




1 Temmuz 2017'den itibaren geçerli olan FIDE Satranç Kuralları	Merkez Hakem Kurulunun Yorumları ve Açıklamaları (IA Güran Ünal tarafından FIDE Kural Komisyonu ve FIDE Hakem Komisyonuna danışılarak kaleme alınmıştır)
İçindekiler: GİRİŞ ÖNSÖZ TEMEL OYUN KURALLARI Madde 1: Satranç oyununun doğası ve amaçları Madde 2: Satranç tahtasındaki taşların başlangıç konumu Madde 3: Taşların hareketleri Madde 4: Taşların hareket ettirilmesi Madde 5: Oyunun sonuçlanması YARIŞMA KURALLARI Madde 6: Satranç saati Madde 7: Kuraldışı durumlar Madde 8: Hamlelerin kaydedilmesi Madde 9: Oyunun berabere olması Madde 10: Puanlar Madde 11: Oyuncuların yönetilmesi Madde 12: Hakemin rolü (Önsöz'e bakınız)	
Ekler: A. Hızlı satranç B. Yıldırım C.Cebrik notasyon D. Görme engelli oyunculara ilişkin kurallar Rehber Talimatlar I.Ertelenmiş oyunlar II.Satranç960 kuralları III.Hızlıoyun Bitişleri Satranç Kuralları'nda geçen terimler sözlüğü	
GİRİŞ FIDE Satranç Kuralları, tahta üzerindeki satranç oyununu kapsar. Satranç Kuralları iki bölümden oluşmuştur: 1. Temel Oyun Kuralları ve 2. Yarışma Kuralları. Bakü – Azerbaycan'da yapılan 87. FIDE kongresi ve 2017'de Atina-Yunanistan'da yapılan Genel Kurul'da benimsenmiştir. 1 Temmuz 2017'de yürürlüğe girecek olup İngilizce metin asıldır. Bu kurallarda geçen "o", "onu/ona" ve "onun" ifadeleri hem kadın hem de erkek sporcuları kapsamaktadır. ÖNSÖZ FIDE Satranç Kuralları, oyun sırasında çıkabilecek bütün durumları kapsayamaz, her türlü durumu da bir kurala bağlayamaz. FIDE Satranç Kuralları içinde tam olarak yer almayan bir durumla karşılaşıldığında, ilke olarak burada karşımıza çıkan eşdeğer durumları 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 vermelerini kısıtlar ve özel durumlardan kaynaklanan sorunlara çözüm bulmasını önleyebilir. FIDE tüm oyuncu ve federasyonları bu bakış açısını benimsemeye davet eder.	
OYUNUN TEMEL KURALLARI	
Madde 1: Satranç oyununun doğası ve amaçları	
1.1 Satranç oyunu, kare şeklindeki bir "satranç tahtası" üzerinde, iki rakibin taşları sırayla hareket ettirmesi ile oynanır.	
1.2 Açık renkli taşlarla (Beyaz) oynayan oyuncu ilk hamleyi yapar, koyu renkli taşlarla (Siyah) oynayan oyuncunun sonraki hamleyi yapmasının ardından, oyuncular karşılıklı olarak sırayla hamle yapmaya devam ederler.	
1.3 Rakibi hamlesini yapmış olan taraf "hamlede"dir.	
1.4 Her iki tarafın da amacı, rakip şahı, geçerli bir hamleyle önlenemeyecek biçimde "tehdit altında" tutmaktır.	
1.4.1 Bunu başaran taraf rakibini (rakibinin şahını) "mat" yapmış demektir ve oyunu kazanır. Oyuncunun, şahını tehdit altında bırakmasına, tehdit altına sokacak hamle yapmasına ve rakibinin şahını "alma"sına izin verilmez.	Rakip şahı almak Madde 3.10.2 kapsamında düşünülmelidir.
1.4.2 Şahı mat olan taraf oyunu kaybeder.	
1.5 Hiçbir oyuncunun mat yapma olanağının kalmadığı bir konumda, oyun berabere (Madde 5.2.2'ye bakınız).	
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 açık renkli taşta ("beyaz" taşlar), Siyah 16 koyu renkli taşta sahiptir ("siyah" taşlar). Bu taşlar aşağıda gösterilmiştir:

Bir beyaz şah; genellikle		Ş simgesiyle gösterilir.
Bir beyaz vezir; genellikle		V simgesiyle gösterilir.
İki beyaz kale; genellikle		K simgesiyle gösterilir.
İki beyaz fil; genellikle		F simgesiyle gösterilir.
İki beyaz at; genellikle		A simgesiyle gösterilir.
Sekiz beyaz piyon; genellikle		simgesiyle gösterilir.
Bir siyah şah; genellikle		Ş simgesiyle gösterilir.
Bir siyah vezir; genellikle		V simgesiyle gösterilir.
İki siyah kale; genellikle		K simgesiyle gösterilir.
İki siyah fil; genellikle		F simgesiyle gösterilir.
İki siyah at; genellikle		A simgesiyle gösterilir.
Sekiz siyah piyon; genellikle		simgesiyle gösterilir.

Staunton Taşları



pVŞFAK

2.3 Satranç tahtası üzerindeki taşların başlangıç konumları aşağıdaki gibidir:



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

Madde 3: Taşların hareketleri

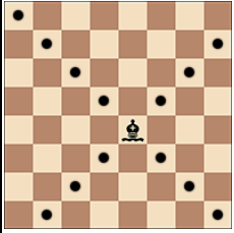
3.1 Hiçbir taş aynı renkte başka bir taşın bulunduğu bir kareye gidemez.

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

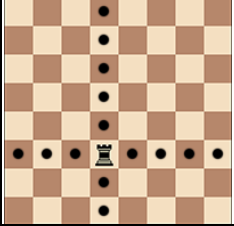
3.1.2 Bir taş, 3.2'den 3.8'e kadar olan maddeler yoluyla bir taşı alabiliyorsa, bu o karede bulunan rakip taşı tehdit altında tuttuğu anlamına gelir.

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

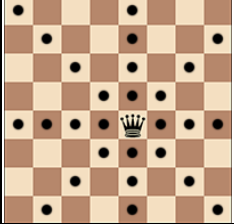
3.2 Fil, bulunduğu karenin çaprazları üzerindeki herhangi bir kareye gidebilir.



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

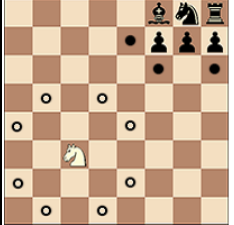


3.4 Vezir, bulunduğu karenin dikey, yatay ve çaprazları üzerindeki herhangi bir kareye gidebilir.



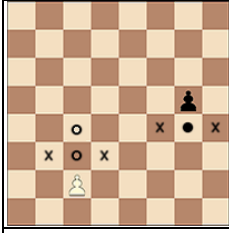
3.5 Fil, kale veya vezir açıklanan bu hareketleri yaparken, hamle yolları üzerinde bulunan bir taşın üzerinden atlayamazlar.

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



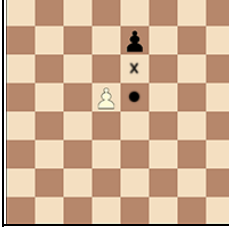
3.7.1 Piyon bulunduğu dikeyde hemen önündeki kareye (bu karenin boş olması koşuluyla) doğru ilerleyebilir, ya da

3.7.2 ilk hareketinde piyon, Madde 3.7.1 'de belirtildiği gibi bir kare ilerleyebilir veya istenirse bulunduğu dikeyde önündeki her iki karenin de boş olması koşulu ile iki kare ilerleyebilir ya da



3.7.3 Piyon bitişik dikeyde bir ön çaprazı üzerinde bulunan rakip taşı olarak bu kareye gidebilir.

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



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

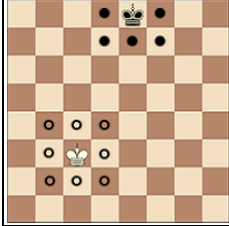
3.7.5.1 Hamlede olan bir oyuncu, piyonlarından birini kendi başlangıç konumundan en uzak yataya oynarsa; bu piyonu, aynı hamlenin bir parçası olarak, oynamaya niyetlendiği varış karesinde, aynı renkte, yeni bir vezir, kale, fil ya da at ile değiştirmelidir. Bu varış karesi "terfi" karesi olarak adlandırılır.

