye eklemeli tempo uygulanıyor. Beyaz renkli taşlarla oynayan oyuncu f7 karesinde bulunan piyon taşını tahta dışına çıkarıyor. Diğer elinde bulunan vezir taşını f8'e bırakmak üzere dokunduruyor. Ancak bu taşla terfi fikrinden hemen vazgeçiyor. Hamlesini 57. f8A++ olarak tamamlıyor. Siyah taşlarla oynayan oyuncu da hakeme başvurarak rakibinin at taşıyla terfi yapamayacağını söylüyor. Hakem at taşıyla yapılan son hamlenin geçerli bir hamle olduğunu söyleyerek oyuncunun başvurusunu reddediyor. Oyunun sonucunu belirliyor (1-0). **Devamı...**

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 taşa 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 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.

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

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.

4.4.4

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

4.5

Dokunulan taşların hiçbiri 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.

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'***.

4.8

Oyuncu oynamak veya almak niyetiyle bir taşa 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 hakem tarafından kabul edilecek bir yardımcı, oyuncu tarafından sağlanabilir.

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

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

4.2.2 *Açıkça kaza olduğunu anlamak zor olacaktır. Kaza olduğu anlaşılıyorsa, bundan ayrı dokunmalar oynama amaçlı değerlendirilir.*

4.3 *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.*

Hangi taşa önce dokunduğu saptanamıyorsa, hakem oyuncunun önce kendi taşına

dokunduğuna hükmetmelidir. ***Uygulama...***

4.4.1 *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.*

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

4.4.3 *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.*

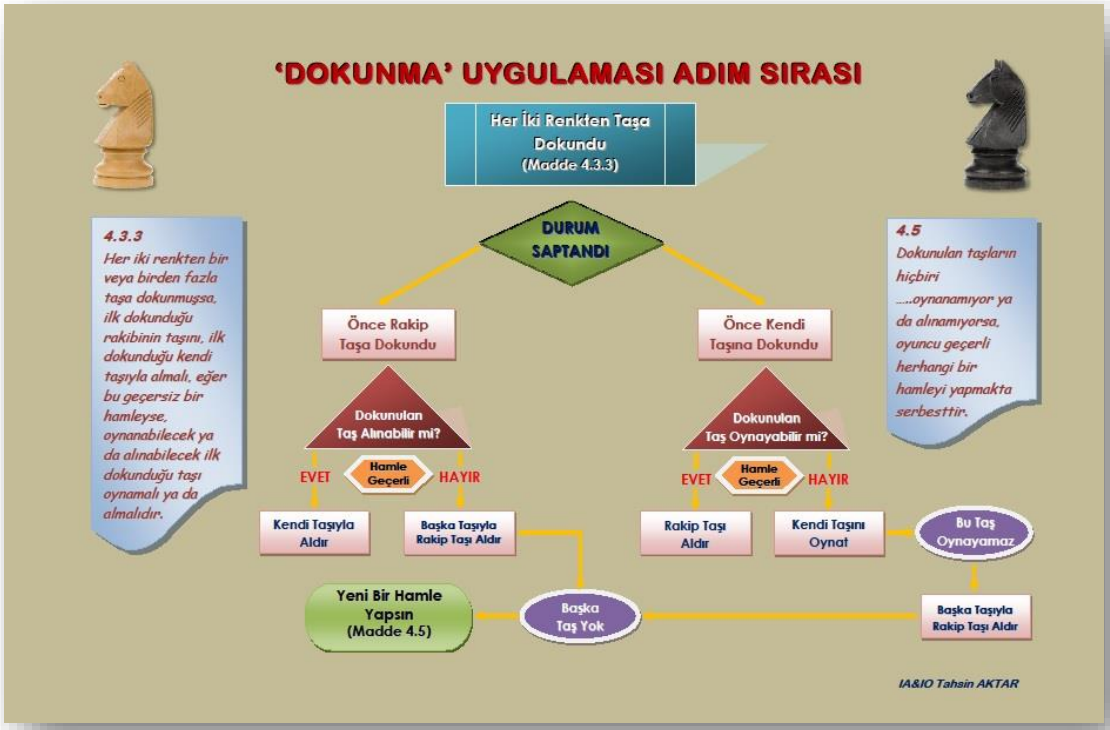
4.4.4 *Oyuncu, terfi eden yeni taşın değerini, yeni taşın adını, sözlü biçimde belirlese veya yeni taşı eline alsa bile, terfi karesine dokununcaya değin fikrini değiştirebilir. Bu durumda, oyuncunun yeni taşı elinden bırakması, temasın kesilip kesilmediği düşünülmeyecektir. Yeni taş terfi karesine dokunduğu anda başka bir taş seçimi yapılamayacaktır.*

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

4.8 *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.*



Soru-Yanıt 3

Hamlede olan oyuncu, bir uyarıda bulunmadan, kalesini düzelttikten sonra fil taşını oynuyor. Rakibi dokunulan taşın oynanmadığını hakeme bildiriyor. Hamledeki oyuncu önceki hamlesinde rok yaptığını, oyunun hızlı gelişiminden dolayı bu düzetme işinde geciktiğini, asıl amacının bu olduğunu hakeme söylüyor. Hakem *"Eğer düzeltme amacıyla bir taşa dokunursanız uyarmalısınız."* diyor ve fil hamlesiyle oyunun devamı yönünde karar veriyor. Hakemin hatalı karar verdiğini düşünüyor musunuz?

Soru-Yanıt 4

Oyuncu rakibinin fil taşına dokunduğunu hakeme bildiriyor. Rakip de fil taşına dokunmadığını söylüyor. Hakem tanık olmadığı bu durumda fil taşına dokunulmuş sayıyor. Yapılan itiraza da hakem *"Biz oyuncunun beyanını esas alırız."* diyor. Hakemin uygulaması üzerine ne düşünürsünüz?

Soru-Yanıt 5

Oyuncunun kendi taşıyla rakibinin taşını iterek tahta dışına çıkarması doğru mudur? Bunu kabul eder misiniz?

Soru-Yanıt 6

Bir oyuncu hamlesini yaptıktan sonra saatine basmayı unutuyor ve rakibi de hamlesini yapmak için bir taşına dokunuyor. Bu arada rakibinin saatine basmadığını fark ediyor, hamleyi yapmıyor, taşı tekrar yerine bırakıyor. Bu durumda dokunulan taş kuralı bu oyuncuya uygulanır mı?

Örnek Olay: Terfi Tamamlandı mı?

90 dakika ve ilk hamleden itibaren 30 saniye eklemeli tempoyla oynanan bir oyun. Siyah taşlarla oynayan oyuncu **62.** … c1 terfi hamlesi yapmak niyetiyle piyonu tahta dışına çıkartıyor. Terfi karesine (c1) elindeki kale taşını bırakmadan o karede tutuyor. Belli ki kale taşını koymak/koymamak arasında ikilem yaşıyor. Hamleyi de yapamadan o sırada bayrağı düşüyor. **Devamı…**

Örnek Olay: Kazara Dokunma

Genç oyuncu piyon taşını eline alarak hamle yapmak üzereyken, bundan vazgeçerek, at taşıyla bir taşı alarak hamlesini tamamlamıştı. Rakibin dokunulan taşla ilgili başvurusu da bir sonuç getirmemiş, hakem at hamlesini geçerli kılmıştı. **Devamı…**

Örnek Olay: Dokunulan Taş ve Terfi Taşı

90 dakika ve ilk hamleden itibaren 30 saniye eklemeli tempo uygulanan bir oyunda, beyaz taşlarla oynayan oyuncu satranç saatini duraklatarak hakeme başvurur. Hakeme*: "Hocam bana bir vezir taşı verebilir misiniz lütfen?"* der. Hakem bu istemi yerine getirdikten sonra oyuncunun saatini çalıştırarak oyunu yeniden başlatır. **66.** Fe5+ hamlesinin ardından siyah taşlarla oynayan oyuncu, satranç saatini duraklatarak hakeme başvurur. Rakibinin terfi amaçlı olarak vezir taşı istediğini, ancak terfi etmeyerek başka bir taşla hamle yaptığını, aslında hamlesinin d8V olması gerektiğini dile getirir. **Devamı…**

Örnek Olay: Ters Duran Kale Nasıl Oynar?

90 dakika ve ilk hamleden itibaren 30 saniye eklemeli tempoyla oynanan bir oyunda, siyah taşlarla oynayan oyuncu **59**. … d1 oynuyor. Masada, oyun dışında bir vezir taşı bulamadığı için siyah kale taşını ters çevirerek, bunun vezir taşı olduğunu bildiriyor. **59**…. d1V+ Beyaz taşlarla oynayan oyuncu da rakibinin bu bildirimini kabul ederek oyuna devam ediyorlar. Bu konumu gören hakem oyuna müdahale eder. Ters biçimde duran siyah renkli kaleyi işaret ederek bu biçimde bir taş figürüyle oynanamayacağını bildirir. **Devamı…**

Örnek Olay: Sakın Dokunma

"Standart satranç oynanıyor. Beyaz taşlarla oynayan oyuncu geçersiz bir hamle yaparak saatine bastı [hamlesini tamamladı]. Oyun bir süre karşılıklı hamlelerle bu şekilde devam etti. Siyah taşlarla oynayan oyuncu madde 4.8'e göre rakibinin geçmişte yaptığı bu geçersiz hamleye itiraz edemeyecek mi? Maddede 'bir taşa dokunduğunda itiraz hakkını kaybeder' deniliyor." **Devamı…**

Örnek Olay: Sürüklenen Taş

Beyaz taşlarla oynayan oyuncu, kendi taşıyla siyah bir taşa dokunuyor. Bu taşı, yine kendi dokunduğu taşıyla kenara doğru itiyor. Ancak siyah taşı satranç tahtasından dışarıya çıkaramıyor. Beyaz taşlarla oynayan oyuncu, bu taşı aldığını düşünerek, kendi taşını siyah taşın ayrıldığı kareye bırakarak saatine basıyor ve hamlesini tamamlıyor. Masada oyuncularla birlikte olan hakem bu davranışa karışmıyor. Siyah taşlarla oynayan oyuncu da bu durumun 'normal' olduğunu düşünmüş olsa gerek ki bir tepki vermiyor. **Devamı…**

Madde 5
Oyunun Sonuçlanması

5.1.1

Oyun, rakibini ***'mat'*** eden 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' ettiğini bildiren oyuncu oyunu kaybeder. ***'Oyun derhal sona erer'***. Eğer, konum oyuncunun şahını geçerli herhangi bir olası hamleler dizisiyle mat edemeyeceği bir konuma ulaşılmışsa oyun ***'berabere'*** olur

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 hamlenin madde 3 ve maddeler 4.2-4.7'ye uygun bir hamle olması durumunda, ***'oyun derhal sona erer'***.

5.2.2

Hiçbir oyuncunun geçerli herhangi bir hamleler dizisiyle rakip şahı mat edemeyeceği bir konum oluştuğunda, oyun berabere sonuçlanır. Oyun, ***'ölü konum'*** ile bitmiş olur. Bu konumu ortaya çıkaran (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 anlaşırlarsa oyun ***'berabere'*** biter. ***'Oyun derhal sona erer'***.

Maddelerin sonunda 'oyun derhal sona erer' vurgusu egemendir. Maddede ele alınan koşullarla oyun bittikten sonra, oyun sırasında oluşmuş veya çoğu zaman bittikten sonra da ortaya çıkabilecek durumlar karşısında oyunun sonucunun değişmeyeceği gerçeği bu egemenliğin eseridir. ***Uygulama...***

Soru-Yanıt 7

Beşinci madde hangi aşamaya kadar hakem hatalarının üzerini örtecek? Maddenin uygulanmasındaki *'derhal sona erme'* kavramı varken hakemlerin neden olduğu oyuncu mağduriyetlerinin giderilmesi konusunda başhakemin eli nereye kadar bağlı kalacak? Bu konuda bir düşünceniz var mı?

Soru-Yanıt 8

Oyuncu rakibini mat ettiğini hakeme söylüyor. Rakip de mat olduğunu kabul ediyor. Ancak hakem satranç tahtasını incelediğinde oyunun pat olduğunu görüyor. Böyle bir durumda hakem tahtayı incelemeli midir, uygulama böyle mi olmalıdır? Siz nasıl düşünüyorsunuz?

Soru-Yanıt 9

Kuralların beşinci maddesi oyunun nasıl sonuçlanacağını anlatıyor. Bazı alt maddelerde, örneğin, *"Mat konumunu yaratan hamlenin madde 3 ve maddeler 4.2-4.7'ye uygun bir hamle olması durumunda, oyun derhal sona erer."* deniliyor. Bu maddeyi daha açık olarak nasıl anlatabilirsiniz?

Soru-Yanıt 10

Makalelerde şöyle bir anlatıma rastlayabilirsiniz: *"Mat olan bir oyuncuya başka bir nedenle (1) puan verilmez."* Hiçbir kural maddesinde böyle bir açıklama göremezsiniz. Bunu nasıl açıklarsınız?

Soru-Yanıt 11

Oyuncular, kimi zaman, kendi şahlarını devirerek (yan yatırarak) oyunu kaybettiklerini söyler. Bu durum kurallarla açıklanabilir mi? Hakemler oyuncuların bu şekilde hamle yapmalarını kabul etmeli midir?

Soru-Yanıt 12

Her iki oyuncu da terk ettiğini söylerse böyle bir durum olanaklı mıdır? Hakem nasıl davranmalıdır?

Örnek Olay: Şah-Mat

90 dakika her hamlede 30 saniye eklemeli tempoyla oynanan oyunda hamleler şöyle gelişiyor: **64.** Vg5 Vxe4 **65.** Fxd4+ Vxe1++ Hakem mat kararını onaylıyor. (0-1)

Beyaz taşlarla oynayan oyuncu aynı hamlede kendisinin *'şah'* dediğini, rakibinin böyle bir hamle yapamayacağını söylese de bu itirazı çözüm getirmiyor. Hakem kararını uyguluyor. Oyuncu kuralı öğrenmek istediğinde, hakem: *"Rakibinizin yaptığı Vxe1 hamlesi geçerli bir hamledir. Bu hamlenin yapılmasını engelleyen bir durum yoktur."* diyor. Hakemin otoritesine güvenen oyuncu sonucu kabulleniyor. **Devamı...**

Örnek Olay: Terk

90 dakika ve ilk hamleden itibaren 30 saniye eklemeli tempoyla oynanan oyunda; siyah taşlarla oynayan oyuncu Af6 hamlesini yapar ve şah+mat yaptığını rakibine bildirir. Beyaz taşlarla oynayan oyuncu masadan kalkarak kızgın biçimde salondan ayrılır.

