

ÜNİTE : 2

KONU : Özel Antrenman Bilgisi

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ:

SÜRE : 2 Saat

Ders Konuları

- ✓ Özel Antrenman
- ✓ Sporcunun yarışmaya hazırlanması
- ✓ Turnuva öncesi hazırlık
- ✓ Turnuva esnasında yapılan hazırlık
- ✓ Turnuva Sonrası hazırlık

FIDE KURALLARI

ÜNİTE : 2

KONU : Fide Satranç Kuralları

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ:

SÜRE : 2 Saat

GİRİŞ

Bu program, antrenör eğitim süreci içerisinde Fide kurallarının öğrenilmesi, sporcu eğitimi sürecinde de sporculara aktarılması, kural bilgilerini standart hale getirerek bu alandaki yazılı kaynaklar ile iletişim araçlarında karşılaştıkları dokümana ve bilgilere doğru bakış açısı yakalayabilmelerini sağlamaktır.

Bu öğretim programında ele alınan konulara ilişkin ileri sürülen görüşler orijinal kural maddelerin yerini almaz.

FA TAHSİN AKTAR

FIDE SATRANÇ OYUN KURALLARI :

Fide Satranç Oyun Kuralları, oyun sırasında çıkabilecek bütün durumları kapsayamaz ve her durumu bir kurala bağlayamaz. Kuralları iyi yorumlayarak eşdeğer durumları göz önüne alarak bir yargıya varabilmek gerekir.

Madde 1 : Satrancın Esasları

Satranç oyunu "Satranç Tahtası" diye adlandırılan bir alan üzerinde oynanır. Siyah ve beyaz ile oynayan her iki tarafın da amacı, şahı oynanması olanaklı olmayan bir duruma getirmektir. Buna " mat etmek" denir.

Madde 2 : Tahta Üzerinde Taşların Başlangıç Konumu:

Bu maddeye ilişkin bilgiler antrenör eğitim programının diğer bölümleri içinde ele alındığından burada tekrar değinilmeyecektir.

Bilinmesi gereken önemli konu başlangıç konumunun yanlış dizilmesi, oyunun hangi aşamasında ve zaman diliminde saptanırsa oyun yeniden başlayacaktır.

Madde 3 : Taşların Hareketleri

Bu maddeye ilişkin bilgiler antrenör eğitim programının diğer bölümleri içinde ele alındığından burada tekrar değinilmeyecektir.

Madde 4 : Taşların Oynatılması

4.1. Her hamle tek elle yapılmalıdır.

4.2. Önceden niyetini belli etmek koşulu ile (örneğin 'düzeltiyorum', "Jadup" diyerek) oyuncu bir ya da daha fazla taşı düzelterebilir.

4.3. Sıradaki oyuncu bilerek (Düzeltme amacı dışında) birden fazla taşa dokunmuşsa, oynayabileceği ya da alabileceği ilk dokunduğu taşı oynamalı ya da almalıdır, ya da iki taraftan da birer taşa dokunmuşsa, dokunduğu kendi taşıyla dokunduğu rakip taşı almalıdır, bu mümkün değilse oynanabilecek ya da alınabilecek ilk dokunduğu taşı oynamalı ya da almalıdır. Hangisine önce dokunduğu belli değilse oyuncunun öncelikle kendi taşı dokunulmuş sayılır.

4.4.

a. Eğer oyuncu şah ve kalesine bilerek dokunmuşsa bu kaleyle mümkünse rok atmalıdır.

b. Eğer oyuncu bilerek kalesini ve sonra şahını tutmuşsa bu hamlede bu yöne rok yapamaz ve kalesini oynamak zorundadır.

c. Eğer oyuncu rok yapmaya niyetlenerek aynı anda şah ve kalesini tutmuş fakat bu yöne rok atması mümkün değilse diğer tarafa rok atmak veya şahını oynamak arasında tercih yapar, şahın yapacak hamlesi yoksa dilediği hamleyi yapmakta serbesttir.