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

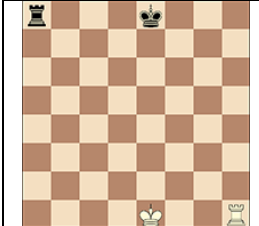
3.7.5.3 Piyonun bu şekilde başka bir taşla değiştirilmesine terfi denir ve yeni taş tahtaya konar konmaz etkin hale geçer.

3.8 Şahı hareket ettirmenin iki farklı yolu vardır:

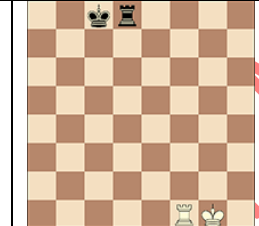
3.8.1 bitişik bir kareye giderek



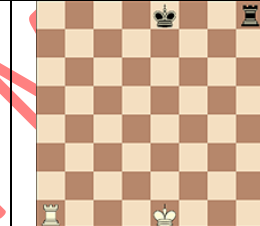
3.8.2 "rok" yaparak. Bir şah hamlesi olarak kabul edilen ve aynı renkteki şah ile kalenin oyuncunun ilk yatayı boyunca gerçekleştirdikleri bir hamledir ve şöyle yapılır: şah, başlangıç karesinden, yine başlangıç karesinde bulunan kaleye doğru iki kare ilerler, ardından kale şahın en son geçmiş olduğu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



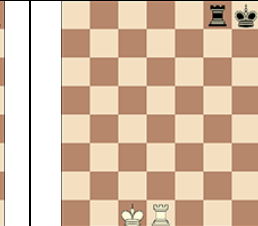
Beyaz küçük roktan önce
Siyah büyük roktan önce



Beyaz küçük roktan sonra
Siyah büyük roktan sonra



Beyaz büyük roktan önce
Siyah küçük roktan önce



Beyaz büyük roktan sonra
Siyah küçük roktan sonra

3.8.2.1 Rok yapma hakkı (aşağıdaki hallerde) kaybedilmiştir:	
3.8.2.1.1 şah daha önce oynamışsa, ya da	
3.8.2.1.2 rok yapılacak kale daha önce oynamışsa.	
3.8.2.2 Rok yapmak geçici olarak (aşağıdaki hallerde) engellenmiştir:	
3.8.2.2.1 şahın bulunduğu, rok yaparken geçeceği veya rok yaptığına gideceği kareler rakip taşlarca işgal edilmiş ya da tehdit ediliyor ise ya da	
3.8.2.2.2 şah ve kale arasında roku etkileyecek herhangi bir taş varsa.	
3.9.1 Şahın, bir ya da daha fazla rakip taşın tehdidi altında olması, kendisine "şah çekildiği" anlamına gelir ve bu; şah çeken rakip taşların, kendi şahlarını tehdit altında bırakacakları (ya da sokacakları) için buldukları karelerden ayrılmadıkları hallerde dahi geçerlidir.	
3.9.2 Hiçbir taş kendi şahını tehdit altına sokacak veya tehdit altında bırakacak bir hareketi gerçekleştiremez.	
3.10.1 Madde 3.1'den 3.9'a kadar sıralanan tüm koşulları karşılayan bir hamle, "geçerli" (legal)dir.	
3.10.2 Madde 3.1'den 3.9'a kadar sıralanan koşulları karşılayamayan bir hamle, "geçersiz" (illegal)dir	
3.10.3 Geçerli (legal) bir hamleler dizisiyle ulaşılamayan bir konum, geçersiz (illegal)dir.	Tahtaya dışarıdan taş girmesi, taşın tahtadan düşmesi ve bulunduğu kareden kayması gibi durumlardır.
Madde 4: Taşların hareket ettirilmesi	
4.1 Her (bir) hamle yalnızca tek el ile yapılmalıdır.	Farklı hamlelerin farklı ellerle yapılması mümkündür. İfade edilmek istenen, bir hamle içinde iki elin birden kullanılmamasıdır.
4.2.1 (Taşa dokunmadan) önce niyetini belirtmek şartıyla/kaydıyla (örneğin "düzeltiyorum" "j'adoube" veya "I adjust" diyerek) yalnızca hamlede olan bir oyuncu karelerindeki bir ya da daha fazla taşı düzeltebilir.	
4.2.2 Belirgin bir şekilde kaza ile temas durumları hariç, taş ile yapılan başka her türlü fiziksel temas, kasit olarak düşünülecektir.	Sporcunun "düzeltiyorum" demediği sürece, belirgin kaza temasları hariç (elinin dışının, dirseğinin, ceket veya gömlek kolunun çarpması gibi) taş temasının, oynama niyeti olarak algılanacağı ifade edilmektedir. Taşa tek parmakla dokunulması veya taşın tutulmasını sağlayacak çift parmakla dokunulması arasında bir fark olmadığı dikkate alınmalıdır.
4.3 Madde 4.2.'de açıklanan durum dışında, hamledeki oyuncu oynama ya da alma niyetiyle, satranç tahtasındaki:	
4.3.1 bir veya birden fazla kendi taşına dokunmuşsa, oynayabileceği ilk dokunduğu taşı oynamalı,	
4.3.2 bir veya birden fazla rakip taş dokunmuşsa, alabileceği ilk dokunduğu rakip taşı almalıdır,	
4.3.3 (Oyuncunun) hem kendisinin hem de rakibinin taşlarından bir ya da daha fazlasına dokunmuşsa ilk dokunduğu kendi taşı ile rakibinin ilk dokunduğu taşını almalı, eğer bu hamle kural dışı bir hamle ise, oynayabileceği veya alabileceği ilk dokunulan taşı oynamalı veya almalıdır. Oyuncunun kendi taşına mı yoksa rakibinin taşına mı dokunduğu belli değilse/belirlenemiyorsa oyuncunun önce kendi taşına dokunduğu kabul edilecektir.	Sporcunun birden fazla kendi veya rakip taş dokunmuş olabileceği ihtimalinin varlığı da kural metni içine eklenmiştir.
4.4 Eğer hamlede olan bir oyuncu:	
4.4.1 şahına ve kalelerinden birine dokunursa, bu kalenin olduğu tarafa rok yapmalıdır (bunun geçerli bir hamle olması koşuluyla)	
4.4.2 bilerek kalelerinden birine ve sonra şahına dokunursa, bu hamlede bu yöne rok yapmasına izin verilmez ve Madde 4.3.1 uygulanır.	Önce kalesini tutarak f1 e, ardından şahını g1 e koyarak rok yapan sporcunun roku geçersiz sayılacak, kale f1 de kalırken şahla oynamasına izin verilmeyecektir. Kural dışı uygulaması yapılmayacaktır.
4.4.3 rok yapmak amacıyla, şahına ve kalelerinden birine dokunursa, ama bu kaleyle yapılacak rok geçersiz (bir hamle) ise, oyuncu şahıyla geçerli bir hamle yapmak (buna önceki kaleyle rok yapmak da dahildir) zorundadır. Eğer şahın geçerli bir hamlesi yoksa oyuncu, geçerli herhangi bir hamleyi yapmakta serbesttir.	
4.4.4 piyonunu terfi ettiriyor ise, taş seçimi taşın terfi karesine dokunması ile kesinlik kazanır.	Tahta dışındaki bir terfi taşına dokunması veya hakemden bir taş istemiş olmasının bir bağlayıcılığı yoktur.
4.5 Dokunulan taşların hiçbiri Madde 4.3 ya da Madde 4.4 kapsamında oynanamıyor ya da alınamıyor ise, oyuncu geçerli herhangi bir hamleyi yapmakta serbesttir.	Örneğin sporcunun açmazdaki atına dokunması veya oyun başında çıkışı olmayan filine dokunması kural dışı hamle uygulamasını gerektirmemektedir.
4.6 Terfi eylemi farklı şekillerde gerçekleştirilebilir:	
4.6.1 piyonun terfi (varış) karesine yerleştirilmesi zorunlu değildir,	Sporcu yedinci yataydaki taşını dışarı çıkarttıktan sonra da terfi taşını yerine koyabilir.
4.6.2 piyonun çıkarılıp yeni taşın terfi(varış) karesine konulması, herhangi bir sırayla gerçekleştirilebilir.	Sekizinci yataya terfi taşı yerleştirdikten sonra da yedinci yataydaki piyonunu çıkartabilir.
4.6.3 Terfi(varış) 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 oynatılmaz. Şu hallerde, hamlenin yapılmış olduğu kabul edilir:	Saate basılmamış olsa bile, yapılan hamle kural dışı değilse bırakıldığı karede kalacaktır.
4.7.1 taş alınırken, alınan taş satranç tahtasından ayrıldığında ve oyuncu rakip taşı almış olan kendi taşını yeni karesine yerleştirip elinden bıraktığında (hamle yapılmıştır).	
4.7.2 rok yapılırken, oyuncu kaleyi şahın en son geçmiş olduğu kareye bıraktığında (hamle yapılmıştır). Oyuncu şahı elinden bıraktığı anda, hamle henüz yapılmamıştır ama bu yönde geçerli bir rok yapma olanağı varsa oyuncunun başka bir hamle yapma hakkı kalmamıştır. Bu kaleyle rok yapmak geçersiz (bir hamle) ise, oyuncu şahıyla geçerli başka bir hamle yapmak (buna önceki kaleyle rok yapmak da dahildir) zorundadır. Eğer şahın geçerli bir hamlesi yoksa oyuncu geçerli herhangi bir hamleyi yapabilir.	Şahını e1 den g1 e bırakan sporcu kalesine dokunmamış olsa bile roku tamamlamalıdır. Rok atması mümkün değilse uygun bir şah hamlesiyle devam edilir. Şg1 hamlesi sonrası saatine basmışsa, mümkünse rok tamamlatılır, değilse uygun bir şah hamlesi yapmalıdır. Saate bastığı her iki durumda da kural dışı hamle uygulaması yapılır.
4.7.3 piyon terfi ederken, oyuncu yeni taşı (terfi karesinde) elinden bıraktığında ve piyon tahtadan ayrıldığında	