Siyah taşlarla oynayan oyuncu, oyunun sonucunu bildirmek üzere elini kaldırarak hakeme işaret eder. Hakem oyuncunun bildirimi üzerine oyunun sonucunu (0-1) olarak alır. **Devamı...**

Örnek Olay: Terk

90 dakika ve ilk hamleden itibaren 30 saniye eklemeli tempoyla oynanan bir oyunda, beyaz taşlarla oynayan oyuncu **63.** Şf1 hamlesini tamamlıyor. Siyah taşlarla oynayan oyuncu bu hamleden sonra *'terk ettiğini'* rakibine bildirerek elini uzatıyor. Ancak, son anda **63.** Şf1 Ae3+ oynayarak rakibine *'beraberlik'* öneriyor ve hamlesini tamamlıyor. Beyaz taşlarla oynayan oyuncu satranç saatini duraklatarak gelişmeyi hakeme anlatıyor. Hakem, siyah taşlarla oynayan oyuncuya gelişmenin rakibinin anlattığı gibi olup olmadığını sorar. Oyuncu, hakeme, *"Evet, öyle oldu, ama oyun benim bu hamlemle zorunlu beraberliğe gidiyor zaten"* der ve hamleleri hakeme gösterir. **Devamı...**

Örnek Olay: Anlaşmalı Erken Beraberlikler

7-8 yaşında çocuk yaştaki oyuncuların bile, birer hamle yaptıktan sonra aralarında anlaşıp beraberlik yaparak masadan kalktıklarına tanık olunur. Birer hamle yaparak anlaşmalı beraberlik yapılmasını şiddetle kınamak gerekir.

Bilinmelidir ki anlaşmalı beraberliklerin önüne geçmeye çalışmak doğru bir çaba olmayacaktır. Bu bir haktır, bu hakkın nasıl kullanılacağını da kurallar belirlemiştir. **Devamı...**

Örnek Olay: Çözümleme ve Karar Verme Algısı

Örnek olaydaki oyunda 90 dakika ve ilk hamleden itibaren her hamle için 30 saniye ekleme temposu uygulanıyor. Bu örnek olayın konusu FIDE açık kaynaklarından edinildi.

Diyagrama göre, siyah taşlarla oynayan oyuncu, 68. hamle sırası kendisine geldiğinde oyunu terk ettiğini rakibine bildiriyor. Hakem oyunun sonucunu (1 – 0) olarak belirliyor. Çevredeki oyunu bitmiş diğer oyuncularla izleyiciler beyaz taşlarla oynayan oyuncuya kazanç verilemeyeceğini söyleseler de hakem sonucu değiştirmiyor. **Devamı...**

Örnek Olay: Sıra Kimde?

90 dakika ve ilk hamleden itibaren 30 saniye eklemeli tempoyla oynanan bir oyunda, beyaz taşlarla oynayan oyuncu zaman sıkışmasındayken 48. hamlesini yapmadan önce rakibine 'beraberlik' önerir. Siyah taşlarla oynayan oyuncu yapacağı hamleyi görmek istediğini rakibine bildirir. Beyaz taşlarla oynayan oyuncu 48. Ae6 oynayarak rakibinin saatini çalıştırır. Siyah taşlarla oynayan oyuncu satranç saatini durdurarak beraberlik önerisini kabul ettiğini rakibine bildirir. Oyun bu sonuçla biter. (½ - ½) **Devamı...**

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

6.2.1.2

Önceki hamlesi tamamlanmadığı halde, oyuncu bir sonraki hamlesini yapmışsa.

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.

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 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 cezalandırılır.

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.

6.3.2

Oyuncunun bir zaman diliminden artırmış olduğu 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.

6.6

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

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-

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 dizisiyle mat edemeyeceği bir konuma ulaşılmışsa oyun '*berabere*' olur.

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 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, doğru kurulumu sağlarken en doğru değerlendirmesini kullanacaktır.

6.11.1

Oyunun kesintiye uğratılması gerekmişse hakem satranç saatini duraklatacaktır.

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.

6.11.3

Oyunun ne zaman tekrar başlayacağına hakem karar verir.

6.11.4

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

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

'Satranç Saati', satranç oyununun yarışma biçimine dönüştüğünde oyunun ikinci donanımıdır.

6.1 *Kuralda, açıklamalarda, soru-yanıtlarda, örnek olaylarda 'satranç saati' denildiğinde yarışmanın standart donanımından söz edilir. 'Saat' denildiğinde her bir oyuncunun kendi zamanını gösteren saatten söz edildiği anlaşılmalıdır.*

6.2.1 *Burada hamlenin tamamlanması anlatılıyor. Oyuncunun hamlesini yaparak saatini durdurması/ rakibinin saatini çalıştırması eylemine de 'hamlenin tamamlanması' denilir.*

6.2.1.1 *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.*

6.2.6 *Oyuncu saati kullanamayacağını bildirdiğinde, oyuncunun süresinden uygun bir süre oyunun başında azaltılabilir. Yaygın uygulamaya göre, bu süre hesaplanabilir bir yöntemle saptanır. Oyuncunun hangi nedenlerle saati kullanamadığının çok açık olarak tanımlanmadığını kuralda görüyoruz.*

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

6.4 *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.*

6.5 *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.* ***Uygulama...***

6.9 *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. ***Uygulama...***

6.12.1 *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.*

Soru-Yanıt 13

Oyuncu hamlesini yaptıktan sonra saatine basmayı unutuyor. Rakip oyuncu da hamlesini yapmak için bir taşına dokunuyor. Rakibinin saatine basmadığını fark ediyor. Rakibini *"Saatine basar mısın?"* diye uyarıyor. Bu durumda dokunulan taş kuralı bu oyuncuya uygulanır mı, ne dersiniz?

Soru-Yanıt 14

Oyuncunun sağ eliyle hamle yapıp sol eliyle saate basması durumunda kuraldışı hamle oluşur mu? Kuraldışı değilse bir yaptırım gerekir mi?

Soru-Yanıt 15

Oyuncu hamlesini ancak rakibi saate bastıktan sonra yapar. Ama rakibi saate basmadan önce de oyuncuların hamle yaptığı görülür. Beyaz taşlarla oynayan oyucu hamlesini yapıyor. Siyah taşlarla oynayan oyucu da bunun üzerine hamlesini yapıyor. Beyaz taşlarla oynayan oyucu çalışmakta olan saatine basıyor. Bu kez siyah taşlarla oynayan oyucu da saatine basıyor. Siyah taşlarla oynayan oyucunun bunu yapmasına izin verilir mi?

Soru-Yanıt 16

Oyuncu hamlesini yaptıktan sonra saatine basmadan rakip de hamle yaparsa, bu oyuncunun, rakibinin saatini durdurmasını beklemediği için uyarılması gerekir mi?

Soru-Yanıt 17

Engelli oyuncular tuvalete giderken satranç saatini durdurabilirler mi?

Soru-Yanıt 18

Saat ile ilgili kuralda, arıza veya yanlış ayarlamayla ilgili yerlerde *"Hakem en doğru değerlendirmesini kullanır."* deniliyor. Hakem doğru ayarlamayı tam yapamıyor mu?

Örnek Olay: Bayrak Düştü

90 dakika ve ilk hamleden itibaren 30 saniye eklemeli tempoyla oynanan bir oyunda, siyah taşlarla oynayan oyuncu **57**.... Kc1+ hamlesini yapıyor. Ama hamleyi tamamlayamadan bayrağı düşüyor. Beyaz taşlarla oynayan oyuncu kazanmış olmanın gururu ve heyecanıyla rakibine teşekkür ediyor. Sonucu notasyon kağıdına (1-0) olarak yazıyor. Ancak siyah taşlarla oynayan oyuncu sonucu kabul etmeyeceğini, oyunun beraberlikle sonuçlanması gerektiğini rakibine bildiriyor. **Devamı...**

Örnek Olay: Düşen Bayrak ve Anlaşmalı Beraberlik

Beyaz taşlarla oynayan oyuncu 56. hamlesini yaptıktan sonra rakibine beraberlik öneriyor ve saatine basarak hamlesini tamamlıyor. Siyah taşlarla oynayan oyuncu bir süre düşündükten sonra beraberlik önerisini kabul ediyor. Satranç saatini duraklatmak isterken rakibinin bayrağının düşmüş olduğunu görüyor. Hakeme rakibinin bayrağının düştüğünü işaret ediyor. Hakem düşen bayrağı gördükten sonra oyunu bitiriyor (0-1). Beyaz taşlarla oynayan oyuncu son hamleden sonra anlaşarak beraberlik yaptık dese de hakem sonuç kâğıdını imzalıyor. **Devamı...**

Örnek Olay: Satranç Saati ve Erk

Bir yazımda *"Hakem olmak zordur."* demiştim. Bu zorluk hakemin hem öğretide hem de uygulamalarda karşısına çıkar. Böyle olunca işler daha da zorlaşır. Uzun mesafeli koşuda kafası karışır. Şaşırır. Bir an gelir yaptıklarına ve verdiği kararlara inanamaz. Kulaktan dolma bilgileri önüne almasa daha doğru adım atacaktır ya, gelin görün ki böyle olmuyor işte. Sosyal medya paylaşımlarıyla yetersiz eğitimlerini, edinimlerini, birikimlerini tamamlamaya çalışan hakemler karar vermede kimi zaman güçlük yaşıyor. **Devamı...**

Örnek Olay: Ertelemeli Tempo Uygulaması

Örnek olaydaki oyunda, 40 hamle için 90 dakika ve oyunun geri kalanı için 30 dakika süre verilirken, ilk hamleden itibaren her hamle için 10 saniye *'erteleme'* (gecikme) uygulanıyor.

Beyaz taşlarla oynayan oyuncunun zamanı bitiyor ve bayrağı düşüyor. Hakem sonucu belirliyor (0-1). Beyaz taşlarla oynayan oyuncu, satranç saatindeki zaman göstergelerine dikkatlice baktığında, kendisinin zamanının bitmesine karşın rakibinin çok az süre kullanmış olduğunu görüyor. Satranç saatinin kurulumundan kuşkulanarak incelenmesini istiyor. **Devamı...**

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. 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.

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

Gerekiyorsa, oyuncu ya da rakibi, satranç saatini duraklatacak 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.

7.5.2

Bir oyuncu, piyonunu en uzak yataya sürer, saatine basar, fakat piyonu yeni bir taşla değiştirmezse 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 çıkarsa, kuraldışılıktan önceki konum yeniden oluşturulur. Kuraldışılığın hemen öncesi olan konum belirlenemiyorsa oyun, son belirlenebilen konumdan devam edecektir. Ardından oyun bu yeniden oluşturulmuş, düzeltilmiş konumdan devam eder.

7.1 *Satranç tahtası üzerinde bir uygulama yapıldığında, hakemin, satranç saatini yeniden ayarlaması beklenir. Kural, hakeme, zamanları değiştirmeme hakkını da tanımıştır. Özellikle geçmiş hamlelere yönelik yapılan düzeltmelerde, zamanların değiştirilmesi yeğlenmeli ve hesaplama en doğru biçimde yapılmalıdır.*

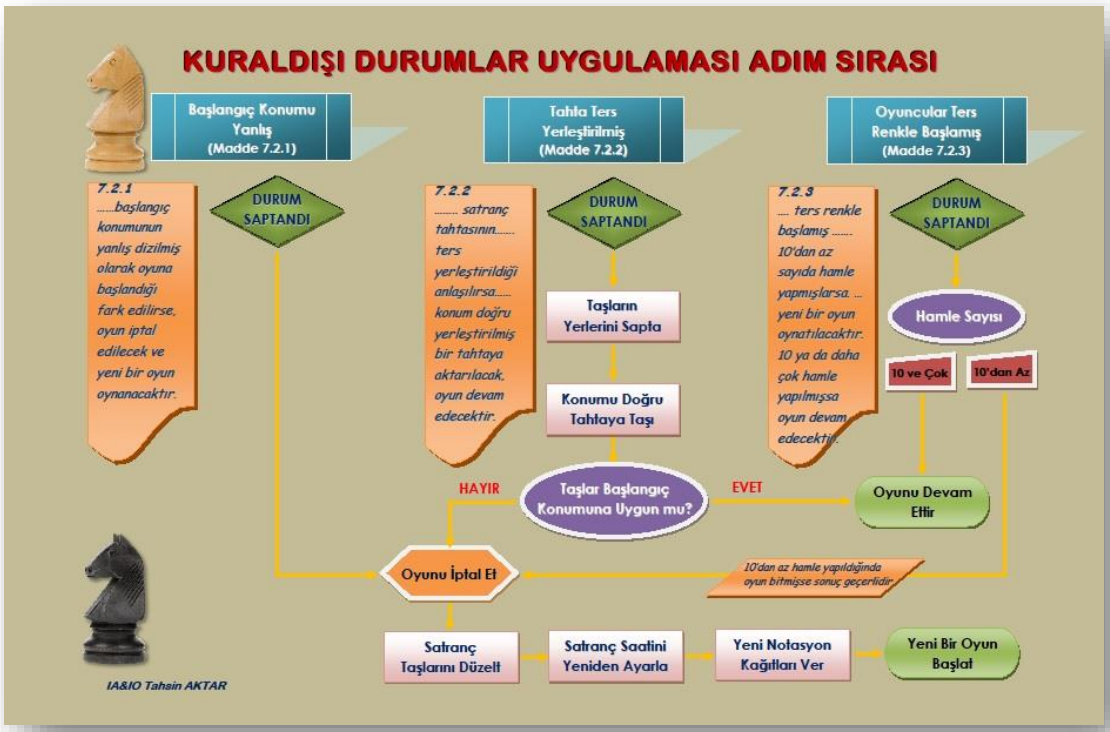
7.2.1 *Bu anlayıştan geri durulamaz, vaz geçilemez. Oyun her ne koşulda olursa olsun yeniden oynanacaktır.*