4.5. Dokunulan taşların hiçbiri oynanamıyor ya da yenemiyorsa, oyuncu herhangi bir hamle yapabilir.

4.6. Rakibi bir taşa dokunduğu halde o taş ile gerekli hamleyi yapmayarak başka bir taş ile bir hamle yapmışsa oyuncu kendisi bir taşa bilerek dokunduktan sonra bu konuda herhangi bir hak iddia edemez.

4.7. Bir taş kurallara uygun bir hamle olarak ya da bir hamlenin kısmı olarak bir kareye bırakılmışsa bu taş başka bir yere oynanamaz. Hamle, madde 3'de belirtilen şartlar yerine getirildiğinde tamamlanmış olur.

Burada antrenör adaylarına 4. madde aktarıırken, sporcuların eğitim sürecinde dikkat edecekleri kavramlar ve hareket noktası verilmeye çalışılmalıdır. Rok kuralları sporcular tarafından doğru bilinmediği gözlemler sonunda anlaşılmaktadır. Sporcular bu noktada iyi eğitilmelidir.

Madde 5 : Oyunun Bitişi

Bu madde içeriğinde dikkat edildiğinde iki durum vardır. Mat ve beraberlik. Bu durumlar nasıl oluşuyor onu inceleyelim.

5.1. Oyun rakibin kurallara uygun bir hamle ile mat yapan oyuncu tarafından kazanılır. Oyun sona erer. Yada: Rakibi oyunu terk eden oyuncu oyunu kazanır. Oyun sona erer.

- 5.2.1. Sırada olan oyuncu kurallara uygun olarak bir hamle yapamıyorsa ve şahı da tehdit altında değil ise oyun berabere biter. Bu duruma "Pat" denir. Oyun sona erer.
- 5.2.2. Her iki oyuncu da oyunun bir yerinde anlaşarak oyunu berabere bitirebilirler. Oyun sona erer.
- 5.2.3. Belli bir konum tahtada 3 kez tekrarlanmış ise oyun berabere biter. Oyun sona erer. (Tekrarlanmış Hamle ve Tekrarlanmış konum ileriki maddelerde ele alınacaktır.)
- 5.2.4. Son 50 hamle içinde her iki oyuncu da hiç taş yememiş ve piyon sürmemiş ise oyun berabere bitebilir.

Dikkat edilirse burada tümcenin sonu "bitebilir" olarak dile getirildi. Neden? Oyuncular 50 hamle kuralını izlememiş olabilirler. Dolayısı ile oyun devam edebilir. Hamlede olan oyuncu saati durdurarak hakeme durumu bildirecek ve " yapacağım hamlesi ile 50 hamle ilan ediyorum" diyecektir. Hakem durumu notasyon üzerinde inceleyecek ve ileri sürülen sav geçerli ise oyun berabere bitecektir. Sav doğru değilse savı ileri süren oyuncu zaman cezası alacaktır. Bu ceza savı ileri süren sporcuyla zora sokabilir. O nedenle hakeme başvurmadan önce hamleleri doğru saymalıdır. Savı geçersiz olan sporcudan en çok 3 dakika düşülürken, rakibe her durumda 3 dakika süre eklenecektir. Yine dikkattinizden kaçmadığını sanıyorum Notasyondan söz edildi. Öyle ise oyuncuların hamle hamle düzenli notasyon tutmaları gereklidir. Aksi durumda böyle bir sav ileri süremezler.

5.2.5. **Ölü Konum.** Oyuncuların ,oyunun herhangi bir bölümünde kalan taşları ile kurallara uygun bir hamle ile birbirlerini mat yapma olanağı olmaması durumunda oyun berabere ilan edilir. Oyun sona erer.

Böyle bir konumda saatin bayrağı düşse bile oyun berabere olur. Ölü konumun oluşması durumunda hakem de masaya müdahale ederek oyunu berabere bitirecektir. Sporcuların ölü konum örneklerinden haberdar olmaları önerilir.