(hamle yapılmıştır).	
4.8 Oyuncu oynamak ya da almak niyetiyle bir taşa dokunduğunda, rakibinin Madde 4.1-4.7 kapsamına giren ihlallerine itiraz etme hakkını yitirir.	
4.9 Bir oyuncu taşları hareket ettirebilecek durumda değil ise, bu işlem için hakemce kabul edilebilecek bir yardımcı oyuncu tarafından sağlanabilir.	
Madde 5: Oyunun sonuçlanması	
5.1.1 Oyun, rakibini, mat yapan oyuncu tarafından kazanılır. Mat konumunu yaratan hamlenin Madde 3 ve Madde 4.2-4.7 ye uygun bir hamle olması durumunda, oyun derhal sona erer.	"Oyun derhal sona erer" ifadesindeki anlam; öncesinde gerçekleşen saat ayarı, başlangıç konumu, tahtanın konumundaki yanlışlıklar, taraflardan birinin veya ikisinin bayrağının düşmüş olması, maç içinde kural dışı hamle yapılmış olması gibi hususların dikkate alınmayacağı yönündedir.
5.1.2 Oyun, rakibi terk ettiğini bildiren oyuncu tarafından kazanılır. Oyun derhal sona erer.	
5.2.1 Şahı tehdit altında olmayan hamledeki bir oyuncunun, yapabileceği geçerli bir hamle yoksa, oyun berabere olur. Bu durumda oyun "pat" olarak bitmiş olur. Pat konumunu yaratan hamlenin Madde 3 ve Maddeler 4.2-4.7 ye uygun bir hamle olması durumunda, oyun derhal sona erer.	
5.2.2 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 yaratan hamlenin Madde 3 ve Madde 4.2-4.7 ye uygun bir hamle olması durumunda, oyun derhal sona erer.	Böyle bir durumun sadece oyun sonunda her iki tarafın mat için yetersiz taşla kalması ile sınırlı olmadığı, oyun ortasında bir çok taş varken de "geçerli herhangi bir hamleler dizisiyle rakip şahı mat edemeyeceği bir konuma ulaşılabileceği gözardı edilmemelidir.
5.2.3 Her iki oyuncunun da birer hamle yapmış olması koşuluyla iki taraf oyun sırasında aralarında anlaşılırsa oyun berabere biter. Oyun derhal sona erer.	Yeni düzenleme ile oyun sırasında beraberlikte anlaşabilecekleri ifadesinde, oyunun ne zaman başlamış kabul edileceği netleştirilmiştir. Karşılıklı en az birer hamle yapılmadığında oyun rating hesaplamasına alınmadığı gibi, oyun başlamış da sayılmayarak anlaşmalı beraberliklere izin verilmez. Karşılıklı birer hamle yapılmadığında "oyun sırasında" kabul edilmediğine göre, oyundan önce beraberlikte anlaşılması söz konusudur. Spor branşlarında tarafların maçtan önce skor üzerine anlaşması şike olarak kabul edilir.
YARIŞMA KURALLARI	
Madde 6: Satranç saati	
6.1 "Satranç Saati", aynı anda sadece biri çalışabilecek şekilde birbirine bir mekanizma ile bağlanmış iki göstergeli bir saattir. Satranç Kuralları içinde "Saat" bu iki göstergeden biri anlamına gelir. Her zaman göstergesi bir "bayrağa" sahiptir. "Bayrak düşmesi" ise oyuncuya tanınan zamanın bitmesi anlamına gelir.	
6.2.1 Oyun sırasında satranç tahtası üzerinde hamlesini yapan her oyuncu, kendi saatini durduracak ve rakibinin saatini çalıştıracaktır. Bu hamleyi "tamamlar". Bir hamle şu durumlarda da tamamlanmıştır:	
6.2.1.1 hamle oyunu sonlandırılırsa (Madde 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, 9.6.1 ve 9.6.2), ya da	5 özdeş konum ve 75 hamle beraberliklerinin son hamlesinin de Madde 5'te olduğu gibi oyunu sonlandırdığı göz ardı edilmemelidir.
6.2.1.2 önceki hamlesi tamamlanmadığı halde, oyuncu sonraki hamlesini yapmışsa.	
6.2.2 Bir oyuncunun hamlesini yaptıktan sonra saatini durdurmasına, rakibi kendi sonraki hamlesini yapmış olsa bile izin verilmelidir. Oyuncunun tahta üzerinde hamle yapmasıyla, saate basması arasında geçen süre oyuncuya verilen sürenin bir parçası sayılır.	Sekizinci yataya piyon sürmesine ragmen yerine terfi taşını zamanı tükenmeden koyamayan sporcu maçı kaybeder (vezir terfisinde mat konumu oluşacaksa bile)
6.2.3 Oyuncu, saate hamlesini yaptığı elle basmalıdır. Saat tuşunun üzerinde parmak bekletmek, ya da eli saatin üzerinde askıda tutmak yasaktır.	Sporcu o hamleyi hangi eliyle yaparsa o hamle için aynı eliyle saate basmalıdır.
6.2.4 Oyuncular satranç saatine ölçülü davranmalıdırlar. Saate kuvvetli basmak, ele almak, hamle yapmadan önce basmak ya da devirmek yasaktır. Saati uygun kullanmayan oyuncular Madde 12.9'a göre cezalandırılırlar.	
6.2.5 Yalnızca saati çalışmakta olan oyuncunun taşları düzeltmesine izin verilir.	Aksi durum rakibi rahatsız etme olarak değerlendirilir.
6.2.6 Eğer bir oyuncu saati kullanabilecek durumda değilse, bu işlem için hakem tarafından kabul edilebilecek bir yardımcı oyuncu tarafından sağlanabilir. Saati hakem tarafından adil biçimde ayarlanacaktır. Bu saat ayarlaması engelli bir oyuncunun saati üzerinden uygulanmayacaktır.	
6.3.1 Satranç saati kullanılırken, her bir oyuncu, kendisine verilen zaman periyodunda ve/veya hamle başına verilen ek süre içinde belirli asgari sayıda hamleyi ya da tüm hamleleri tamamlamak durumundadır. Tüm bu faktörler önceden belirlenmelidir.	Piyon terfisinde piyonun tahtadan ayrılıp, terfi taşının kareye bırakılması ile hamle yapılmış olur. Sekizinci yataya piyon sürmesine ragmen yerine terfi taşını zamanı tükenmeden koyamadan sporcu maçı kaybeder (vezir terfisinde mat konumu oluşacaksa bile)
6.3.2 Oyuncunun bir zaman diliminden artırmış olduğu süre, sonraki dilimdeki zamanına (yeri gelince) eklenir. Ertelemeli tempoda, her bir oyuncuya "esas düşünme süresi"nin yanı sıra her bir hamle için "sabit bir ek süre" verilir. Esas düşünme süresi, ancak ek düşünme süresi bittiğinde geri saymaya başlar. Ek süre bitmeden saate basması halinde oyuncunun esas düşünme süresi değişmez, ek sürenin ne kadarının kullanıldığı önemli değildir.	
6.4 Bayraklardan biri düşer düşmez Madde 6.3.1 deki koşullar gözden geçirilmelidir.	
6.5 Oyun başlamadan önce, hakem saatin nereye konacağına karar verir.	Teamül olarak saatler siyahın sağına konur. Siyah sporcunun solak olup talepte bulunması üzerine saatin yeri değiştirilmeksizin, tahta döndürülüp rakipler yer değiştirilerek çözüm üretilebilir.
6.6 Oyunun başlangıcı için belirtilen saatte, Beyazların saati çalıştırılır.	
6.7.1 Yarışma yönergesiyle, önceden , bir hükmen yenik sayılma süresi belirlenir. Yenik sayılma süresinin belirlenmediği durumlarda bu süre sıfırdır. Satranç tahtasına, hükmen yenik sayılma süresinden sonra gelen bir oyuncu, hakem aksi yönde karar vermedikçe oyunu kaybeder.	Eski kurallarda yönergede "hükmen yenik sayılma süresi belirlenir" ifadesine rağmen bunun unutulduğu durumlarda belirsiz durumlar oluştuğundan yeni kurallara "belirtildiği zaman sürenin sıfır olduğu" ifadesi eklenmiştir.