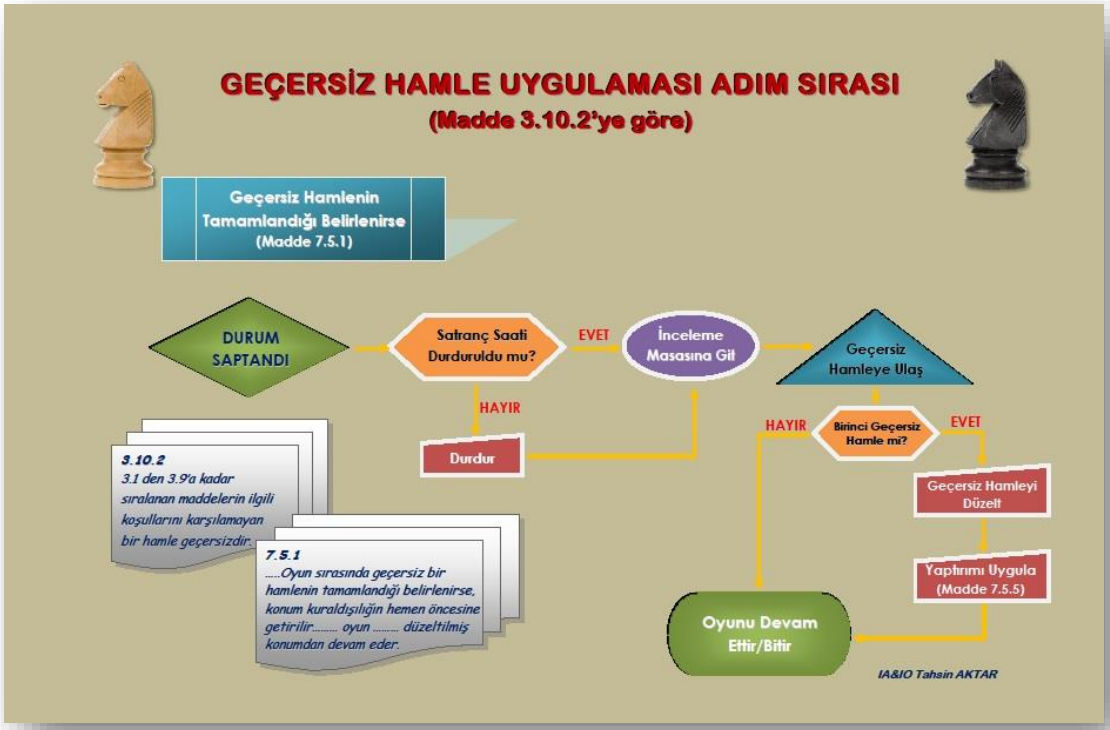
7.3 *Oyun devam ettirildiğinde eşlendirmede yer alan renklere dokunmaz. Oyunun sonucu, oyuncuların isimleri dikkate alınarak doğru biçimde kaydedilir.*

7.4.1 *Oyuncu, bozulan taşları kendi zamanı içinde düzeltecektir.* ***Uygulama...***

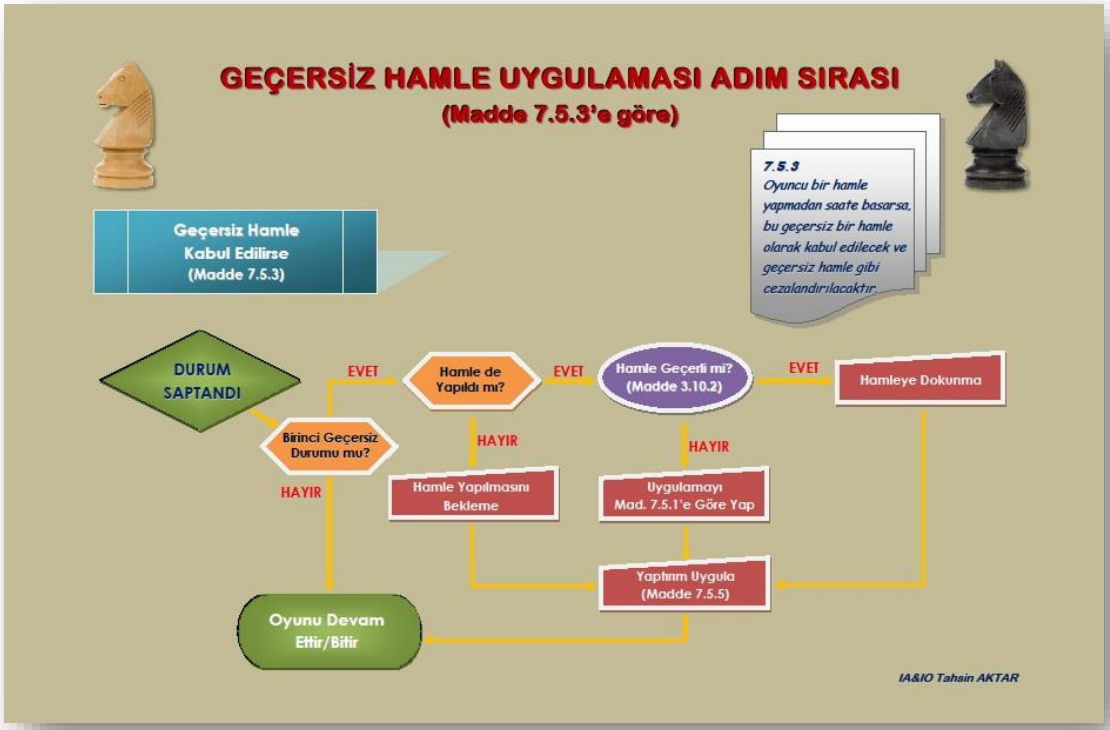
7.5.1 *Geçersiz hamlenin yapıldığı hakem ya da oyuncular tarafından saptandığında, notasyon kağıtlarından da yararlanılarak geçersiz hamlenin yapıldığı konuma geri dönülür.*

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



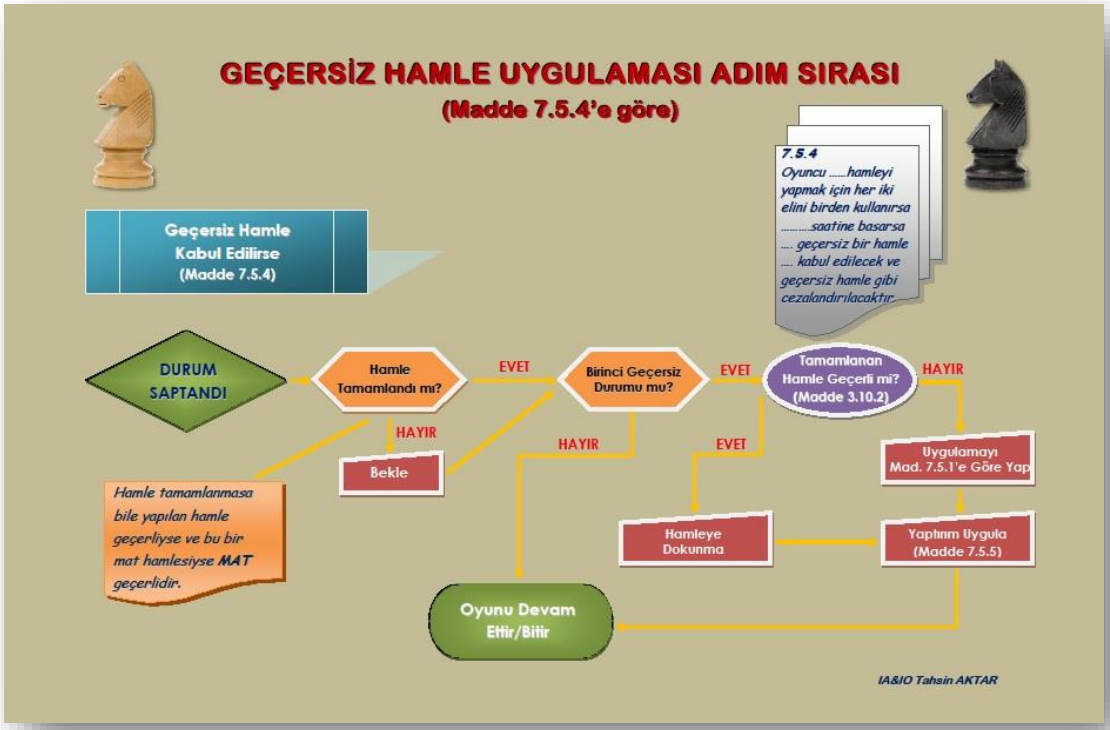


7.5.3 *Bu süreçte yapılan hamlenin kendisi geçerliyse, bu hamleye dokunulmaz. Uygulama rakibin saatine iki dakika süre eklenerek tamamlanır.*



7.5.4 *Oyuncu hamle yaparken iki elini birden kullandığında, yapılan hamlenin kendisi geçerliyse, bu hamleye dokunulmaz.*

Uygulama...



Soru-Yanıt 19

Bir oyuncu başka masadaki bir oyunu izlerken kuraldışı bir durum olduğunu görürse ne yapmalı? Sessiz kalması mı yoksa bunu bir hakeme bildirmesi mi etik bir davranış olur?

Soru-Yanıt 20

Oyuncu önce saatine basarak Fc5 hamlesini yaptı. Hakem geçersiz hamle uygulaması olarak 2 dakika zaman cezası verdi. Oyuncu uygulanan ceza sonunda Fc5 hamlesiyle mi oyuna devam etmek zorunda?

Soru-Yanıt 21

Geçersiz hamle uygulaması sonrasında, dokunulan bu taşın oynama yeteneği olmasına karşın başka bir taşla hamle yapılırsa nasıl bir uygulama yapılır? Bu hamle tamamlanmışsa zaman cezası da verilir mi?

Soru-Yanıt 22

Oyuncu hamlesini yapar ve saatine basmazsa hiç kimse bu oyuncuyu uyaramaz. Oyuncu şah çekildiğini görmeyerek başka bir hamle yaptı. Saatine basmadığı için hakem geçersiz hamleyi işaret edemedi. Rakip de *"Rakibim geçersiz hamle yaptı,"* diyerek hakeme başvurdu. Bu durumda hakem nasıl davranacak?

Soru-Yanıt 23

Rakibinin geçersiz hamle yaptığı savı üzerine hakem bu savın doğru olmadığını bildirerek oyunu devam ettirdi. Ardından oyuncu son yataya piyon bırakarak hamlesini tamamladığında hakem geçersiz hamle uygulamasını yaptı. Bu oyuncu oyunu da mat ile kazandı. Rakibinin antrenörü maç sonrası ilk savda geçersiz hamlenin var olduğu gerekçesiyle itiraz etti. Başhakem, yaptığı incelemede, masadaki hakemin hata yaptığı gerekçesiyle yapılan iki geçersiz hamle nedeniyle oyunun sonucunu değiştirme kararı verdi. Başhakemin kararı konusunda ne düşünürsünüz?

Soru-Yanıt 24

Oyuncu atıyla geçersiz bir hamle yapı. Saatine basmadan önce bunu gördü ve atını önceki yerine koyarak filiyle hamle yaparak saatine bastı. Bu durumda bir ceza uygulanacak mı?

Soru-Yanıt 25

Oyunun heyecanına kapılarak, oyuncunun kendi taşıyla yine kendisinin bir taşını alarak tahta dışına çıkarmasını, saatine de basmasını nasıl değerlendiriyorsunuz?

Soru-Yanıt 26

Turnuvada beyaz taşlarla oynayan oyuncunun geçersiz hamle cezası vardı. Son hamlesinde de bir eliyle atını oynarken diğer eliyle de rakibinin filini alarak at ile mat yaptı. Hakem ikinci geçersiz hamle nedeniyle oyuncuyu yenik saydı. Hakemin bu kararı üzerine ne düşünürsünüz?

Soru-Yanıt 27

Standart satranç oyun kuralları uygulanıyor. Oyuncuların birbirlerini mat yapmaya elverişli taşları var. Beyaz taşlarla oynayan oyuncu geçersiz bir hamle yaparak saatine basıyor (hamlesini tamamlıyor). Bu, oyuncunun 2. geçersiz hamlesidir. Siyah taşlarla oynayan oyuncu satranç saatini duraklatarak rakibinin geçersiz hamle yaptığını hakeme bildiriyor. Hakem satranç masası başına geldiğinde başvuran, siyah taşlarla oynayan oyuncunun da bayrağının düşmüş olduğunu görüyor. Hakemin kararı nasıl olmalıdır?

Örnek Olay: Ters Renkle Oyuna Başlamak

3. turda bir masadaki oyuncular eşlendirmedeki renklerinin tersine masada yerlerini aldılar. Tur bu şekliyle başladı. Siyah taşlarla oynayan oyuncu 34. hamlesini yapmadan önce hakeme başvurarak rakibinin 8. hamlede Şg1 oynayarak geçersiz bir hamle yaptığını bildirdi. **Devamı...**

Örnek Olay: İkinci Geçersiz Hamle

90 dakika ve ilk hamleden itibaren 30 saniye eklemeli tempoyla oynanan bir oyunda 15. hamlede beyaz taşlarla oynayan oyuncu geçersiz bir hamle yapıyor. Bu durum, hakem ve siyah taşlarla oynayan oyuncu tarafından fark edilmiyor, oyun bu şekliyle devam ediyor.

25. hamlede beyaz taşlarla oynayan oyuncu yeniden geçersiz bir hamle yapıyor. Bu kez hakem tarafından konum düzeltilip gereken uygulama yapılarak oyuna devam ediliyor. **Devamı...**

Örnek Olay: Rakibin Taşıyla Hamle

Beyaz taşlarla oynayan oyuncu, rakibinin bir taşını alarak başka bir siyah renkli taşın bulunduğu kareye bırakıyor. Buradaki siyah taşı da satranç tahtası dışına çıkarıyor. Hamle tamamladıktan sonra siyah taşlarla oynayan oyuncu hakeme başvurarak rakibinin bu hamlesine itiraz ediyor. **Devamı...**

Örnek Olay: İki Taşla Oynama

90 dakika ve her hamle için 30 saniye eklemeli temponun uygulandığı turnuvadan bir kesit. Siyah taşlarla oynayan oyuncu d7'de bulunan at taşıyla **47.** ... Ab6 'hamlesini yapıyor'. Saatine basmadan önce bir kez de Axd5 oynayarak hamlesini tamamlıyor. **Devamı...**

Örnek Olay: Düşen Bayrak ve Geçersiz Hamle

Beyaz taşlarla oynayan oyuncu 48. hamlede geçersiz bir hamle yaparak saatine bastı, yani hamlesini tamamladı. Siyah taşlarla oynayan oyuncu satranç saatini duraklatarak rakibinin geçersiz hamle yaptığını bildirmek için hakemi davet etti. Hakem satranç tahtası başına geldiğinde siyah taşlarla oynayan oyuncunun zamanının bittiğine, bayrağının düştüğüne tanık oldu. Oyunculara saati göstererek 'oyunun bittiğini' bildirdi. Siyah taşlarla oynayan oyuncuyu, zamanı bittiği için yenik saydı. **Devamı...**

Örnek Olay: Saate Önce Basınca Neler Olur?