SATRANÇ YARIŞMA KURALLARI

Madde 6 : Satranç Saati

Bu maddeye ilişkin bilgiler antrenör eğitim programının diğer bölümleri içinde ele alındığından burada tekrar değinilmeyecektir.

1. Oyuncuların geç gelmeleri hep tartışılmıştır. Herhangi bir neden ile oyun geç başlamış olabilir. Bu durumda geç gelen oyuncuların durumları, o turun başlaması için duyurulan saat esas alınarak saptanacaktır.
2. Bir oyuncu belirtilen süre içinde belirlenen bir dizi hamleyi yapmamış ise bayrak düşüğünde oyunu kaybeder. Hakem bu durumu görür ve saptar. Oyunu bitirir.
3. Her iki bayrak da düşmüş olabilir ve hangisinin daha önce düştüğü saptanamıyorsa oyun devam eder. Devam süreci, sporcuların önlerinde oynanacak bir tempo varsa gerçekleşecektir. (2 saat 40 hamle sonunda varsa başka bir zaman dilimi örnek olarak gösterilebilir.) Aksi durumda oyun bir biçimde sona ermesi gerekir. (Örneğin Giyotin oyun sonu)
4. Oyuncular anlamsız ve gereksiz yere saati durduramazlar, ellerine alamazlar. Aksi durumda ceza alırlar. Oyuncular, örneğin, Giyotin Oyun Kuralları içerisinde son iki dakika kala hakemden beraberlik isteminde bulunacakları durumda, 50 hamleyi işaret edecekleri durumda, imkansız hamle durumunda, tekrarlanmış hamle veya konum durumunda, bir piyonun terfi etmesi durumunda oyuncunun terfi eden taşı bulması için, oyunun bitimi gibi durumlar ile bunların dışında gereksinim duydukları diğer durumlarda saati durdurabilirler.
5. Oyuncular saate oynadıkları elleri ile basacaklardır. Güç kullanmayacaklardır. Aksi durumda uyarı sonunda farklı cezalar alabilirler.
6. Saat ile ilgili kurallara uymayan sporcular hakem tarafından cezalandırılırlar. (Bu cezaların ne olduğu ileriki maddelerde ele alınacaktır)

Madde 7 : Kural Dışı Durumlar

7.1. a) Oyun esnasında başlangıç konumunun yanlış olarak oyuna başlandığı fark edilirse oyun iptal olacak ve yenisi oynanacaktır.

b) Oyun esnasında fark edilen yanlışlık sadece tahtanın ters konulması ise oyun devam eder, fakat o andaki konum doğru yerleştirilmiş bir tahtaya aktarılır.

7.2. Oyuncular ters renklerde oyuna başlamışlarsa, hakemin aksi yönde bir kararı olmazsa oyun devam eder.

7.3. Eğer bir oyuncu bir, ya da birden fazla taşı devirir, yerlerini bozarsa bunları kendi zamanı içinde doğru yerlerine koyacaktır. Rakip oyuncunun, eğer gerekliyse bu oyuncunun taşları kendi zamanı içinde düzeltmesi için hamle yapmadan saate basma hakkı vardır.

7.4. Eğer oyun esnasında kuraldışı bir hamlenin yapılmış olduğu, ya da taşların karelerinden kaydığı belirlenirse konum kuraldışı hamlenin hemen öncesine getirilecektir. Kuraldışı durumun hemen öncesi belirlenemiyorsa oyun bundan önceki belirlenebilen son konumdan devam edecektir. Saatler hakem tarafından kurallara uygun olarak ayarlanır ve kuraldışı hamle durumunda taşların oynatılması kuralına bağlı olarak kuraldışı hamle yerine başka bir hamle yapılır. Oyun bundan sonra devam edecektir.

Kural dışı hamle oyunu kaybettirmez. Kural dışı hamle yapan oyuncu zaman cezası alır. Kural dışı hamleyi rakip sporcu veya hakemin görmesi durumunda saat durdurularak kural dışı hamlenin oluştuğu duruma dönülecektir.