6.7.2 Eğer yarışma yönergesi, sıfırdan farklı bir hükmen yenik sayılma süresi öngörmüş ve oyuncuların hiçbirini başlangıçta hazır bulunmuyorlarsa, Beyaz (ile oynayan oyuncu) gelmiş olduğu zamana kadar geçen süreyi, yarışma yönergesiyle aksi öngörülüyor ya da hakem bu yönde bir karar vermiyorsa kaybeder.	
6.8 Hakemin görmesi, ya da oyunculardan birinin, bu olguya yönelik geçerli savı üzerine bayrak düşmüş olarak kabul edilir.	
6.9 Madde 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 bu oyuncuyu geçerli herhangi bir olası hamleler dizisi ile mat edemeyeceği bir konuma ulaşılmışsa oyun berabere olur.	
6.10.1 Görünür bir kusur olmadıkça satranç saatinin göstergelerindeki değerler esas alınır. Kusurlu olduğu açığa çıkan bir satranç saati, hakem tarafından yedeği ile değiştirilir ve yine hakem tarafından en doğru değerlendirmeye göstergelerindeki zamanlar ayarlanır.	Yanlış ayarlandığı veya yanlış ilerlediği kesin olan bir saatle devam etmekte olan bir oyunda bayrak düşmesi ile sonuçlanan bir durumda oyun bitirilmemeli, yanlışlık giderilip sporcuların yanlışlıktan kaynaklanan zaman kayıpları iade edildikten sonra maça devam edilmelidir.
6.10.2 Oyun sırasında saatlerden biri ya da her ikisinin de kurulumunun doğru olmadığı anlaşılırsa oyuncu ya da hakem derhal satranç saatinin durduracaktır. Hakem doğru kurulumu sağlayacak, zamanları ve gerekiyorsa hamle sayacını da ayarlayacaktır. Hakem, saat kurulumunda en doğru değerlendirmesini kullanacaktır.	
6.11.1 Oyunun kesintiye uğratılması gerekmiş ise, hakem satranç saatinin durduracaktır.	
6.11.2 Bir oyuncu yalnızca hakemin yardımına ihtiyaç duyduğunda satranç saatinin durdurabilir; örneğin, piyon terfisinin söz konusu olduğu bir durumda, gereken taş mevcut olmayabilir.	
6.11.3 Oyunun ne zaman tekrar başlayacağına hakem karar verir.	
6.11.4 Oyunculardan biri, hakemin yardımını istemek için satranç saatinin durdurmuş ise, hakem, bunun gerekçesinin haklılığını irdeleyecektir. Eğer oyuncunun satranç saatinin durdurmak için haklı bir gerekçesi yoksa, oyuncu Madde 12.9'a göre cezalandırılacaktır.	
6.12.1 Yarışma salonunda, satranç tahtasındaki güncel konumu, hamleleri ve kaç hamlenin yapıldığı/tamamlandığını, saatler ile hamle sayılarını gösteren ekran, monitör ve gösterim panolarının kullanımına izin verilir.	
6.12.2 Ancak oyuncular yalnızca bunlardaki bilgilere dayanarak herhangi bir sav ileri süremezler.	
Madde 7: Kuraldışı durumlar	
7.1 Bir kuraldışı oluşursa, taşların önceki konumlarına dönmeli, hakem en doğru değerlendirmesini kullanarak satranç saatinin gösterdiği zamanları belirlemelidir. Buna saatteki zamanları değiştirmeme hakkı da dahildir. Ayrıca hakem, gerekiyor ise saatin hamle sayacını da ayarlayacaktır.	Eğer hakem kural dışı pozisyonun öncesine döndüğünde orantı yöntemiyle saatleri de geri aldığına o maçın çok uzayarak sonraki turun başlangıcına etkileyeceğini düşünüyorsa saatleri geri almayacaktır.
7.2.1 Bir oyun sırasında başlangıç konumunun yanlış dizildiği tespit edilirse, oyun iptal edilecek ve yeni bir oyun oynanacaktır.	
7.2.2 Bir oyun sırasında, satranç tahtasının Madde 2.1'e göre ters yerleştirildiği fark edilirse, o andaki konum doğru yerleştirilmiş bir tahtaya aktarılacak ve oyun devam ettirilecektir.	Burada söz konusu olan ters yerleştirme tahtanın 90 derece ters konularak siyah karenin saga gelmesi veya 180 derece ters yerleştirilerek beyazların 7. ve 8. yataylara yerleştirilmesidir.
7.3 Eğer oyuncular ters renklerde oyuna başlamışlarsa ve her iki oyuncu da onar (10'ar) hamleden az hamle yapmışlarsa, oyun durdurulacak ve oyun doğru renklerle yeniden başlatılacaktır. 10 ya da daha fazla hamle yapılmışsa oyun devam edecektir.	Yarışma programını zora sokan, ilgili maçın diğerlerinden daha geç bitmesine sebep olan eski uygulama kaldırılarak karşılıklı 10 hamle geçtikten sonra oyunun devam edeceği şeklinde yeni düzenleme yapılmıştır. Maç ilk on hamle içinde sonuçlanmışsa skor geçerlidir.
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 saatinin durduracak ve hakemden yardım isteyecektir.	
7.4.3 Hakem, taşları bozan oyuncuya ceza verebilir.	
7.5.1 Kural dışı bir hamle oyuncu saatine bastığında tamamlanır. Oyun sırasında geçersiz bir hamlenin tamamlanmış olduğu belirlenirse, konum kuraldışılığın hemen öncesine getirilir. Kuraldışılığın hemen öncesi belirlenemiyorsa, oyun belirlenebilen son kuraldışı öncesi konumdan devam eder. Madde 4.3 ve 4.7'ye göre, geçersiz hamle yerine başka bir hamle yapılır. Ardından oyun bu düzeltilmiş konumdan devam eder.	Sporcu yaptığı kuraldışı hamleyi saate basmadığı sürece dokunulan taş kuralına uygun şekilde düzeltilir. İlk kuraldışı hamlesini yapıp saatine basan sporcu, hamlesi geri alınıp, rakibine iki dakika eklendikten sonra, aynı taş ile tekrar bir kuraldışı hamle yapıp saatine basması durumunda 2. kuraldışı hamle ile maçı kaybedecektir. Farklı bir taş oynaması veya farklı bir taşla kural dışı hamle yapması durumu madde 4.3 kapsamında değerlendirilecektir.
7.5.2 Bir oyuncu piyonunu en uzak yataya sürmüş, saatine basmış, fakat piyonu yeni bir taş ile değiştirmemişse hamle geçersizdir. Piyon kendisiyle aynı renkte bir vezir ile değiştirilir.	Madde numaraları yeniden düzenlenmiştir. Aynı sporcu tarafından Madde 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ve 7.5.4'ün iki kez yapılması veya herhangi ikisinin yapılması maçı sonlandıracaktır. Fakat şahı tehdit altında olan sporcunun iki elini kullanarak rok yapması, şahı tehdit altındayken iki eliyle başka bir taşı alması, iki elini kullanarak 8.yataydaki taşı alıp, yerine piyonunu koyup saate basması, herhangi bir kuraldışı taş alma hamlesini iki eliyle yapması gibi durumlar, aynı hamlede "iki farklı sebepten bir kural dışı hamle" olarak kabul edilecektir.
7.5.3 Eğer oyuncu hamlesini yapmadan saatine basarsa, bu durum kural dışı hamle olarak kabul edilecek ve kural dışı hamle olarak cezalandırılacaktır. (1 Ocak 2018'den itibaren geçerlidir.)	
7.5.4 Eğer bir oyuncu hamle yapmak için iki elini kullanırsa (örneğin rok yaparken, taş alırken veya piyon terfi ederken) ve saatine basarsa, o hamle kural dışı hamle olarak kabul edilecek ve kural dışı hamle olarak cezalandırılacaktır. (1 Ocak 2018'den itibaren geçerlidir.)	İki eliyle hamle yaptığında, saatine basmadan hamlesini geri alıp tek elle tekrar oynadığında kural dışı hamle olarak değerlendirilmeyecektir.
	Sporcunun hamle yapmadığı eliyle saate basması bu kapsamda iki elini kullanması olarak