Sporcu hükmen yenik sayılma süresinin bitimine bir dakika kala masaya geldi. Masaya oturmadan saatini durdurdu ve ardından e4 hamlesini yaptı. Hakem, sporcu hamle yapmadan saate bastığı için satranç saatini duraklatarak geçersiz hamle kararı verdi. Sporcunun hamlesi geri alındı ve 2 dakika zaman ceza verildi. Sporcu geçersiz hamle uygulaması sonrasında tekrar önce saatine basıp yeniden e4 hamlesini yaptı. İkinci kez geçersiz hamle yapıldığı gerekçesiyle hakem bu kez oyuncuyu yenik sayarak oyunu bitirdi. **Devamı...**

Örnek Olay: Geçersiz Konum

Diyagrama göre beyaz taşlarla oynayan oyuncu **48.** hamlesinde c8 karesine bir vezir taşı bırakarak hamlesini tamamlıyor. Rakibi de bunun bir terfi hamlesi olduğunu düşünerek c7'de bulunan beyaz piyon taşını tahta dışına çıkartıyor. Kendisi de Axc8 hamlesini yaparak hamlesini tamamlıyor. Bu duruma tanık olan hakem de gelişmeyi *'olağan bir durum'* olarak algılamış olacak ki oyuna el atmıyor. **Devamı...**

Örnek Olay: Geçersiz Hamle Savı

Beyaz taşlarla oynayan oyuncu **44.** Ae4 hamlesini yaptıktan sonra saatine basamadan rakip oyuncu da **44.** ... Af5 hamlesini yaptı. Beyaz taşlarla oynayan oyuncu yeni hamlesini yapmadan önce, rakibine, önceki hamlede yaptığı hamlesinin geçersiz olduğunu gördüğünü bunu düzeltmek istediğini söyledi. Rakip oyuncu, bunun üzerine kendisinin de hamle yaptığını, bu düzeltme istemini kabul etmeyeceğini söyledi. Satranç saatini duraklatarak hakeme başvurdu. Yaşanılanı hakeme anlattı. **Devamı...**

Örnek Olay: Geçersiz Hamle Uygulaması

90 dakika her hamlede 30 saniye eklemeli tempoyla oynanan bir oyun. Hamleler şöyle gelişiyor: **47**. ... g5 48. g5 ... Bu hamlede siyah taşlarla oynayan oyuncu rakibinin g5'te bulunan piyonunu tahtanın dışına çıkararak h4'te bulunan piyonuyla bu taşı alıyor. Hakem bu hamlenin geçersiz bir hamle olduğunu saptıyor ve uygulamayı yerine getiriyor. Beyaz taşlarla oynayan oyuncu yeni **48.** f6+ hamlesini tamamlamasının ardından oyuna bu haliyle devam ediliyor. Az sonra da oyun bitiyor. (1-0) **Devamı...**

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.

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 5 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 Eksik kaydedilen hamleler

8.5.1

Madde 8.4 uyarınca oyuncuların hiçbiri 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 güncellemelidir.

8.5.2

Madde 8.4 uyarınca, hamleleri kaydetmesi gerekmeyen sadece bir tarafsa; 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.

8.5.3

Eksiksiz bir hamle kayıt gereci mevcut değilse ikinci 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 iki 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.

'Notasyon kâğıdı' satranç oyunu yarışma biçimine dönüştüğünde oyunun üçüncü donanımıdır.

8.1.1 *Bir satranç oyunu, yarışma formatına dönüştüyse hamlelerin kaydedilmesi gerekir. Notasyon kâğıdı genellikle iki örnek ve kendinden kopyalı olarak hazırlanarak satranç masasında oyuncuların kullanımına sunulur.*

8.1.1.1 *Maddenin gelişimi hamlelerin de kaydedileceğini açıkça anlatır. Bunun için de 'notasyon kâğıdı' ya da 'elektronik hamle yazım tablosu' gereklidir. Bunlara 'hamle kayıt/yazım gereçleri' demek hata olmayacaktır.*

8.1.6 *Hamleleri kaydedemeyecek oyuncuların durumları, hakem tarafından kabul görmesi durumunda, bir yardımcıyla çözülebilecektir.*

8.2 *Oyun sırasında, oyuncuların, hamle kayıt gereçlerini saklamaları, kaydedilenlerin ve hamle sayılarının hakemlerin kontrolleri sırasında okunmasına, görülmesine engel olmaları yasaktır.*

8.5.1 *Ekleme süresi 30 saniyenin altında veya sabit süreli oyunlarda, her iki oyuncunun da saati 5 dakikadan az zamanı gösteriyorsa, kalan hamleleri hakem kaydedecektir.*

8.5.2 *Hamleleri kaydedemeyen oyuncu, bayrak düştükten sonra, gerecindeki eksik hamleleri tamamlayacaktır.*

Uygulama...

Soru-Yanıt 28

"Katıldığım turnuvada, hakem, hamlemi yapar yapmaz uyarıyordu ve yazmamı söylüyordu. *Tamam, yazacağım, hamlemi düşünüyorum* desem de anlaşamadık. Bu uygulamayla ilk kez karşılaştım. Anlıyorum, yazmayı unutan oyuncular uyarılıyor ama böyle değil. Kuralda, uygulamada yeni bir değişiklik mi oldu?" Hakemin tutumu üzerine ne düşünüyorsunuz?

Soru-Yanıt 29

Her iki oyuncu da notasyon kağıtlarına sonucu yazıp imzaladıktan sonra maçın mat ile sonuçlandığını hakeme bildirirler. Mat olduğunu söyleyen oyuncu, maçtan sonra, oyunun mat olmadığını görerek sonuca itiraz ederse nasıl bir işlem yapılmalıdır?

Soru-Yanıt 30

Oyuncunun notasyon kağıdına yazdıklarını okumakta gülük çekiliyorsa nasıl davranılmalı?

Soru-Yanıt 31

Oyuncu hamlelerini yazmakta geç kalıyor. Hakem eksik yazılan hamleleri bir kez tamamlatmış. Sonra oyuncu yine hamleleri yazmada geç kaldığı için hakem oyuncuyu yenik saymış. Bu uygulama için ne söylersiniz?

Örnek Olay: Notasyon Yazamayan Oyuncular

"Katıldığım turnuvada, ikinci turdaki rakibimin kolu kırık olduğundan dolayı sarılıydı. Bu nedenle de hamleleri yazamıyordu. Hamlelerin bir şekilde yazılması gerektiğini bildiğim için durumu hakeme bildirdim. Hakem, rakibimin hamleleri yazamamasını olağan karşılayarak durumda bir yanlışlık görmedi. Uygulamanın böyle olmaması gerektiğini biliyorum." **Devamı...**

Örnek Olay: Notasyon Kâğıdı Kimin Malıdır?

"Katıldığımız açık turnuvada çok az sayıda masanın oyunları canlı yayınlanıyordu. Diğer masaların oyunlarına ait PGN dosyaları da yoktu. Birçok oyuncu daha önce yerel turnuvalarda oynadığı için oyunlarını diğer kaynaklarda bulmak da olanaklı değildi. Rakibimin önceki turlardaki oyunlarını notasyon kağıdından yararlanarak incelemek istedim. Hakem: *Olmaz, yasak! Bunlar gizli.* dedi. Hayal kırıklığına uğradık tabi. İnceleme amacıyla isteyene notasyon kağıtları verilmez mi?" Uygulama üzerine ne dersiniz? **Devamı...**

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 beraberlik 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 beraberlik teklif edebilir. Oyun sırasında olmak koşuluyla teklifin yapıldığı zaman, teklifin geçerliliğini etkilemez, fakat madde 11.5 de göz önüne alınmalıdır. Beraberlik 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 taşa dokunana kadar geçerlidir, ya da oyun başka bir yolla sonuçlandırılır.

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 beraberlik savları aynı zamanda bir beraberlik 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:

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.

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.

9.3.2

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

9.4

Bir oyuncu, madde 4.3'te belirtilen biçimde bir taşa dokunursa o hamlede madde 9.2 ya da 9.3'e göre beraberlik 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 duraklatacaktır. *(Bkz. madde 6.11.1, 6.11.2)* Savını geri çekmesine izin verilmez.

9.5.2

Sav doğru olduğu anlaşılırsa, oyun derhal berabere biter,

9.5.3

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

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 5 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.

Satranç oyununda, kazanmanın-kaybetmenin yanında 'beraberlik' sonucu da vardır. Oyun sırasında ulaşılan konum ve mevcut taşlarla, rakibin mat edilemeyeceği bir durum oluşmuşsa oyun berabere olacaktır.

Oyun sırasında oyuncular aralarında anlaşarak da oyunu berabere bitirebilmektedir.

9.1.1 *Madde 5.2.3'te dile getirildiği gibi oyun sırasında anlaşarak beraberlik ilan edilmesi yarışma yönergesinde belirtilecek kurallara göre yapılabilecektir.*

9.1.2 *Oyun sırasında olmak üzere rakibe yapılacak beraberlik önerisinin 'şekil koşulları' vardır.*

9.2 / 9.3 *Her iki oyuncu da, hamledeyken, hakeme beraberlik savı öne sürebilir.*

Uygulama...

9.4 *Oyuncunun, hakeme, ileri süreceği savlar yönündeki istemini bildirmeden önce bir taşa dokunmuş olması bile sav ileri sürmesine engeldir.*

9.5 *Madde hüküm doğurmaktadır.*

9.6 *Bu madde de hüküm doğurmaktadır. 9.6.1 ve 9.6.2'de dile getirilen konumlarda oyuncuların bir sav ileri sürmesi söz konusu değildir.* ***Uygulama...***

Soru-Yanıt 32

Siyah taşlarla oynayan oyuncu rakibine beraberlik önerdikten sonra saatine basıyor. Ancak tahtada alet kazancını görüyor ve bu önerisinden vazgeçtiğini bildiriyor. Buna karşılık beyaz taşlarla oynayan oyuncu bir taşa dokunmadan beraberlik önerisini kabul ediyor. Masada anlaşmazlık çıkıyor. Hakem oyunu berabere ilan ediyor. Bu senaryoda gelişen durumda karar ve hakemin tutumu üzerine ne söyleyebilirsiniz?

Soru-Yanıt 33

Bir masada oyun uzuyor. Hakem satranç saatini duraklatıyor. Sonraki turun başlaması gereken saatin geçtiğini, oyuncuların beraberlik yapmak isteyip istemediğini soruyor. Oyuncular devam edeceklerini bildiriyor. Hakem oyunculara beraberlik yapmalarını önerebilir mi? Hakemin bu kararını nasıl yorumluyorsunuz?

Soru-Yanıt 34

"Yarışmada oyuncular 30. hamleyi tamamladıktan sonra anlaşmalı beraberlik yapabiliyordu. Oyuncu 14. hamlesini tamamladıktan sonra hakeme 3 konum beraberliği teklifi etti. Hakem inceleme sonunda her defasında aynı oyuncu hamlede olmadığı için teklifi kabul etmedi. Rakip *beraberliği kabul ediyorum* dedi ama hakem bunu dinlemedi." Sizin kararınız nasıl olurdu?

Soru-Yanıt 35

Oyuncu hakeme tekrarlanmış konum için başvuruyor. Hakem durumun incelenmeye değer olduğu kararına vardıktan sonra oyuncu taşlara dokunuyor. Bu durumu nasıl yorumlarsınız?

Örnek Olay: Konum Tekrarı mı, Geçersiz Hamle mi?

Beyaz taşlarla oynayan oyuncu geçersiz bir hamle yapmış, gerekli uygulamadan sonra da oyun devam etmişti. Beyaz taşlarla oynayan oyuncu, hamle sırası kendisine geldiğinde, hakeme başvurarak, *"Yapacağım Ag3 hamlesiyle konum tekrarı oluşacak. Beraberlik istiyorum,"* diyerek satranç saatini duraklatıyor.

Hakem savın *'şekil koşullarının'* yerinde olduğuna karar vererek oyuncularla birlikte oyunu inceliyor. **Devamı...**

Örnek Olay: Takım Kaptanı ve Konum Beraberliği

90 dakika ve her hamlede 30 saniye eklemeli tempoyla oynanan bir takım yarışması. Yarışma yönergesinin bir maddesi oyuncuların aralarında anlaşarak berabere yapmalarına yönelik koşulu düzenlemiş. Buna göre oyuncular karşılıklı 30 hamleyi tamamladıktan sonra bu hakkı elde edebiliyorlar.

2. tur oynanıyor. Bir masada siyah taşlarla oynayan oyuncu 24. hamlesini yaptıktan sonra hakeme başvuruyor. Takım kaptanıyla görüşmek istediğini bildiriyor. Hakem bu isteği yerine getirmek üzere takımın kaptanını oyuncunun yanına davet ediyor. Hakemin de tanık olduğu anda, oyuncu kaptanına *"Aynı konum iki kez oluştu. 3. tekrarı da yaparak beraberlik oluşturayım mı?"* diyerek görüşünü soruyor. **Devamı...**

Örnek Olay: 5 Konum Tekrarı ve Eşdeğer Etki

Oyunda 90 dakika ve ilk hamleden itibaren her hamle için 30 saniye ekleme uygulanıyor. Siyah taşlarla oynayan oyuncunun 65. hamlesiyle 5 konum tekrarı gerçekleşiyor. Ancak oyuncular ve hakem o sırada bunu göremiyor. Siyah taşlarla oynayan oyuncunun 87. hamlesinden sonra beyaz taşlarla oynayan oyuncu oyunu terk ediyor. Siyah taşlarla oynayan oyuncu oyunu kazanıyor. (0-1) **Devamı...**

Örnek Olay: 75 Hamleyi Kurtarmak

Madde 9.6.2 FIDE Satranç Kuralları arasına 2012 yılı değişikliğiyle girdi. Madde, bilindiği gibi, 75 hamlelik bir seri hamle sonunda oyunun berabere olacağını anlatır. Tabi bunun koşulları da var. İlk yürürlük kazandığı günden bu yana uygulamada tartışma yaratan, kuruluş tümce yapısı nedeniyle farklı yorumlara yol açan madde aslında çok da yeni değil. Kökeni 50 hamle kuralına dayanıyor. **Devamı...**

Örnek Olay: Konum Tekrarı Savı

"Önceki turda oyuncu hamle tekrarından dolayı beraberlik istiyordu. Ama bir taşını da eline alarak bana gösteriyordu. Tekrar hamlesini yapacağı taşı işaret ediyordu. Taşı eline aldığı için isteği geri çevirdim." Biraz daha olgun yaşta olanı, sanırım daha deneyimli olanıydı, *"Saat durmuşsa, sadece bu nedenle, isteği geri çevirmeseydin keşke."* diyordu. Genç hakem de sesini çıkarmadan dudağını büktü sadece. Sonra da oyuncuları yeni tur için salona davet ettiler. **Devamı...**

Örnek Olay: 5 Konum Tekrarı ve Öncesi

90 dakika ve her hamlede 30 saniye eklemeli tempoyla oynanan bir turnuvada gelişen bir durum. Beyaz taşlarla oynayan oyuncunun 78. hamlesinden sonra hakem, oyunu durdurarak 5 konum tekrarı oluştuğunu, oyunu, kurala göre beraberlikle bitirdiğini söyledi (½- ½). Siyah taşlarla oynayan oyuncu oyunu incelediğinde 52. hamlede rakibini mat ettiğini gördü. Bunu oyun sırasında nasıl da görmemişti? **Devamı...**

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 (½) 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 ¾ - ¼ 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: Her iki oyuncunun, oyun sonunda emekleriyle elde ettikleri puanların toplamı 1 (bir) puan etmelidir.