	değerlendirilmeyecektir.
7.5.5. Madde 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 veya 7.5.4 'e göre gerekli uygulama yapıldıktan sonra, oyuncu tarafından tamamlanan ilk geçersiz hamle için, hakem rakip oyuncuya iki dakika ek süre verecektir; aynı oyuncunun ikinci kez geçersiz hamleyi tamamlaması halinde, oyun bu oyuncu için hakem tarafından kayıp ilan edilecektir. Bununla birlikte, rakip oyuncunun bu oyuncuyu geçerli herhangi bir olası hamleler dizisi ile mat edemeyeceği bir konuma ulaşılmışsa oyun berabere olur.	Devam eden bir maçın içinde Madde 7.5.1 kapsamında aynı sporcu tarafından öncesinde yapılmış 2 tane kuraldışı hamle farkedilirse maç sonlandırılmayacak, ilk kuraldışı'na geri dönülüp, rakibe iki dakika eklenip, dokunulan taş kuralıyla devam edilecektir. İkinci kural dışı hamleden maçın sonlandırılması için ilkinin tespit edilmiş, öncesine dönmüş ve cezalandırılmış olması gerekir.
7.6 Eğer oyun sırasında herhangi bir taşın doğru karesinden kaydığı belirlenirse, konum kuraldışı durumun hemen öncesine getirilecektir. Kuraldışı durumun hemen öncesi belirlenemiyorsa, oyun, belirlenebilen son kuraldışı öncesi konumdan devam edecektir. Ardından, oyun bu düzeltilmiş konumdan devam eder.	
Madde 8: Hamlelerin kaydedilmesi	
8.1.1 Oyun boyunca her oyuncu kendi hamlelerini ve rakibinin hamlelerini, cebirsel notasyonla (bkz. Ek-C) hamle hamle ve olanaklı olduğunca açık ve okunaklı olarak yarışmaya ait "notasyon kâğıdı"na yazacaklardır.	Notasyon kağıdı organizasyonun malıdır, bu konudaki değerlendirmeler bunun ışığında yapılmalıdır.
8.1.2 Oyuncunun, Madde 9.2, ya da 9.3'e göre berabere savında bulunduğu haller ya da Ek I.1.1 'e göre ertelenen oyunlar dışında, hamlelerin önceden yazılması yasaktır.	
8.1.3 Oyuncu dilerse, rakibinin hamlesine kaydetmeden önce yanıt verebilir. Yenisini yapmadan önce, öncekini kaydetmek zorundadır.	Sporcunun kaç hamle yazmadan oynayabileceğini içeren kural madesidir. Sporcular kendi yaptığı son hamleyi yazmadan yeni hamle yapamaz.
8.1.4 Notasyon kâğıdı, yalnızca, hamleleri yazmak, saatlerdeki zamanlar, berabere teklifleri, bir sava ilişkin konular ve diğer amaca uygun verileri kaydetmek için kullanılacaktır.	
8.1.5 Her iki oyuncu da berabere teklifini notasyon kâğıdına (=) simgesiyle kaydetmelidir.	Bu durum hem yapılan beraberlik tekliflerinin geri çekilememesini sağlamak, hem de yapılan beraberlik tekliflerinin sıklığının rakibi rahatsız etme niyeti taşıyıp taşımadığına karar verebilmek için gereklidir.
8.1.6 Bir oyuncu hamleleri yazabilecek durumda değilse, bu işlem için hakemce kabul edilebilecek bir yardımcı oyuncu tarafından sağlanabilir. Saati hakem tarafından adil biçimde ayarlanacaktır. Bu saat ayarlaması engelli oyuncunun saati üzerinden uygulanmayacaktır.	
8.2 Notasyon kağıdı oyun boyunca hakem tarafından görülebilir durumda bulunacaktır.	
8.3 Notasyon kağıtları yarışmayı düzenleyen malıdır.	
8.4 Bir oyuncunun oyunun herhangi bir periyodunda beş dakikadan az zamanı kalmış ve hamle başına 30 saniye ya da üzeri ek zamana sahip değilse bu periyodun geri kalanı için Madde 8.1.1'in gereklerini yerine getirmek zorunda değildir.	Hamle başına 30 saniyeden az eklemeli tempolarda bir kez 5 dakikanın altına inilerek yazmayı bırakan sporcu süresi artarak 5 dakikayı geçse bile yazmak zorunda değildir.
8.5.1 Madde 8.4 uyarınca oyunculardan hiçbiri hamlelerini kaydetmiyorlarsa; hakem ya da bir yardımcı, orada bulunup hamleleri kaydetmeye çalışmalıdır. Böyle bir durumda, bayraklardan biri düşer düşmez hakem satranç saatini durduracaktır. Ardından oyuncular, hakemin ya da rakiplerinin kâğıdını kullanarak notasyon kağıtlarını güncellemelidirler.	
8.5.2 Madde 8.4 uyarınca hamleleri kaydetmesi gerekmeyen sadece bir taraf ise; bayrak düşer düşmez hamle yapmadan önce notasyon kâğıdını güncellemelidir. Sıra kendinde olmak koşulu ile rakibinin kâğıdını kullanabilir, ama hamle yapmadan önce rakibinin kâğıdını geri vermelidir.	
8.5.3 Eksiksiz bir notasyon kâğıdı mevcut değilse, ikinci bir tahta üzerinde oyuncular hakem veya bir yardımcı eşliğinde oyunu yeniden oluşturmalarıdır. Bu işleme başlanmadan hakem ya da yardımcı, öncelikle mevcut konumu, saatlerdeki süreleri ve eğer biliniyorsa kaç hamle yapılmış olduğunu kayıt edecektir.	
8.6 Notasyon kağıtları tamamlanamıyor ve böylelikle oyuncunun süresini aştığı gösterilemiyorsa, bir sonraki hamle bir sonraki zaman kontrolünün ilk hamlesi (daha çok hamle yapıldığını ya da tamamlandığını gösteren bir kanıt olmadıkça) sayılır.	Birden çok periyotlu, şartlı zaman tempolarında geçerlidir. 2 saat 40 hamle + 1 saat hızlı oyun bitışı gibi.
8.7 Oyun sonuçlandırıldığında, oyuncular sonucun gösterildiği her iki notasyon kâğıdını da imzalayacaklardır. İmzalanmış sonuçlar yanlış yazılmış olsa bile, hakem başka bir karar vermedikçe geçerli sayılacaklardır.	İmzalanmış bir notasyon kağıdındaki skorun değiştirilemez olduğu düşünülmemelidir. Gerekli hallerde notasyon kağıdındaki imzalanmış skorlar düzeltilbilir.
Madde 9 : Oyunun berabere olması	
9.1.1 Oyuncuların, bir oyunun tümü boyunca, ya da belli sayıda hamleyi gerçekleştirmeden, anlaşma yoluyla (hakemin iznine gerek kalmaksızın) berabere yapamayacaklarını veya teklif edemeyeceklerini, yarışmanın özel yönergesi aracılığıyla hükme bağlamak mümkündür.	Anlaşmalı beraberliklerde, belirli hamle sayısından önce beraberlikte anlaşamayacakları gibi, bir tarafın teklif etmesi de yönerge hükmüyle engellenebilir.
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, saatine basmadan önce berabere teklif edebilir. Oyun sırasında olmak koşuluyla, teklifin yapıldığı zaman, teklifin geçerliliğini etkilemez, fakat Madde 11.5 de göz önüne alınmalıdır. Berabere teklifine ek olarak herhangi bir koşul öne sürülemez. Her iki durumda da beraberlik teklifi geri çekilemez ve rakip kabul edene, sözlü olarak reddedene, oynamak veya almak niyetiyle bir taşa dokunana kadar geçerlidir, ya da oyun başka bir yolla sonuçlandırılır.	En etik beraberlik teklifi sporcunun hamlesini yapıp saate basmadan teklifini yapıp birkaç saniye içinde saatine basması şeklindedir. Bununla beraber diğer teklifler de geçerlidir. Rakibin düşünme süresi içinde yapılan beraberlik teklifleri rakibi rahatsız etme kapsamında değerlendirilebilir.
9.1.2.2 Berabere teklifi her iki oyuncu tarafından da notasyon kâğıdına (=) simgesiyle not edilir.	
9.1.2.3 Madde 9.2 ya da 9.3 göre ileri sürülen berabere savları aynı zamanda bir berabere teklifi olarak kabul edilirler.	