Bunun dışındaki değerler disiplin yaptırımı nedeniyle ortaya çıkan sonuçlardır.

Madde 12.9-3-4-5-6'daki yaptırım uygulamaları sonunda (0 – ½), (0-0), (½ – 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 yaptırım uygulanacaksa, 10. maddenin hüküm fıkrasına dikkat edilmelidir. Örneğin (1-0) biten bir maç sonunda asla (1½ - 0) gibi bir puan verilemeyecektir.

Soru-Yanıt 36

Bir satranç maçı sonunda, (½- 0) veya (0-½) gibi sonuçlar var mıdır?

Madde 11
Oyuncuların Yönetilmesi

1.1

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,

11.2.3.3

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

11.2.4

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

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.

11.3.2

Oyun sırasında, bir oyuncunun oyun sahası içinde (hakem tarafından özellikle onay verilmiş olanlar hariç) herhangi bir elektronik cihaz bulundurması yasaktır.

11.3.2.1

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.

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.

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 iş birliği yapmayı reddederse, hakem, madde 12.9'da öngörülen önlemleri 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 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.)

11.11

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

11.12

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

Bu Maddede, oyuncuların davranışları, yasaklı davranışlarla hakemin uygulamaları ele alınmıştır. Maddede her aşamada oyuncular için uygulanacak yaptırımlara da yer verilmektedir.

11.1 *Oyuncular her an satranç oyununun etik değerlerine bağlı kalmak zorundadır.*

11.2.1 *Teknik Toplantıda oyun sahası tanımlanarak katılımcılara tanıtılır. Oyuncuların oyun salonu dışına çıkışlarına ilişkin kurallar belirlenmiştir. Ancak, oyun sırasında oyun sahasının dışına da çıkmaları gerekebilir.*

11.2.3 *Bu gereklilik hakem tarafından kabul edilebilir bir gerekçeye sığıyorsa (ilaç ya da gözlük ve benzeri zorunlu olarak kullanılacak gereksinimler) oyuncunun yanında bir hakem ya da organizasyon görevlisi bulundurularak bu izin verilebilir. Oyun sahasını izinsiz biçimde terk edenler madde 12.9 uyarınca yenik sayılarak cezalandırılması beklenir.*

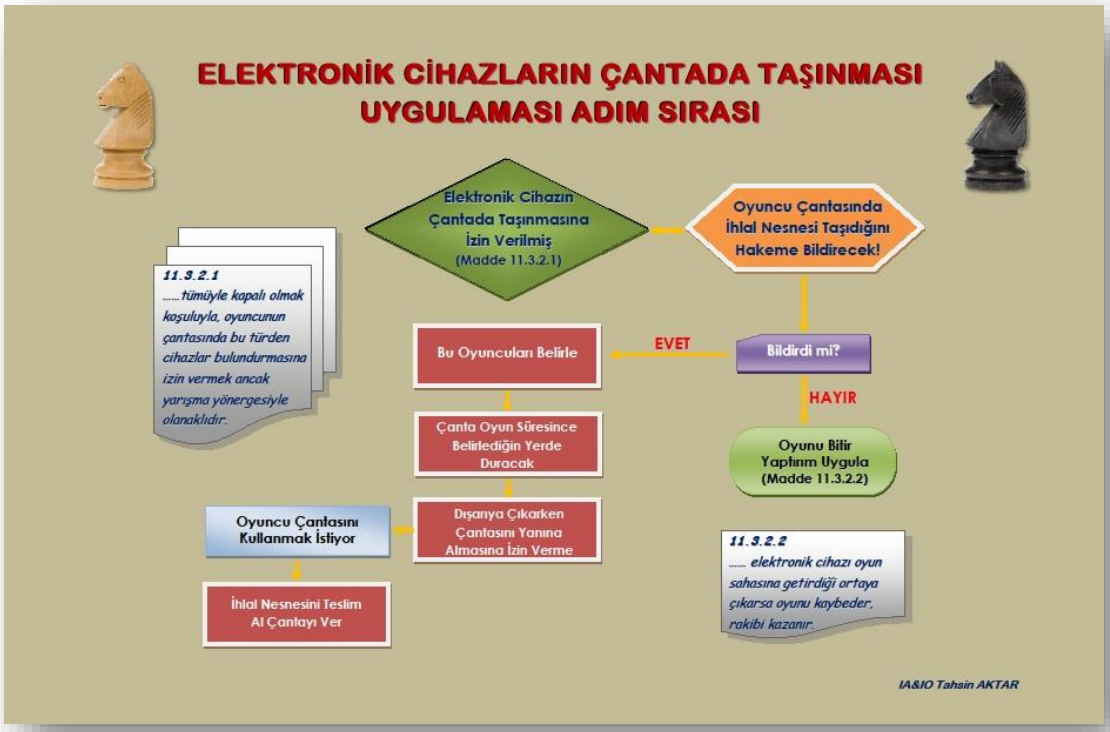
Uygulama...

11.3 Anılan yasak salt oyuncuları kapsamaz. Yarışma salonunda bulunmalarına izin verilenler de (antrenörler, kaptanlar, yöneticiler, görevliler ve hatta hakemler...) yasak kapsamındadır. Diğer katılımcıların da oyun alanı içerisinde ihlal nesnelerini bulundurmaları, kullanmaları yasaklanmıştır.

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

11.3.2.1 *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.*

Uygulama...



Soru-Yanıt 37

Geç kalma süresi 15 dakika olarak belirlenmişti. Tur başladığında her iki oyuncu da masada yoktu. Beyaz taşlarla oynayan oyuncu 7 dakika sonra geldi. Hamlesini yaptı ve saatine bastı. Bu sırada telefonu çaldı. Hakem ne yapacağını bilemedi. Bu durumu nasıl değerlendirirsiniz?

Soru-Yanıt 38

Yerel düzeydeki bir satranç yarışmasında oyuncunun oturduğu sandalyenin arkasında asılı duran çantasındaki telefonu çaldı. Bundan ayrı olarak bir oyuncunun da kolunda akıllı saat olduğu görüldü. Bu iki konuda uygulama nasıl olmalı?

Soru-Yanıt 39

Cep telefonuyla yarışma sırasında fotoğraf çekilmesine izin verilmiyor. Katılımcılar çocukların etkinliklerinde anılarını belgelemek istemiş olamaz mı? Bunda ne var?

Soru-Yanıt 40

"Turnuva yönergesinde cep telefonu yasağına ilişkin madde şöyle yazılmıştı: *madde 11.3.2.1 uygulanır.* Cep telefonu çantada taşınabilecek mi? Ancak bir açıklama yapılmadı, kimse de sormadı. Sonra, bir oyuncuya, cebinde telefon olduğundan dolayı sıfır verildi." Uygulama için ne düşünüyorsunuz?

Örnek Olay: Oyuncuların Yönetilmesi

Oyuncu hiçbir koşulda açık ya da kapalı, çalışır durumda olsun ya da olmasın, içerisinde satranç oyunlarını analiz yapmaya elverişli hiçbir elektronik cihazı, cep telefonu veya benzeri iletişim cihazını, diğer bilgi kaynaklarını oyun sırasında üzerinde bulunduramaz. Maddenin ruhunda ve bu yorumda anılan böylesi araç gereçlere *'ihlal nesneleri'* diyebiliriz. Bu anlayış çantada ya da cepte taşınan ihlal nesnelerini de kapsar. Tanımlanan ihlal nesnelerini taşıdığı saptanan oyuncu oyunu kaybedecektir. **Devamı...**

Örnek Olay: Oyun Bitti

90 dakika ve ilk hamleden itibaren 30 saniye eklemeli tempoyla oynanan bir oyunda beyaz taşlarla oynayan oyuncu 'mat' oluyor. (0-1) Hakem sonucu alıyor. Oyuncular masadan kalkıyor. Siyah taşlarla oynayan oyuncu, oyunu mat yaparak kazanmış olmanın sevinciyle, salondan rahat rahat ayrılırken cebinde bulunan telefonu çalıyor. Telefonun sesini kapatmanın telaşıyla koşarcasına salondan çıkarken başhakem yardımcısı tarafından durduruluyor. Cep telefonunun oyun salonda açık-kapalı olarak bulundurulmasının yasak olduğunu anımsatarak 'sıfır' vereceğini oyuncuya bildiriyor. **Devamı...**

Örnek Olay: Suçlu Uşak mı? Oyun Bitti

Siyah taşlarla oynayan oyuncu, rakibini mat ediyor (0-1). Salondan ayrılırken telefonu çalıyor. Başhakem yardımcısı cep telefonunun oyun salonunda açık veya kapalı olarak bulundurulmasının yasak olduğunu anımsatarak 'sıfır' vereceğini oyuncuya bildiriyor. Oyunun sonucunu değiştiriyor (1-0). **Devamı...**

Örnek Olay: Telefon Muhabbeti

"Tur başladı, sporcu üzerinde cep telefonuyla masaya oturdu. Bu durumda turun başlamış olması önemli. Sporcu masaya oturduğu için artık oyun sahasında kabul edilir. Maç hemen sonlandırılır. Üzerinde telefon bulunduran sporcu henüz bir hamle yapmadığından (-) alır." **Devamı...**

Örnek Olay: Elektronik Cihaz Yasağı

'Elektronik cihaz yasağı', teknolojinin gelişerek yaşamımızın her evresinde yaygınlaşmasıyla ortaya çıkmış bir uygulamadır. Kural maddeleri arasında yerini alarak tüm elektronik cihazlar için yasağın kapsamı genişletilmiştir. **Devamı...**

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 yönergelerinin 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 gözlemlemek için yardımcılar atayabilir. Örneğin birkaç oyuncu zaman sıkışmasındayken.

12.5

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

12.6

Hakem, Satranç Kurallarında belirtilen durumlar dışında oyuna müdahale etmemelidir. Oyunculardan 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 davrananları oyun sahasından uzaklaştırabilir.

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,

FIDE Satranç Kuralları, hakemlerin yeterli, adil ve tam olarak tarafsız olduklarını varsayar. Oyunların adil şekilde oynanmasını sağlar denilmesiyle, hakemin, hile veya şike olaylarını önlemek adına zaten görevli olduğunu anlayabiliriz.

12.1 *Kuralların tümüyle uygulanmasını sağlamak hakemlerin temel görevleri arasındadır.*

12.2 *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 yaşayan hakemdir'.*

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

12.7 *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.

Uygulama...

Soru-Yanıt 41

İşlenen suç karşısında uygulanacak yaptırım için hakemin gözden geçireceği maddelerden

söz edildi. Yaptırımı belirlemek için harcanacak çaba zaman kaybettirmez mi? *"Acaba hangi yaptırım?"* diye düşünmek hakemleri yıpratmaz mı?

Soru-Yanıt 42

Bir takım turnuvası. Takımın kaptanı, hakemden izin almadan, bir şey söylemek ister gibi hamledeki oyuncusunun sırtına dokundu. Hakem bu davranışı rakibin süresine 2 dakika ekleyerek cezalandırdı. Burada oyuncu pasif değil midir? Kaptanın davranışı nedeniyle oyuncu neden cezalandırılıyor?

Soru-Yanıt 43

Başka masadaki oyunu izleyen bir oyuncu, hakem orada değilken, kuraldışı bir hamle olduğunu görürse ne yapmalıdır? Sessiz kalması mı yoksa hakeme bilgi vermesi mi gerekir?

Soru-Yanıt 44

Oyuncu kuralların açıklanmasını istemesi durumunda hakem buna yanıt vermeyebilir mi?

Soru-Yanıt 45

Yaptırımların, oyunculara kural maddesinde yazdığı sırayla uygulanacağı yönünde değerlendirmeler var. Durumu aydınlatır mısınız?

Örnek Olay: Suç

'Ceza hukuku', sosyal düzeni bozmaya yönelik eylemleri suç olarak nitelendirir. Genel olarak suç sayılmayan ancak toplumsal ve kurumsal ölçekteki düzeni olumsuz yönde etkileyen bazı davranışlar da vardır. Bu davranışlara da ceza hukukundaki gibi bir yaptırım uygulanır. *'Disiplin hukuku'*, çok farklı ve geniş bir uygulama alanına sahiptir. Disiplin hukuku bazı yönleriyle ceza hukukuna benzerlik gösterir. Kendine has özellikleri bakımından farklılıkları da vardır. **Devamı...**

Örnek Olay: Yaptırım Hukuku ve Stratejisi

Yaptırım, bireyin, uyması gereken kurallara ve yükümlülüklere aykırı davranması durumunda ortaya çıkan hukuki sonuçtur. Yaptırım neden uygulanır? Öncelikle, kurallara uyulmama sonucu haksızlığa uğrayan kişinin düşkünlüğünü gidermeye yönelik olarak yaptırım uygulanır. İkinci olarak da kurallara uymayarak bu haksızlığı gerçekleştiren kişinin de oluşturulan hukukun belirlediği yönde bir etkide bulunmasını sağlamak üzere uygulanır. **Devamı...**

Örnek Olay: Yaptırımlar ve Uygulanacak Sıra

Satranç etkinliklerinde, özellikle oyunculara uygulanacak yaptırımlar konusunda kafa karışıklığı olduğu izlenimine kapıldım. Bunca eğitim, bunca yazılan konuşulan başlıklar olmasına karşın kafa karışıklığı oluşmasına anlam vermek olanaklı değil. **Devamı...**

Örnek Olay: Yaptırımlar ve Uygulamaları

Satranç, iki kişi arasında oynanan bir oyun olmaktan öteye taşınarak, yarışma boyutunda oynanmaya başlanmışsa, yarışma kurallarıyla belirlenen yaptırımlar da ortaya çıkacaktır. Şüphesiz ki oyunun kuralları içerisinde de oyuncuların karşı karşıya olduğu yaptırımların varlığı unutulmamalıdır. **Devamı...**

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

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 beş 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.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 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.

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.

Hızlı Satranç ve Yıldırım oyunlar, satranç oyununun daha az zaman temposuyla ve belli koşullarda farklı yarışma kurallarının uygulandığı bir yarışma biçimidir. Bu uygulamada kuralın ortaya koyduğu farklılıklar yer alacaktır.

A.2 *İsteyen oyuncuya istediği anda notasyon kâğıdı verilmesinin gerekliliğine değinilmiştir. Bu sayede oyuncu bazı hakları için sav ileri sürebilecektir.*

A.4.1 *Hakem sayısı en çok 3 masa için bir hakem olacak biçimde planlanmışsa bu kez 'yarışma kuralları' geçerli olacaktır.*

A.5.3 *Oyuncunun, rakibinin bayrağının düştüğü yönünde bir savda bulunabilmesi için kendi bayrağının düşmemiş olması gerekecektir.*

A.6 *Kuralın ele alındığı biçimiyle, yönergede hangi kuralların uyulacağına yer verilmesi gerekir. Katılan oyuncu sayısıyla 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.* ***Uygulama...***

Soru-Yanıt 46

Hızlı satrançta bir hakem 3'ten fazla masada oyun yönetiyorsa madde A.4'ün uygulanacağını biliyoruz. Yarışma yönergesinde A.4'te yer alan kuralların uygulanacağı yazıyor. Görevlendirilen hakem sayısına bakınca her hakeme görev yapacağı 3 masa düşüyor. Yani bu durumda A.3 kurallarının uygulaması gerekiyor. Başhakem nasıl bir uygulama yapacaktır? Yönergede değişiklik mi yapacaktır?

Soru-Yanıt 47

Hızlı satranç kurallarının uygulandığı oyunda hakemin görmediği bir anda oyuncular karşılıklı olarak birer geçersiz hamle yapıyor. Oyunculardan biri hakeme başvurarak rakibinin şimdiki hamlesinde ikinci kez geçersiz hamle yaptığını söylüyor. Hakem

oyuncuya daha önce geçersiz bir hamle yapıp yapmadığını soruyor. Oyuncu da *"Evet yapmıştım,"* yanıtını veriyor. Hakem *"Ben diğer geçersiz hamleyi görmedim not etmemiştim devam edin,"* diyebilir mi?

Soru-Yanıt 48

Hızlı satranç oyun temposunda notasyon gerekli değilken bir oyuncu notasyon tutmak istiyor. Oyuncu notasyon konusunda ilgili yarışma kurallarına uymak zorunda mıdır?

Örnek Olay: Geçersiz Hamle ve Hızlı Satranç

Hızlı satranç ve yıldırım oyunlar, bilindiği gibi, genel kuralların dışında temel bir ayrıntıdan sonra farklı kurallarla oynanır. Bu temel ayrıntı masa sayısıdır. Masa sayısına göre kurallar değişir. Ayrıca, Temmuz 2017'den itibaren, değişen kurallara göre de hızlı satranç ve yıldırım aynı kurallarla oynanır oldu. Tek ayırt edici yan zaman temposu artık. **Devamı...**

Örnek Olay: Hızlı Satranç, Hakem ve Siyah Oyuncunun Feryadı

Örnek olaydaki oyunda 20 dakika ve ilk hamleden itibaren her hamle için 10 saniye ekleme temposu uygulanıyor. Her bir hakem 3'ten çok masada görev yapıyor. Böyle olunca da Hızlı Satranç EK-A5 hükümleri uygulanıyor. Diyagram kurgu olmakla birlikte bir başka gerçeği de yansıtıyor. Nedir o gerçek, görmeye çalışılacak. **Devamı...**

Örnek Olay: Satranç Masası Başında Hızlı Satranç Hakem Uygulamaları

Satranç kurallarında yer almasına karşın organizasyonların uzun zaman alması, elektronik satranç saatlerinin yaygınlaşması gibi nedenlerle sabit süreli ya da başlangıçtan itibaren her hamlede 30 saniyenin altında eklemeli oyun tempoları günümüzde satranç etkinliklerinde yeğlenmiyor. Benzer biçimde, EK- A.4'e göre hızlı satranç etkinlikleri de yine yeğlenmeyen uygulamalardandır. **Devamı...**

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.

B.3.

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

B.4

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

B.1 *5'+3" hamle temposu ile oynanan bir oyun Yıldırım Satranç mıdır? 60x3=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.
B.4 *Kuralın ele alındığı biçimiyle, yönergede hangi kuralların uyulacağına yer verilmesi gerekir. Katılan oyuncu sayısıyla 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.* ***Uygulama...***

Soru-Yanıt 49

"Yıldırım satrançta geçersiz hamle yapılınca oyun bitiyordu. Geçersiz hamle hakkı ikiye mi çıktı? Ben duyunca şaşırdım. Benim şaşırmam normal de hakemler de birbirine bakıyordu şaşkınlıkla." Böyle bir yaklaşıma diyecek söz nedir?

Örnek Olay: Geçersiz Hamle ve Hızlı Satranç

Bir masadaki oyun 'hakemin gözetiminde' devam ediyor. Diyagrama göre, **66.** Af6+ - Vxe1+ hamlelerinin tamamlanmasının hemen ardından beyaz taşlarla oynayan oyuncunun 'bayrağı düşüyor.' Hakem hemen sonucu belirliyor. (0-1) **Devamı...**

YÖNERGELER I

Ertelenen Oyunlar (Ajurne) Yönergesi

Geçmişteki satranç turnuvalarında, oyunların bitmesi uzun zaman aldığından, erteleme hemen her turda, hem de birden çok oyunda yaşanan bir durumdu. Oyunun o oturumda, öngörülen sürede tamamlanmaması durumunda, oyuncular bir başka gün yeniden buluşur oyun tamamlanırdı.

Bu uygulamaya *'Ajurne / Erteleme'* denilir. Dilimizdeki yaygın kullanımının aslı Fransızca *'Ajourné'* olan sözcüktür.

Ajurne uygulamasına sabit süreli tempo uygulanan yarışmalarda yer verilir. Oyun sabit süreli oynandığı için uygulamada hakemlere biraz daha fazla iş düşer. Buna bağlı olarak daha dikkatli ve yüksek duyarlıkta davranış beklenir. FIDE Satranç Kuralları madde 8.5'in tüm gereklerinin hakem tarafından yerine getirileceği de dikkatten kaçmamalıdır.

Yarışma programı buna uygun düzenlenir. Uygulamaya ilişkin tüm koşullara da yarışma yönergesinde yer verilir. Genellikle bir oyunun beş altı saatten daha fazla sürebildiği düşünülürse bu durum doğal olarak oyuncuların aşırı yorulmalarına neden olur. Ajurne uygulaması oyunun bu süreden sonra ertelenmesini, oyuncuların da dinlenerek oyuna devam etmelerini sağlar. Böylece oyunun kalitesi düşmez.

Yarışma programı düzenlenirken; devam oturumu için tur gününü izleyen sonraki gün seçilebileceği gibi ertelemelerin topluca oynanacağı ayrı devam oturumu günleri de belirlenebilir. Her durumda, gerekiyorsa, yeni eşlendirmenin yapılabilmesi için başhakem ertelenen oyunlarla ilgili olarak gerekli önlemleri alır.

Ertelenmiş olan tüm oyunlar son tur oynanmadan önce sonuçlanmış olmalıdır. Aynı günde hem ertelenmiş oyunlar hem de programda belirtilen yeni tur da oynanacaksa, FIDE'nin belirlediği bir günde oynanabilecek en fazla oyun süresinin aşılmamasına dikkat edilmesi gerekir.

Asıl düşünme süresi olarak belirlenen sürede öngörülen sayıda hamleyi tamamlayamayan oyuncunun oyunu kaybedeceği madde 6.9'da belirtilmiştir. Bu hamle sınırı geçilmişse, oyuna sonraki zaman diliminde devam edilecektir. Erteleme zamanı gelmiştir.

Uygulama...

Soru-Yanıt 50

Oyuncu gizli hamlesini yaptıktan sonra satranç saatini durdurmadan masadan kalkıp giderse hakem ne yapacak?

Örnek Olay: Mühürlü Hamle

Geçmişteki satranç yarışmalarında, oyunların bitmesi uzun zaman aldığından, erteleme hemen her turda, hem de birden çok oyunda yaşanan bir durumdu. Oyunun o oturumda, öngörülen sürede tamamlanmaması durumunda, oyuncular bir başka gün yeniden buluşur oyun tamamlanırdı. **Devamı...**

YÖNERGELER III

Hızlıoyun Bitiş ve Süre Artırımı Olmayan Oyunlar Yönergesi

'Hızlıoyun Bitişi' oyunun, bir aşamasından sonra, oyuncunun istemi üzerine hakem tarafından beraberlik sonucuyla bitirilmesi uygulamasıdır. 'Giyotin', sözlük anlamı hiç iç açıcı olmasa da ilk uygulamaya başlandığında bir dönem satranç dilinde de yer aldı. Ancak, sonraları Hızlıoyun Bitişi denildi. Bu uygulamada hakem oyuna karışarak oyunun içine giriyor ve sonucu belirliyor.

Turnuvalar, bir zamanlar *'ajurne'* kurallarıyla oynanıyordu. Belirlenen sürede oyun bitmemişse, oyuncular başka bir gün buluşarak kaldıkları yerden devam ediyorlardı. Oyun bitinceye kadar da oynuyorlardı. Bu yöntem turnuva programını uzatıyor, yeni süreler gerekiyordu. Ama takvim her zaman buna uygun değildi.

Kural koyucu bir çırpıda buna çözüm buldu, Giyotin/Hızlıoyun Bitiş yöntemi uygulanmaya başlandı, ana kurallar içerisinde yer aldı. Şimdilerde Hızlıoyun Bitiş yöntemi turnuvalarda tercih edilmiyor. Ana kurallar içerisinden çıkarılarak yönergeler kapsamında da olsa kurallar içinde yer almaya devam ediyor. Elektronik satranç saatiyle eklemeli tempo kullanılarak oyunlar uygun sürelerde tamamlanıyor artık. **Uygulama…**

Örnek Olay: Giyotin

'Türkiye Şampiyonası Yarı Final Yarışması', yer Kütahya. Turizm Bakanlığı TURBAN Otel. Başhakem olarak önceden giderek gerekli düzenlemeleri yerine getirmiştim hakem arkadaşlarımla birlikte. Kısa bir süre sonra teknik toplantı başlayacaktı. Bilgilendirme panosu da hazırdı. 'Turnuva Tüzüğü' de (yarışma yönergesi) panoda yer almalıydı. Oyun temposu ve program ajurne üzerine kurguluydu. **Devamı…**

SORULAR / YANITLAR

Soru-Yanıt 1

Madde 1.4.1 şahın tehdit altına sokulamayacağını ve rakibin şahının alınamayacağını söyler. Bu oyun temposunda hakem, madde 7.5.1'e göre, oyun sırasında gerçekleşen beyaz taşlarla oynayan oyuncunun hamlesini *'geçersiz'* olarak kabul edecektir. Gerekli uygulama yapılarak oyun devam edecektir.

Geçersiz hamle öncesine geri dönüldüğü için siyah taşlarla oynayan oyuncunun rakibinin şah taşını aldığı hamle ortadan kalkmış olduğundan bu oyuncu için bir uygulama söz konusu olmayacaktır.

Hızlı satranç ve yıldırım oyunda kural farklı işler.

Soru-Yanıt 2

Açılış hamlesi, farkındalık yaratmak adına, genellikle VIP kişilerine yaptırılır. Tüm spor dallarında benzer uygulama vardır. Satranç kuralları içinde açılış VIP hamlesine yönelik yazılı bir kuralı yoktur. Gelenek oluşmuştur.

VIP kişisi beyaz taşlarla oynayan oyuncuya hangi hamleyi yapacağını sorar. Oyuncunun söylediği hamleyi de tahtada oynar. Buraya kadar gelişen süreç *'tören'* niteliğindedir. Bu süreçten sonra da tur başlatılır.

Temelde oyuncunun açılış VIP hamlesini değiştirmesini kısıtlayan bir kural maddesi de yoktur. VIP hamlesi yapıldığında oyuncunun saati çalışmıyordu. Madde 6.6'ya göre oyun başlamamıştı. Oyuncunun, belirttiği açılış VIP hamlesini değiştirmesi, satranç adına rakibine, VIP kişisine, organizasyona saygısız, nezaketsiz bir davranış olarak kabul edilebilir. Başhakem durumu böyle değerlendirirse madde 11.1'e dayanarak madde 12.9'a göre orantılı bir yaptırım uygulayabilir. Ancak, yarışma ve ilk tur - ilk oyun henüz yeni başlamışken, bir yaptırım uygulayarak başlamış olmak da çok içe sinecek bir uygulama olacak mıdır?

Soru-Yanıt 3

Gelişmeye göre hakemin kararının hatalı olduğunu söylenebilir. Beyaz taşlarla oynayan oyuncunun savunmasının bir anlamı yoktur. Bir taşa dokunduğunu söylemiş olması yeterlidir. Hakem, madde 4.2.2'ye dayalı olarak, kale taşına dokunulmuş olmasını oynama amaçlı olarak kabul etmeliydi. (Kale taşının oynamasının olanaklı olduğu kabul ediliyor.) Bu madde, hakemin anlayış göstererek uygulama yapmaktan kaçınabileceği, takdir hakkı kullanacağı, gerektiğinde önceliğine almayacağı bir madde değildir. *"Bir daha böyle yapma."* der gibi bir öğüt vermesini de kurala açıkça karşı koyma gibi anlaşılmalıdır.

Soru-Yanıt 4

Bu tür sorulara verilen yanıtlar kafa göz yarmaya yeter de artar bile. Oyuncunun beyanı esas alınmaz. Masadaki oyuncuların biri başka söylüyor diğeri başka. Hakem, olaya tanık olmadığı için, fil taşına dokunulmamış kabul ederek oyunu devam ettirmeliydi.

Soru-Yanıt 5

Hamledeki oyuncunun kendi taşını eline alarak, bu taşıyla, rakibinin taşını iterek tahtanın dışına çıkarmasını, sonrasında elindeki taşını tahtanın dışına çıkardığı taşın bulunduğu kareye elinden bırakması *'hamle'* olarak kabul edilmelidir. Oyuncunun tutumu şık olmasa da *'hamle yapıldı'*.

Soru-Yanıt 6

Satranç oyun kuralları madde 1.2 kurucu maddelerden biri olup oyuncuların sırayla hamle yapacaklarını belirtir. Sonraki madde olan 1.3 ise *"Rakibi hamlesini yapmış olan taraf hamlededir"* der. Buna göre; oyuncunun hamlesini yaptıktan sonra saatine

basmamış olması hamle sırasının artık rakibinde olduğu gerçeğini değiştirmez. Hamle yapmak üzere bir taşa dokunan sonra yerine bırakan oyuncu artık hamle sırası kendinde olduğu için madde 4.3.1'e göre dokunduğu bu taşı oynamak zorundadır.