9.2.1 Hamlede olan oyuncunun geçerli savı üzerine, aynı konum en az üç kez (peş peşe olması gerekmez):	
9.2.1.1 oluşmak üzere ise, değiştirilemeyecek bu hamlesini önce notasyon kâğıdına yazmış ve hakeme bu hamleyi yapmak niyetinde olduğunu bildirmiş, ya da	İnceleme sonrası sporcu savında haksız ise, oyun notasyon kâğıdına yazılmış hamle ile devam edecektir.
9.2.1.2 (o anda) oluşmuş ise ve hamlede olan oyuncu berabere savında bulunuyorsa oyun berabere olur.	
9.2.2 Konumlar yalnızca, hepsinde aynı oyuncu hamledeyse, aynı cins ve renkteki taşlar aynı karelerde duruyorsa ve her iki oyuncunun da taşlarının olanaklı olan tüm hamleleri aynen varsa, aynı sayılır. Şu tür konumlar aynı değildir:	
9.2.2.1 serinin başlangıcında bir piyon geçerken alınabiliyorsa.	
9.2.2.2 Bir şahın henüz hamle yapmamış olan bir kale ile rok yapma hakkı vardır fakat hamle yaptıktan sonra bu hakkını kaybeder. Rok yapma hakkı şah ya da rok yapılacak kale hamle yaptıktan sonra kaybedilir.	
9.3 Hamlede olan oyuncu, şayet:	
9.3.1 notasyon kâğıdına yazdığı ve hakeme yapmaya niyetlendiği bildirdiği değiştirilemeyecek bu hamlesi ile her iki oyuncunun yapmış olduğu son elli hamle içinde, hiçbir taşın alınmamış ve hiçbir piyonun hareket etmemiş olduğunu, ya da	İnceleme sonrası sporcu savında haksız ise, oyun notasyon kâğıdına yazılmış hamle ile devam edecektir.
9.3.2 her iki oyuncunun tamamlamış olduğu son 50 hamle içinde, hiçbir taşın alınmamış ve hiçbir piyonun hareket etmemiş olduğunu, geçerli bir sav olarak öne sürüyorsa oyun berabere olur.	
9.4 Bir oyuncu Madde 4.3'de belirtilen biçimde bir taşla dokunursa, o hamlede Madde 9.2 ya da 9.3'e göre berabere savında bulunma hakkını yitirir.	
9.5 Bir oyuncu Madde 9.2 ya da 9.3'e göre berabere savında bulunuyorsa, kendisi veya hakem satranç saatini durduracaktır (bkz. Madde 6.12.1 ya da 6.12.2). Savını geri çekmesine izin verilmez.	
9.5.2 Sav doğru ise, oyun derhal berabere biter.	
9.5.3 Sav yanlışsa, hakem rakibin süresine iki dakika ekler. Ardından oyun devam edecektir. Sav niyetlenen hamle üzerine kurulu ise, bu hamle Madde 3 ve 4.'e uygun olarak yapılmalıdır.	
9.6 Aşağıdaki hallerden biri ya da her ikisi birden meydana gelirse oyun berabere dir:	
9.6.1 Aynı konum Madde 9.2.2'de belirtildiği gibi beş kez oluşmuş ise;	Önceki kurallardaki "karşılıklı-ardışık" ifadesi kaldırılmıştır. Madde 9.2.2 deki özdeş 5 konum şeklini almıştır. Maç içinde 5 özdeş konumun oluştuğu maç sonuçlandıktan sonra da fark edilse skor beraberlik olarak düzeltilecektir. "Oyun derhal sona erer" ifadesindeki anlam bu maddede de takip edilir. (bakınız Madde 6.2.1.1.)
9.6.2 En az 75 hamlelik herhangi bir seri hiçbir taş almadan ve hiçbir piyon hareketi olmaksızın her iki oyuncu tarafından tamamlanmışsa . Son hamle ile mat yapılmışsa mat geçerlidir.	Burada kastedilen "son hamle" 75 hamlelik serinin son hamlesidir. 75 hamlelik serinin sonrasında gerçekleşen bir mat durumunda bile maç bereberlikle sonuçlandırılır. "Oyun derhal sona erer" ifadesindeki anlam bu maddede de takip edilir. (bakınız Madde 6.2.1.1.)
Madde 10: Puanlar	
10.1 Yarışma yönergesi ile aksi belirlenmedikçe, oyunu kazanan (hükmen kazanç da dahil) oyuncu bir (1) puan alır, kaybeden oyuncu (hükmen kayıp da dahil) puan alamaz (0) ve oyunu berabere olan oyuncu yarım (1/2) puan alır.	
10.2 Herhangi bir oyunun toplam puanı o oyun için normal olarak verilen en fazla puanı asla geçemez. Bir sporcuya verilen puanlar oyun ile ilgili olan normal puanlar olmak zorundadır. Örneğin ¾ - ¼ gibi bir puan verilemez.	Düzenleme ile yarım puan haricindeki kusuratlardan puanlamanın kullanılmayacağı hükme bağlanmıştır.
Madde 11: Oyuncuların yönetilmesi	
11.1 Oyuncular satranç oyunun itibarını zedeleyecek davranışlarda bulunamazlar.	
11.2.1 "Oyun sahası"; "oyun salonu", tuvaletler, dinlenme odaları, oyuncuların temiz hava almak için çıktıkları yerler, sigara içme yerleri ve hakemin belirlediği diğer bölgeler olarak tanımlanır.	
11.2.2 Oyun salonu, bir yarışmanın oyunlarının oynandığı yer olarak tanımlanır.	
11.2.3 Yalnızca hakemin izni ile:	
11.2.3.1 bir oyuncu, oyun sahasını terkedebilir.	Böyle bir durum, sağlık sebebiyle hakem veya görevli nezaretinde olabilir.
11.2.3.2 hamlede olan bir oyuncu, oyun salonundan ayrılabilir.	
11.2.3.3 oyuncu ya da hakem olmayan bir kişi, oyun salonuna (oyunların oynandığı alan) giriş hakkı edinebilir.	
11.2.4 Bir yarışmanın özel yönergesi ile hamlede olan bir oyuncunun rakibi oyun salonunu terk etmek istediğinde hakeme bilgi vermek zorunda olduğunu belirtilebilir.	Yeni kural ile hamlede olmayan bir sporcunun da yarışma salonundan ayrılırken (örneğin tuvalete giderken) hakeme bilgi vermesi zorunluluğunun yönergede belirtilmek şartıyla uygulanabileceği belirtilmiştir.
11.3.1 Oyun süresince oyuncuların not tutmaları, bilgi veya öneri kaynaklarına başvurmaları, ya da (herhangi bir)oyunu başka bir tahta üzerinde incelemeleri yasaktır.	Sporcular yarışmaya satranç kitabı getiremeyecekleri gibi, notasyon defteri şeklinde önceki maçlarının notasyonlarının yazılı olduğu dökümanları kullanmalarına da izin verilmez. Kulaklıkla herhangi bir şey dinlemeleri de (müzik olsa bile) yasaktır.
11.3.2.1 Bir oyun sırasında bir oyuncunun oyun sahasında hakem tarafından onaylanmayan herhangi bir elektronik cihaz bulundurulması yasaktır. Bununla birlikte, yarışmanın özel yönergesi bu türden cihazların tümüyle kapalı olmak şartıyla oyuncuya ait bir çantada bulundurulmasına izin verebilir. Bu çanta hakemin rıza gösterdiği şekilde yerleştirilecektir. Her iki oyuncunun da hakemin izni olmaksızın bu çantayı kullanması yasaktır.	Anlam ve uygulama değişmeksizin ifade düzeltilmiştir. Yönergede belirtilmek kaydıyla sporcuların tamamen kapalı cihazlarını çanta ile yarışma salonuna sokabilecekleri fakat hakemin izni olmadıkça bu çantayı kullanamayacakları vurgulanmıştır. Yönergede böyle bir ifade yok ise, oyun sırasında oyun salonunda bu türden bir cihaz bulundurduğu tespit edilen sporcu maçı kaybedecektir. (mat eden sporcunun salon dışına

	çıkana kadar üzerinde telefon tespit edilmesi de dahildir.)
11.3.2.2 Eğer bu türden bir cihazı oyuncunun oyun alanında üzerinde (erişebileceği bir yerde) bulunduğu belirgin ise oyuncu oyunu kaybedecektir. Rakibi kazanacaktır. Yarışma yönergesi daha hafif başka kurallar belirleyebilir.	Sporcuların elektronik cihazları oyun alanında ulaşabilecekleri bir yerde bulundurulması da yasaklanmıştır. Örneğin tuvalette bulunan bir telefonun kime ait olduğu kati şekilde tespit ediliyorsa, bu kapsamda değerlendirilir.
11.3.3 Hakem oyuncudan özel bir yerde elbiselerinin, çantasının, diğer kişisel eşyalarının veya vücudunun kontrol edilmesini talep edebilir. Hakem ya da hakem tarafından yetkilendirilmiş bir kişi oyuncuyu kontrol edecek ve oyuncu ile aynı cinsiyette olacaktır. Eğer bir oyuncu bu yaptırımlar için işbirliği yapmayı reddederse, hakem Madde 12.9 uyarınca gerekli önlemleri alacaktır.	Elektronik cihaz getirilmesini yasaklayan maddenin içine şüphe durumunda üst araması sırasında vücudunun da aranabileceği eklenmiştir.
11.3.4 Elektronik sigaralar da dahil olmak üzere sigara içmeye ancak oyun sahasının hakem tarafından belirlenen bölümünde izin verilir.	Bu düzeltme ile elektronik sigaralar da normal sigaralar statüsünde değerlendirmeye alınmıştır.
11.4 Oyununu bitirmiş oyuncular seyirci sayılırlar.	Seyircilerin salon içindeki uygunlukları başhakemce değerlendirilir.
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.	Sporcunun maç içinde rakibine beraberlik teklif etme hakkının sayısal bir sınırı yoktur. Fakat tekrarlanan beraberlik tekliflerinde pozisyonel bir farklılık yok ise bu durum rakibi rahatsız etmek olarak değerlendirilir.
11.6 Madde 11.1-11.5 'in herhangi bir kısmının ihlali Madde 12.9'a göre cezalandırılacaktır.	
11.7 Satranç Kurallarına uymayı inatla reddeden oyuncu, oyun kaybı ile cezalandırılır. Rakibinin puanı hakem tarafından belirlenir.	Yukarıdaki kurallarda bahsedilen, yapılmaması istenilen davranışlardan farklı bazılarını kasit olmaksızın yapmak bu kapsamda değerlendirilmez. Fakat aynı kusurlu davranışı ısrarla sürdürmesi durumunda maçı kaybedecektir.
11.8 Her iki oyuncu da Madde 11.7'ye göre suçlu bulunursa oyun her ikisi içinde kayıp ilan edilir.	Her iki sporcunun da organizasyonla dalga geçmesi, kavga etmesi gibi durumlarda maçın skoru 0-0 olarak tescil edilir.
11.9 Oyuncu hakemden Satranç Kurallarının belirli bir noktasının açıklanmasını isteme hakkına sahiptir.	Hakemin cevaplayacağı soruların genel sınırı pozisyonel olmamasıdır.
11.10 Yarışma yönergesi ile aksi öngörülüyorsa, bir oyuncu notasyon kâğıdını imzalamış olsa bile, hakemin vermiş olduğu bir karara itiraz edebilir (bakınız Madde 8.7).	
11.11 Beraberlik iddiaları da dahil olmak üzere oyunun yeniden oluşturulmasını gerektiren herhangi bir durumda her iki oyuncu da hakeme yardım etmek zorundadır.	Oyun sırasında doğru konumdan bir sapma farkedilmesi durumunda, doğru konuma dönülmesi için her iki sporcunun da hakemle işbirliği içinde çalışması gerekliliği vurgulanmıştır.
11.12 Konumun üç kez oluştuğunu veya 50 hamle iddiasını incelemek hakemin gözetiminde oyuncuların görevidir.	Üç konum ve elli hamle beraberliklerinin incelenmesi sırasında hakemin yalnız başına analizi tamamlamasının doğru olmadığı, hakemin sadece incelemeyi yapan sporculara gözetmenlik yapacağı belirtilmiştir. Hakem uygun görürse incelemeyi kendisi de yapabilir. Sporcuların aksi hareketleri Madde 12.9 a göre cezalandırılır.
Madde 12: Hakemin rolü (bakınız Önsöz)	
12.1 Hakem, Satranç Kurallarına uyulmasını sağlayacaktır.	
12.2 Hakem aşağıdakilerin gerçekleşmesini sağlar:	
12.2.1 oyunların adil şekilde oynanmasını sağlar.	
12.2.2 yarışma ile en iyi şekilde ilgilenir.	
12.2.3 iyi bir oyun ortamını ve bunun sürekliliğini sağlar.	
12.2.4 oyuncuların rahatsız edilmemelerini sağlar.	
12.2.5 yarışma sürecinin ilerleyişini yönetir.	
12.2.6 engelli ve tıbbi bakıma ihtiyacı olan oyuncular için gereken tedbirleri alır.	
12.2.7 Hileyi Önleme Rehberi veya yönergesini uygular.	Hakemin görevleri arasına Hileyi Önleme Rehberini uygulamak da sokulmuştur.
12.3 Hakem özellikle oyuncular zaman sıkışıklığı içindeyken oyunları gözleyecek, verdiği kararları uygulayacak ve uygun davranmayan oyunculara ceza verecektir.	
12.4 Hakem oyunları gözlemek için yardımcıları atayabilir; örneğin, birkaç oyuncu zaman sıkışmasında iken.	
12.5 Dış kaynaklı bir rahatsız edilme olduğunda, hakem bir ya da her iki tarafa birden ek süre verebilir.	
12.6 Hakem, Satranç Kurallarında belirtilen durumlar dışında oyuna müdahale etmemelidir. Oyunculardan en az birinin bayrağının düşmeden, Madde 8.5'in uygulanması dışında, tamamlanan hamle sayısını bildirmemelidir. Hakem oyuncuya rakibinin hamlesini tamamladığını veya saate basmadığını bildirmekten kaçınmalıdır.	Hakemin belirtilen kurallara göre maçı yönetmesi, talep gelmese bile müdahil olması (Madde 9.2 ve 9.3 hariç) beklenir.
12.7 Eğer birisi, bir kural dışılığı tanık olursa yalnızca hakemi bundan haberdar edebilir. Başka masalardaki oyuncular oyun(lar) hakkında konuşmamalı ve müdahil olmamalıdır. Seyircilerin oyuna karışmasına izin verilmez. Hakem, kabahahtlı davranışları oyun sahasından uzaklaştırabilir.	
12.8 Hakem tarafından izin verilmedikçe, hakemce tayin edilmiş 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 kabahatli oyuncunun kalan süresini azaltmak	
12.9.4 rakibin o oyundan alacağı puanı tam puana kadar arttırmak	
12.9.5 kabahatli oyuncunun oyundan aldığı puanı azaltmak	
12.9.6 oyunu kabahatli taraf için kayıp ilan etmek (rakibinin puanını da hakem belirleyecektir)	
12.9.7 önceden duyurulmuş bir para cezasını uygulamak	
12.9.8 bir veya daha fazla turdan çıkarmak	Maç kaybı ve yarışmadan çıkartma cezalarının arasında yer alacak ara bir ceza eklenmiştir.
12.9.9 yarışmadan çıkarmak.	Yarışmadan çıkarmayı gerektirecek suç, genellikle disiplin soruşturmasını da gerektirir.
EKLER	
Ek A. Hızlı satranç	
A.1 "Hızlı Satranç" oyunun tüm hamlelerinin tamamlanması için oyuncu başına sabit süre ile, 60 dakikadan az ama 10 dakikadan çok zaman düşen; ya da tahsis edilen sabit süreye ilave sürenin 60 katı eklendiğinde, her bir oyuncu için 60 dakikadan az ama 10 dakikadan çok zaman verildiği bir oyundur.	Tam 60 dakikalık oyunun normal satranç olduğu gözönüne alınmalıdır.
A.2 Oyuncuların hamlelerini kaydetmeleri gerekli değildir, fakat normal olarak notasyon kâğıdına dayalı haklarını yitirmez. Oyuncu herhangi bir zamanda hamlelerini yazmak için hakemden (boş) notasyon kâğıdı isteyebilir.	Eski maddeyle oyuncuların notasyon tutmadıklarında notasyona dayalı talepte bulunup-bulunamayacakları konusunda farklı algılar söz konusu idi. Düzenleme ile bu konu netleştirildi ve talepte bulunabileceği hükme bağlandı ve oyun sırasında sporcunun isteği üzerine notasyon tutmaya başlayabileceği eklendi.
A.3.1 Aşağıdaki hallerde Yarışma Kuralları uygulanır:	
A.3.1.1 bir hakem en fazla üç oyunu yönetiyorsa ve	
A.3.1.2 her oyun hakem ya da yardımcısı tarafından ve eğer mümkünse, elektronik olarak da kaydediliyorsa.	
A.3.2 Oyuncu hamle sırası kendisinde olduğunda, hakemden ya da yardımcısından notasyon kâğıdını kendisine göstermesini isteyebilir. Bu istek 5 (beş) kereden fazla olamaz. Oyuncunun beş kereden fazla böyle bir istekte bulunması rakibinin dikkatini dağıtmak olarak düşünülecektir.	Sporcunun notasyon tutmayıp hakem veya yardımcısının notasyon tuttuğu bazı maçlarda (tie-break gibi), sporcuların beş kereye kadar tutulan notasyona bakabilmesine izin verilmiştir.
A.4 Aksi halde aşağıdakiler uygulanır:	
A.4.1 Başlangıç pozisyonundan itibaren her iki oyuncu da onuncu hamleyi tamamladıktan sonra,	
A.4.1.1 saat kurulumunda bir değişiklik yapılamaz, yarışma takvimini olumsuz etkileyen haller bunun istisnasıdır.	Ayarlanan saatlerde süre kısa ise değiştirilmez fakat yanlışlıkla olması gerekenden uzun süreye ayarlanmışsa sonraki tur programı düşünülerek müdahale edilir.
A.4.1.2 taşların yanlış dizilişine ya da tahtanın yanlış konumlandırılmasına ilişkin bir savda bulunulamaz. Şahın yanlış yerleştirildiği hallerde roka izin verilmez. Kalenin yanlış yerleştirildiği hallerde o kaleyle rok yapılamaz.	10. hamleden sonra yanlış yerleştirilmiş bir şah ile rok yapılması durumunda kural dışı uygulaması yapılmayacak ve maç bitirilmeyecektir. Oyun dokunulan taş kuralıyla devam edecektir.
A.4.2 Eğer bir hakem Madde 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 veya 7.5.4'te belirtilen bir eylemi gözlemlese, rakibinin bir sonraki hamlesini yapmamış olması şartıyla, Madde 7.5.5'e göre hareket edecektir. Eğer hakem müdahil olmazsa, rakip itiraz etme hakkına sahiptir. Eğer rakip bir savda bulunmamış ve hakem müdahil olmamışsa, geçersiz hamle kalacak ve oyun devam edecektir. Rakip kendi sonraki hamlesini yaptıktan sonra hakemin müdahalesi olmaksızın her iki oyuncu aralarında anlaşmadıkça geçersiz bir hamle düzeltilemez.	Hızlı ve Yıldırımda da normal satranç gibi 2. Kural dışında maç sonlandırılacaktır. Kural dışı hamle tamamlandığında rakibin ve hakemin müdahale etme hakkı vardır. Rakip hamle yaptıktan sonra geriye dönük müdahale yapılamaz. Fakat şahını tehdit altında bırakmanın süreklilik arz eden bir kural dışılık olduğu göz ardı edilmemelidir. Şahın kaç hamledir tehdit altında olduğuna bakılmaksızın devam ettiği her hamle kural dışıdır.
A.4.3 Zamandan kazanç savı ileri sürebilmek için, savı ileri süren taraf satranç saatini durdurabilir, hakemi haberdar etmelidir. Bununla birlikte, rakip oyuncunun bu oyuncuyu geçerli herhangi bir olası hamleler dizisi ile mat edemeyeceği bir konum oluşmuşsa oyun berabere olur.	Sporcunun zamandan kazanç savı ileri sürebilmesi için kendi saatinde zamanı kalması ifadesi kaldırılmıştır. Yani her iki sporcunun da süresinin bittiği durumda elektronik saat vasıtası ile hangisinin önce düştüğü ispatlanabiliyorsa sporcu talepte bulunabilecektir.
A.4.4 Hakem her iki şahın da tehdit altında olduğunu ya da başlangıç pozisyonundan en uzak yatayda bir piyon olduğunu görürse, sonraki hamle tamamlanmaya kadar bekleyecektir. Ardından, geçersiz konum hala tahta üzerinde ise, oyunu berabere ilan edecektir.	Örneğin hakem sporculardan birinin şahını rakip şahın yanına koyup saatine bastığını görürse (rakip şah tehdit altındayken, kendi şahını da tehdit altına sokması da aynıdır) Madde A.4.2 gereğini yapacaktır. Son hamleye tanıklık etmemiş ve sonrasında gelmişse Madde A.4.4 gereği sıradaki hamlenin tamamlanmasını bekleyip devam etmekte ise maçı berabere bitirecektir.
A.4.5 Hakem bayrağın düştüğünü görürse, bayrağın düştüğünü ilan edecektir. (1 Ocak 2018'den itibaren geçerlidir.)	"ilan edebilir" ifadesi " ilan edecektir" olarak düzenlenmiştir. Normal satrançta olduğu gibi hakemin bayrak düşmesine müdahil olması gereklidir.
A.5 Yarışma yönergesinde, o yarışma boyunca Madde A.3 ya da A.4'den hangisinin uygulanacağı belirtilecektir.	Yarışmaya katılan sporcular bir hakemin kaç masaya bakacağını bilemeyecekleri için bu konu hakkında katılımcılar en geç teknik toplantıda bilgilendirilmelidir.
	Hızlı satranç kurallarında yanlış algılanan bir diğer husus hakemin davet edilmediği zaman diğer hususlara karışmaması gerektiğidir. Aksine hakem talep gelmese bile dokunulan taş, hamle yapılan elle saate basılmaması gibi hususlarda müdahil olmalıdır. Hakem satranç kurallarının gerektiği gibi uygulanmasını sağlamalıdır.