Soru-Yanıt 7

Beşinci madde hakem hatalarının üzerini örtmez. Oyuncular haklı olduğunu düşündükleri savlarını sonuna kadar ileri sürmelidir. Oyunun derhal sona erdiği durumda geçmişe yönelik yapılacak hiçbir şey yoktur. Bununla birlikte, oyun sırasında oluşan ikinci geçersiz hamle, konum tekrarı gibi durumlara zamanında yapılacak başvuruyu hakemin değerlendirmesi beklenir. Hakemin hatalı değerlendirdiği düşünülüyorsa veya bu yöndeki başvuru değerlendirmeye alınmazsa oyuncunun itiraz hakkı doğar. Oyuncu itirazını o sırada yapmalıdır.

Soru-Yanıt 8

Hakemler görev alanlarındaki her satranç tahtasını tabi ki inceleyemez. Oyuncular oyunu bitirdikten sonra satranç taşlarını yeniden dizmiş olabilir. Dolayısıyla hakem oyunun sonucu tahtada göremeyecektir. Anlatıldığı biçimde hakem tahtadaki son konuma tanık olmuşsa, konumun, oyuncuların ileri sürdüğü gibi, mat değil de pat olduğunu görmüşse durum değişir. Oyuncular *"Ben mat yaptım.", "Ben mat oldum."* deseler de hakem satranç tahtasında gördüğü konuma göre oyunun sonucunu yazacaktır. İletilen durumda hakemin doğru davrandığı söylenebilir.

Soru-Yanıt 9

Kuralın 5.1.1 maddesinden hareketle, kısaca ve net olarak: *"Yapılan son hamlenin geçerli bir hamle olması durumunda oyun derhal sona erer."* denilmesi daha kolay anlaşılacak gibi duruyor. Madde 3'te taşların nasıl hareket edeceği anlatılıyordu. Hamle yapan taşın buradaki tanımlara uygun olarak oynaması gerekir. Diğer yandan madde 4.2-4.7'de bir taşa dokunmayla ortaya çıkacak durumlar tanımlanır. Kurucu niteliğindeki temel kuralları ve madde 3.10.2'yi unutmadan sorunun yanıtına yaklaşılacağı görülür.

Soru-Yanıt 10

Doğru. Bu söylem bir kuralın içinde açıkça yazmıyor. Bu bir çıkarımdır. Ama kurallar manzumesinin tümünü bir bütün olarak değerlendirmek gerektiği bu çıkarım doğrudur. Maddeler 6.9 hükmünde *"Mevcut konum rakibin bu oyuncuyu geçerli herhangi bir olası hamleler dizisiyle mat etmesine izin vermiyorsa oyun berabere olur."* denildiği görülür. Yani bayrak düştüğünde rakip mat edecek konuma sahip değilse ona (1) puan verilmiyor.

Soru-Yanıt 11

Satranç oyunun geleneğinde olmayan ancak bazı oyuncuların başvurduğu bir *'stil'* (tarz) olarak görmek olanaklıdır. Şah taşı hiçbir biçimde rakip tarafından alınıp tahta dışına çıkarılamaz. Bu bakışla, oyuncu bilinçli biçimde kendi şahını devirerek *'terk ettiğini'* belirtiyordur. Oyun derhal terk ile sona ermiştir. Öyleyse bu eylem kabul edilebilir. Oyunculara eğitim süreçlerinde bu ve benzeri stillerden kaçınmaları sıkıca anlatılmalıdır.

Soru-Yanıt 12

Her iki oyuncu da *"Ben terk ettim,"* diyorsa (0-0) sonucuyla oyun bitirilmelidir düşüncesindeyim. Kimin önce terk ettiğinin araştırılmasının bir anlamı olmamakla birlikte; iki oyuncunun da terk ettim demesinin ardında eşlendirme, sıralama, eşitlik bozma, ödül gibi konular karşısında farklı bir yaklaşımlarının olup olmadığı da düşünülmelidir.

Soru-Yanıt 13

Kurallar çok açık. Saati kullanma erki ve sorumluluğu sadece oyuncuya aittir. Hiç kimse saati kullanma konusunda oyuncuya öneride ve uyarıda bulunamaz.

Soru-Yanıt 14

Oyuncunun bir eliyle hamle yapıp diğer eliyle saati durdurması madde 6.2.3'te yasaklanmıştır. Ancak, geçersiz hamleyi düzenleyen madde 3.10.2'ye göre bir geçersiz hamle oluşmamıştır.

Madde 6.2.3'e aykırı davranan oyuncular öncelikle öğüt niteliğinde uyarılmalıdır. Hemen bir yaptırım uygulanması önerilmez. Oyuncu bu davranışı sürdürüyorsa hakemin 12.9'a göre davranması yerinde olacaktır.

Soru-Yanıt 15

Anlatılan senaryoya göre oyuncuların davranışlarında kuraldışı bir durum yoktur.

Soru-Yanıt 16

Öncelikle kuralı kısaca anımsamakta yarar var. Oyuncular karşılıklı olarak birer birer hamle yaparlar. Madde 1.3 *"Rakibi hamlesini yapmış olan taraf hamlededir."* der. Oyuncu hamlesini yaptıktan sonra saatini durdurmamışsa bu durum madde 6.2.1'e göre kendi sorumluluğundadır. Rakip oyuncunun hamle yapmasının bir sakıncası yoktur. Kurallar irdelendiğinde daha ayrıntılı dayanak noktalarının varlığı görülecektir. Bu bilgi ışığında soruya dönülecek olursa: Dokunulan taş kuralı bu oyuncuya uygulanır. Hamlede olan oyuncu bir taşa dokunursa madde 4.3.1'e göre o taşı oynamak durumundadır.

Soru-Yanıt 17

Kuralların 6.11.2 maddesi oyuncuların hakemden yardım isteyecekleri zaman satranç saatini duraklatabilecekleri durumu düzenler. Madde 6.11.4'te de haklı bir gerekçe aranması gerektiği ortaya konulmuştur. Satranç saatinin duraklatılmasının gerekçesini her durumda hakem takdir edecektir.

Kurallar böyleyken, yöneltilen soruya *"Evet."* ya da *"Hayır."* yanıtını verildiğinde yeni bir kural maddesi yazılmış olur. Kuralın bu maddesi için bu ve benzeri durumları örnek göstererek söylem geliştirmek doğru değildir.

Soru-Yanıt 18

Doğru ayar tam olarak yapılabilir tabi. Kuralın dilinde bu biçimde yer verilmesi doğru görülür. Sürelerin yeniden hesaplanması sırasında basit işlem hataları olabileceği gibi, kullanılan süreye ilişkin tam ve eksiksiz kayıtlara ulaşılamaması durumunda da yapılan hesaplar hatalı olabilecektir. O nedenle, hakemin yaptığı yeniden kurulum, ayar işlemine hakem için *'en doğru değerlendirmesi'* nitelemesi uygun olacaktır.

Soru-Yanıt 19

Konuya etik değerler açısından bakmamalıdır. Oyuncu refleksi olarak görülmesi gerekir. Madde 12.7'de *"Eğer, birisi, bir kuraldışılığa tanık olursa yalnızca hakemi bundan haberdar edebilir."* denilmektedir. Burada değinilen *'kuraldışılık'* salt geçersiz hamleden söz edildiği yönünde düşünülmemelidir. Bu kuraldışılık aykırılık, düzensizlik, kuralsızlık olarak anlaşılmalıdır. Kuralda sözü edilen *'birisi'* oyuncu da olsa, soruda değinildiği gibi, başka masada oluşan bir geçersiz hamleyi hakeme bildirebilir. Bu durumunda etkin rol oynayacak olan hakemdir. Kendisine yapılan bu *'ihbarı'* değerlendirmesi beklenir.

Soru-Yanıt 20

Fc5 hamlesi madde 3.10.1'e göre, geçerli bir hamle olarak yapılmışsa, hamle yerinde kalacaktır. Bu hamle madde 4.7 uyarınca artık değiştirilemez. Bu durumda, madde 7.5.3'ün uygulamasında, sadece zaman cezası uygulanır. Geçersiz hamle uygulamasını madde 7.5.1'deki gibi bir uygulama olarak görmemek gerekir.

Soru-Yanıt 21

Başka bir taşla yapılan hamle yok sayılmalıdır. Hamle geri alınarak oyuncuya böyle bir hamle yapmasının olanaklı olmadığı söylenmelidir. Bu durumda oyuncuya geçersiz hamle uygulaması yapılmayacak, dolayısıyla bir yaptırım da uygulanmayacaktır.

Soru-Yanıt 22

Oyuncu saatine basmadığı, hamlesini tamamlamadığı için geçersiz hamleye hükmedilemez. Madde 7.5.1 bu şekilde düzenlenmiş. Bu durumda hakem hemencecik sessizliği sağlamalı. Oyuncuya *"Şimdi böyle bir istemde bulunamazsınız,"* benzeri bir tümceyle karşılık verebilir. Oyuncunun saatine basmadığına ilişkin bir açıklamada bulunulursa kurallara aykırı davranılmış olur.

Sonrası önemli. Oyuncu saatine basmadığı halde, oyuncular hamle yapmaya devam ederse madde 6.2.1.2'ye göre bir önceki hamle tamamlandığı için bu kez hakem doğrudan oyuna müdahale edecektir. Geçersiz hamle kuralı uygulanacaktır. Oyuncular hamle yapmadan bekliyorlarsa, bayrağı düşen oyuncu kaçınılmaz olarak kaybedecektir.

Soru-Yanıt 23

Söylenecek tek bir söz var. Oyun mat ile bittiğinden, madde 5.1.1'e göre, oyun derhal sona erdi. Artık bu tür savlarla oyunun sonucunun değiştirilmesi, oyuna devam edilmesi gibi bir karar verilemez.

Bundan ayrı olarak; sorudaki gibi ve buna dayalı olan hakemin kararında uyuşmaz başka noktalar da var. Şöyle ki: Oyun bitmeden önce bu yönde bir başvuru olsaydı, inceleme yapılarak ilk geçersiz hamle saptanırsa oyun o hamleden devam edecekti. Yani son gerçekleşen son yataya bırakılan piyon hamlesi, dolayısıyla geçersiz hamle savı da ortadan kalkmış olacaktı. Bu yönüyle bakılınca da kararın uygulanır bir yanı yoktur. FIDE kuralları içerisinde *'hakem hatası'* biçiminde bir uygulamanın olmadığını da burada belirtmek gerekir.

Soru-Yanıt 24

Geçersiz hamle, madde 7.5.1'de anlatıldığı gibi, oyuncunun saatine basmasıyla tamamlanır. Sorudan anlaşıldığı gibi oyuncu henüz saatine basmamış, geçersiz hamle henüz tamamlanmamış. Bu durumda oyuncunun at taşıyla yaptığı geçersiz hamleyi düzeltme hakkı vardır. Bir yaptırım da uygulanmayacaktır.

Burada dikkat edilecek önemli yan dokunulan taş kuralı olacaktır. Oyuncunun madde 4.3'te ele alınan bu duruma uygun davranması beklenir. Sorudan, oyuncunun at taşı yerine fil taşıyla hamle yaptığı anlaşılıyor. Oyuncunun at taşıyla geçerli bir hamle yapması beklenir. Ancak, madde 4.5'e göre, oyuncunun at taşıyla geçerli bir hamle yapma olanağı yoksa o zaman başka bir taşla hamle yapabilecektir.

Soru-Yanıt 25

Olmayacak bir durum değil ama anlatılan durum için *'fantezi'* de diyebiliriz. 'Taşların hareketi' kuralıyla açıklanabilir. Madde 3.1 bu durumu belirlemeye yeterlidir. *"Hiçbir taş, aynı renkte başka bir taşın bulunduğu bir kareye gidemez."* Bunun yanında madde 3.10.2'de *"3.1'den 3.9'a kadar sıralanan maddelerin ilgili koşullarını karşılamayan bir hamle geçersizdir."* der. Bu durumda madde 3.1'in ilgili koşullarının karşılanmadığını görmek zor değil. Bu durumda oyuncu saate de bastığına göre geçersiz hamle oluşmuştur.

Soru-Yanıt 26

Hakemin kararı yanlış olmuştur. Oluşan durum geçersiz hamle sayılacak durumdur. Bununla birlikte yapılan son hamlenin madde 5.1.1'e göre yapılmış bir hamle olduğu anlaşılıyor. O nedenle mat gerçekleşmiştir. Oyun mat kararıyla bitmeliydi.

Soru-Yanıt 27

Soruda iki ayrı durum var. Gerçekleşme sırasıyla; beyaz taşlarla oynayan oyucunun 2. geçersiz hamlesi ve rakibinin bayrağının düşmesi. Gerçekleşen ilk durumda, yapılan hamle madde 3.10.2'de ele alındığı gibi, oyuncunun 2. geçersiz hamlesi olduğundan madde 7.5.5'in 2. hükmü uyarınca bu oyuncu oyunu kaybedecektir.

İkinci durum da rakip oyuncunun bayrağının düşmüş olması. Oyuncunun hamlesini

tamamladığı için geçersiz hamle oluştuğunu, teknik olarak saate basılmasıyla rakibinin saatinin çalıştığını akıştan anlıyoruz. Siyah taşlarla oynayan oyuncunun bayrağının düşmüş olması da bundandır.

Kuralları doğru ve tam anlayabilen, yerinde ve tutarlı yorumlara ulaşabilen, karşılaştığı durumu önemseyen, çözümleme yönünde güçlü algıları olan deneyimli hakemler, benzer durumları ve olayların gerçekleşme sırasını da göz önüne alarak beyaz taşlarla oynayan oyuncuyu yenik sayar (0-1).

Soru-Yanıt 28

Kural ve uygulama anlatıldığı gibi değil tabi ki. Oyuncular hamlelerini madde 8.1.1'de anlatıldığı gibi yazmak zorundadır. Madde 8.1.3'te değinilir. Oyuncu rakibinin hamlesini kaydetmeden önce hamle yapabilecektir. Ancak hamle bir daha kendisine geçtiğinde, az önce yazmadığı rakibinin hamlesini, üstüne oynadığı kendi hamlesini ve rakibinin yaptığı son hamleyi yazmadan yeni bir hamle yapamayacaktır. Hakem bu maddeyi dikkate almamıştır. Kural maddesi *doğru* uygulanmazsa oyuncular yaptırım ile de karşılaşabilirler ki bu da yanlıştır.