Ek B. Yıldırım	
B.1 "Yıldırım" oyunun tüm hamlerinin tamamlaması için oyuncu başına sabit süre ile 10 dakika ve altında zaman düşen; ya da tahsis edilen sabit süreye ilave sürenin 60 katı eklendiğinde her bir oyuncu için 10 dakika ya da altında zaman verildiği bir oyundur.	Tam 10 dakikalık oyunun yıldırım tempo olduğu gözönüne alınmalıdır.
B.2 Yarışma Kurallarının 7. ve 9. Maddelerinde sözü edilen iki dakikalık cezalar bir dakika olarak uygulanır.	
B.3.1 Aşağıdaki hallerde Yarışma Kuralları uygulanır:	
B.3.1.1 bir oyunu bir hakem yönetiyorsa ve	
B.3.1.2 her bir oyun hakem ya da yardımcısı tarafından ve eğer mümkünse, elektronik olarak da kaydediliyorsa.	
B.3.2 Oyuncu hamle sırası kendisinde olduğunda, hakemden ya da yardımcısından notasyon kâğıdını kendisine göstermesini isteyebilir. Bu istek 5 (beş) kereden fazla olamaz. Oyuncunun beş kereden fazla böyle bir istekte bulunması rakibinin dikkatini dağıtmak olarak düşünülecektir.	Sporcunun notasyon tutmayıp hakem veya yardımcısının notasyon tuttuğu bazı maçlarda (tie-break gibi), sporcuların beş kereye kadar tutulan notasyona bakabilmesine izin verilmiştir.
B.4 Aksi halde oyun Madde A.2 ve A.4 'te belirtildiği gibi Hızlı Satranç Kurallarına göre oynatılacaktır.	
B.5 Yarışma yönergesinde, o yarışma boyunca Madde B.3 ya da B.4'den hangisinin uygulanacağı belirtilecektir.	Yarısmaya katılan sporcular bir hakemin kaç masaya bakacağını bilemeyecekleri için bu konu hakkında katılımcılar en geç teknik toplantıda bilgilendirilmelidir.

TSE MHK tarafından yorumlanmıştır.