Soru-Yanıt 29

Hakem, kazanç sonucunun yazıldığı imzalanmış notasyon kağıtlarını oyunculardan aldığında, oyunun 'mat' ile mi yoksa 'terk' ile mi kazanıldığını bilemez. Oyuncunun sonradan yapacağı *"mat olmamışım"* yönündeki söyleminin artık bir anlamı olmayacaktır. Mat olduğunu düşünerek masadan ayrılan oyuncu, sonradan mat olmadığını görmüşse, madde 5.1.2'ye göre 'terk etmiş' demektir. Uygulama bu şekilde olacak.

Soru-Yanıt 30

Bu durumun karşılığı madde 8.1.1'de düzenlenmiştir. *"Oyuncu, …, doğru biçimde hamle hamle ve olabildiğince açık ve okunaklı olarak ….. kaydedecektir."* Madde böylesine açık. Hakem bu kurala uymayan oyuncuyu sözlü olarak uyaracak (yaptırım olarak değil), uyarılara uygun davranmayan oyunculara madde 12.9'da yer verilen yaptırımları uygulamaktan da kaçınmayacaktır. Hakem, gerekirse, yeni bir notasyon kağıdını oyuncuya verecek ve kendi zamanı içinde notasyonu yeniden düzenlemesini de isteyebilecektir. Uygulama böyle olmalıdır.

Soru-Yanıt 31

Bu, sıklıkla karşılaşılan bir durumdur. Notasyon yazmakta geç kalan oyuncuya kayıp vermek son derece sıkıntılıdır. Madde 12.9'a göre davranan hakem bu kararı vermemek için direnmelidir. Başka nedenlerle 12.9'a göre önceden bir yaptırım uygulanmış olsa bile notasyon yazmakta geç kalan oyuncuya *'kayıp'* verilmesi doğru değildir.

Soru-Yanıt 32

Siyah taşlarla oynayan oyuncunun öneri biçimi madde 9.1.2.1'e uygun. Beyaz taşlarla oynayan oyuncu herhangi bir taşa dokunmadığı, sözlü olarak da reddetmediği için önerinin geçerliği devam eder. Bu arada beyaz taşlarla oynayan oyuncu da öneriyi kabul etmiş. Oyun, madde 5.2.3 hükmü doğrultusunda *'derhal'* beraberlikle bitmiş. Anlaşmazlık boşa çabadır. Siyah taşlarla oynayan oyuncu, önerisini madde 9.1.2.1 hükmü uyarınca geri çekemeyecektir. Kural doğru uygulanmış.

Soru-Yanıt 33

Hakemin, yeni eşlendirmeyi yapabilmek, salonu yeni tura hazırlayabilmek için zamana gereksinimi var şüphesiz. Ama bunun gereği oyuncunun berabere yapmasını istemek değildir. Böyle bir uygulama yoktur, hiçbir kural maddesiyle de açıklanamaz.

Soru-Yanıt 34

Madde 9.1.1 temel kuraldır. Anlaşmalı beraberlik için yarışma yönergesine göre hamle sınırlaması koşulu belirlenebilir. Böyle olmakla birlikte, örneğin, oyuncular 30. hamleyi

tamamlamadan önce yapılan başvuruyu değerlendiren hakem madde 9.2 ve 9.3'e göre beraberlik kararı verebilir.

Madde 9.1.2.3'e göre, madde 9.2 ya da 9.3'te ileri sürülen berabere savları aynı zamanda bir berabere önerisi olarak kabul edilir. Ancak; bu örnekte 9.1.1 önce uygulanacaktır. Berabere önerisi gibi kabul edilmeyecektir.

Soru-Yanıt 35

Hakemin şekil koşullarının varlığını gördüğü ve uygulama koşullarını görmek için inceleme yapmaya karar verdiği anlaşılıyor. Hakem bir ara karar verdiği için oyuncunun taşlara dokunuyor olmasına, madde 9.4 karşısında, bir anlam yüklememek gerekir.

Soru-Yanıt 36

Kural maddesi 10.1 oyuncuların oyun sonunda alabilecekleri puanları belirler. Bir oyun sonunda iki oyuncunun elde ettiği puanları topladığınızda (1) elde edilmelidir. Maddede yazan puanların dışında bir puan, kurallar içinde biten bir satranç oyununda görülmez. Bununla birlikte, oyuncuların davranışları ve disiplinsiz hareketleri doğrultusunda, biten bir oyunda, madde 12.9.5'teki gibi bir oyuncunun puanını hakem azaltabilir. Bu durumda soruda belirtilen puanlar ortaya çıkabilir.

Soru-Yanıt 37

Deneyimli hakem hemen kararını oluşturur. Beyaz taşlarla oynayan oyuncu oyunu kaybetti. Siyah taşlarla oynayan oyuncu hükmen yenik sayılma süresi içinde gelirse oyunu kazanacak. Gelmezse oyunun sonucu (0/-) olarak belirlenecek.

Soru-Yanıt 38

Bu her iki durum için yönerge hükümleri nasıl yazılmış önce bunu bilmek gerekecek. Yönergeye göre çanta içinde telefon bulundurulmasına izin veriliyorsa kuralın dilinde olduğu gibi (madde 11.3.2.1) çanta içinde tamamen kapalı durumda bulundurulması gerekecektir. Bununla birlikte, yönergede ne yazdığından bağımsız olarak, soruda yer verilen oyuncu bu oyunu kaybetti. Rakibi kazandı. (Madde 11.3.2.2)

Akıllı saatler de aynı madde 11.3.2.1'de sayılan elektronik cihazlardan biridir. Böylesi saatleri oyun sırasında oyuncunun taşıdığının saptanması durumunda bu oyuncu da oyunu kaybetti, rakibi kazandı. (Madde 11.3.2.2)

Soru-Yanıt 39

Çocuk da olsalar, onlar spor yapıyor ve sporcu sıfatını taşıyorlar. FIDE Satranç Kurallarının uygulanmasında çocuk veya yetişkin olmak bir ayrıcalık getirmiyor ne yazık ki. Özel olarak isimlendirerek söylüyorum: Cep telefonu tur sırasında bulundurulamaz. Fotoğraf çekme amacıyla bile olsa. Hakemler de yetkilerini aşarak buna izin veremezler. Kuralda yazan *"hakem tarafından özellikle onay verilmiş olanlar hariç"* söylemi bu şekilde izin verebilmeye yönelik bir istisna olarak da düşünülemez.

Soru-Yanıt 40

Uygulama öyle olmaması gerekir. Madde 11.3.2.1 temelde *'ihlal nesnelerinin'* bulundurulmasının yasak olduğunu söyler. Ancak her iki durumu da kapsadığından, maddeye dayanarak, hangisi uygulanacaksa yönergeye açık açık yazılmalıdır. Başhakem de teknik toplantıda uygulamanın nasıl olacağı, özellikle ihlal nesneleri çanta içinde taşınabilecekse, bütünüyle anlatılmalıdır.

Soru-Yanıt 41

Hayır yıpratmaz. Yaptırım belirleme işi zamanla bir meleke olarak gelişecektir. İşini bilen başhakemler, yaptırımları uygulayacak hakemleri önceden belirler. Bunlar en deneyimli hakemler olarak kabul edilir. Görevli bütün hakemler bundan sorumlu tutulmaz. Masada görev yapan hakemler durumu belirleyerek yaptırımları uygulayacak hakemlere bildirirler. Sistemin böyle işlemesi tüm hakemleri yanlıştan korur.

Soru-Yanıt 42

Hakem böyle değerlendirmemeliydi. Kaptanın davranışını kabul etmek olanaklı değildir. Kaptan, bir yaptırım olarak turun geri kalan süresinde oyun alanı dışına çıkartılabilirdi. Oyuncuya kaptanının hatalı davranışından dolayı bir yaptırım uygulanması doğru değildir. Oyuncu, değinildiği gibi, pasif durumdadır.

Soru-Yanıt 43

FIDE Satranç Kuralları madde 12.7'de ikinci hüküm soruda yer alan benzer durumu düzenler. *"…Başka masalardaki oyuncular, oyunlar hakkında konuşmamalı veya başka bir yolla müdahil olmamalıdır…"* Bu tümce her şeyi açıklıyordur. 'Konuşmamalı' ve 'müdahil olmamalıdır' sözcüklerinin içinde geçersiz hamle de vardır. Ama bu soruya kaynak olan gerekçenin aynı maddenin başlangıç hükmünden kaynaklandığını düşünülmelidir.

"Eğer, birisi, bir kuraldışılığa tanık olursa yalnızca hakemi bundan haberdar edebilir." Burada sözü edilen kuraldışılık salt geçersiz hamle veya 7. maddede yer alan kuraldışı durumlar değildir. Yarışma kurallarını zedeleyen herhangi bir kuraldışılık kastedilmiştir. Bir oyuncu hakemin görmediği bir alanda gerçekleşmiş bir geçersiz hamleyi hakeme bildirse dahi, maddenin yapısında yer alan bildirimler karşısında ne yapacağı O'nun özgür iradesine bırakılmıştır.

Soru-Yanıt 44

Bu durum FIDE Satranç Kuralları madde 11.9'da ele alınır. Madde *"Oyuncu hakemden satranç kurallarının belirli bir noktasının açıklanmasını isteme hakkına sahiptir,"* der. Oyuncu bir hakka sahipse bu hakkını elde edebilmelidir. Bu hak, kurala göre, hakem tarafından teslim edilecektir. Hakem oyuncunun açıklanmasını istediği madde hakkında bilgi verecektir. Kullanacağı sözcüklerin oyuncuya açıktan avantaj sağlamayacak türde olması gerekir.

Soru-Yanıt 45

Madde 12.9'da *"Hakemin verebileceği ceza seçenekleri şunlardır,"* denildiğini göz önüne alırsak, yaptırımların orada ele alındığı sırayla uygulanması gerektiği anlayışının yanlış olduğunu açıkça görürüz. Sıralananlar uygulanabilecek seçeneklerdir. Hakem, suç unsuru oluşturan eyleme göre, orantılı güçte bir seçim yapacaktır. Bu hakemin takdir hakkıdır.

Ancak, bir davranış nedeniyle yaptırım uygulamaya hükmeden hakemin, kişinin aynı davranışı sergilemesi karşısında, öncekinden daha ağır şiddette bir yaptırım uygulaması beklenir.

Soru-Yanıt 46

Görevlendirilen hakem sayısı değil de salonda görev yapan hakem sayısı dikkate alınmalıdır. Başhakemin yönergenin bu maddesi üzerinde bir değişiklik yapma yetkisi de yine yarışma yönergesiyle verilir. Böyle bir yetki yoksa değişiklik yapılamaz. Ama bir yol bulması gerekir. Başhakem bazı hakemlere her tur başka görevler vererek salonda görev yapan hakem sayısını A.4'te yazan kuralları uygulayabilecek düzeye getirebilir.

Bazı hakemler 3 masada görev yaparken bazı hakemler de 3'ten çok masada oyun yönetiyor olabilir. Bu durumda kuralların A.4 maddesi uygulanacaktır.

Yarışmanın başlangıcında kuralların A.4 maddesi uygulanırken, sonraki turlarda yarışmadan ayrılan oyunculardan dolayı hakemler 3 ve daha az sayıda masada oyun yönetiyor olması durumunda kural başlangıçta seçildiği gibi uygulamaya devam edecektir. Bu yönde bir değişiklik asla yapılmayacaktır.

Soru-Yanıt 47

Hakem, hızlı satranç kuralları uygulanırken son hamlede yapılan tanık olduğu veya oyuncular tarafından ileri sürülen geçersiz hamleye hüküm verecektir. Hamleler

yazılmadığı için geçmişte olan geçersiz hamleler kabul edilmez. O nedenle madde A.4.2'de *"Rakip bir sonraki hamleyi yapmadığı sürece,"* denilmiştir. Geçersiz hamlenin üstüne rakip bir hamle dahi yapsa böyle bir sav artık oyuncu tarafından ileri sürülemeyecek, hakem de bu duruma müdahale edemeyecektir.

Soruya dönülürse; oyuncular önceden geçersiz hamle yapıyor ve bunu hakem görmüyor ve oyuncular da hakeme zamanında haber vermiyorsa artık o geçersiz hamleler geçmişte kalan eski hamlelerdir. Bunlar dikkate alınmaz. Hakemin oyunculara daha önce geçersiz hamle yapıp yapmadıklarını sorması da anlamsız ve gereksizdir. Hakem böylesi benzer durumları maç sırasında mutlaka kayıt altına almalıdır. Oyun son hamlede yapılan geçersiz hamle uygulamasıyla devam etmeliydi.

Soru-Yanıt 48

Hızlı satranç oyun temposu uygulandığında hamlelerin kaydedilmesi zorunlu değildir. Oyuncu kendi isteğiyle hamleleri kaydetmek istiyorsa hamlenin kaydedilmesine yönelik kurala dayalı davranması gerekmeyecektir. Örneğin, hamleleri bazen kaydederken bazen kaydetmekten vazgeçebilecektir. Ya da önce yazarken sonra hamle yapması hakemin değerlendireceği bir durum değildir.

Soru-Yanıt 49

Hızlı satranç ve yıldırım oyunlar, bilindiği gibi, genel kuralların dışında özel kurallarıyla oynanıyorsa bir hakemin görev yaptığı masa sayısı öne çıkar. Geçersiz hamleye ilişkin madde 7.5.5 uygulaması hızlı satranç, dolayısıyla yıldırım oyunlar için de geçerlidir.

Soruda yıldırım oyunlardan söz edildiğine göre A.4.2 kurallarının geçerli olduğu düşünülmelidir. Hakem geçersiz hamleye tanık olduğunda geçersiz hamle uygulamasını yerine getirecektir. Madde 7.5.5'ten anlıyoruz ki, oyuncu ikinci kez geçersiz hamle yaptığında oyunu kaybedecektir. Soruda yöneltildiği biçimdeki bir söylem de doğru bir söylem değildir. Geçersiz hamle yapmak bir hak olarak öne sürülemez. Bu bir hak olsaydı eylem karşısında bir yaptırım uygulanmazdı. Bu ayrıntıya dikkat edilmelidir.

Soru-Yanıt 50

Saatin durdurulması oyuncunun sorumluluğunda olmakla birlikte; oyuncunun sorudaki gibi kalkıp gitmesi gizli hamleyi yaparak işlemi tamamladığı şeklinde yorumlanabilir. Hakem de böyle düşünerek ve oyuncunun gitmiş olduğundan emin olarak satranç saatini durdurarak zarfın üzerindeki zaman bilgilerini tamamlamalıdır.

FIDE
SATRANÇ KURALLARI
AÇIKLAMALI & UYGULAMALI
ROK
EN PASSANT
GEÇERKEN ALMA
GEÇERKEN ALMA
TERFİ
12:00 : 15:30
FIDE