Madde 8 : Hamlelerin Kaydedilmesi

Bu maddeye ilişkin bilgiler antrenör eğitim programının diğer bölümleri içinde ele alındığından burada tekrar değinilmeyecektir.

1. Hamlesini yazmayan veya yazmamakta direnen oyuncular hakem tarafından cezalandırılır.
2. Bazı oyuncular notasyon kağıtlarına yazdıklarını rakibinden veya hakemden saklarlar. Bu yanlıştır.
3. Oyuncunun son 5 dakika süresi kaldığında notasyon yazmayabilir. Diğer oyuncu yazmaya devam edecektir. Her iki oyuncunun da son 5 dakikası kaldığında her iki oyuncu da yazmayabilir. Her durumda kalan hamleleri hakem

yazacaktır. 30" eklemeli tempo ile oynanan oyunlarda sporcular sonuna kadar yazacaklardır. 30" den daha az ekleme süresi varsa son 5 dakika içinde hakemler kalan maddeleri yazacaklardır.

4. Notasyon kağıtlarına sporcular; Yarışmanın adını, tarihi,kaçıncı tur olduğunu, kendisinin ve rakibinin adını-soyadını oyuncu numarasını,kaçıncı masada oynadıklarını,oyunun sonucunu yazacak ve karşılıklı imzalayacaklardır.

5. İmzalanmış notasyon kağıtları üzerinde hiçbir itiraz ve hak ileri sürülemez.

Madde 9 : Berabere Biten Oyun

9.1. Bir oyuncu tahta üzerinde bir hamleleri yaptıktan sonra berabere önerebilir. Bu teklifi kendi saatini durdurmadan (rakibinin saatini çalıştırmadan) önce yapmalıdır. Bunun haricinde yapılan beraberlik önerileri de geçerlidir, fakat sürekli beraberlik teklifi yanlıştır. Beraberlik teklifine ek olarak herhangi bir şart öne sürülemez. Her iki durumda da beraberlik teklifi geri çekilemez ve rakip yanıt verene kadar geçerlidir. Rakip oyuncu bu teklifi kabul edebilir, sözlü olarak veya hamle yaparak reddedebilir, ya da oyun başka bir yolla neticelendirilir.Beraberlik teklifi her iki oyuncu tarafından da notasyon kağıdına (=) işareti konarak not edilir.

9.2. Hamlede olan oyuncunun talebi üzerine, eğer aynı konum tahta üzerinde en az üç defa aşağıdaki şekillerde oluşmuşsa (hamle tekrarı ile oluşması gerekmez) oyun berabere olur.

a. eğer oyuncu notasyon kağıdına önce hamlesini yazmış, hakeme bu hamleyi yapacağını bildirmiş ve bu hamle ile aynı konum oluşacaksa, ya da

b. son yapılan hamle ile ortaya çıkan konum tekrarlanıyorsa.

(a) ve (b)'deki konumlar, hepsinde de eğer aynı oyuncu hamledeyse, aynı cins ve renkteki taşlar aynı karelerde duruyorsa ve her iki oyuncunun da taşlarının mümkün olan tüm hamleleri aynen varsa, aynı sayılır. Söz konusu konumlardan birinde geçerken alma hakkı varsa veya rok atma hakkı kaybolmuşsa, aynı sayılmaz.

9.3. Hamlede olan oyuncunun talebi üzerine, aşağıdaki durumlardan biri oluşmuşsa oyun berabere biter.

a. hamlesini kağıdına yazmış, hakeme bu hamleyi yapacağını bildirmiş ve bu hamle ile her iki taraf da piyon sürmeden ve taş yemeden son 50 hamleyi geçirmiş olacaksa, ya da

b. son 50 hamle içinde her iki taraf da piyon sürmemiş ve taş yememiş ise

9.4. Eğer bir oyuncu Madde 9.2 ya da 9.3'e göre berabere iddia ederse, derhal saatini durduracaktır. İddiasını geri alamaz.

a. eğer iddia doğru ise oyun derhal berabere biter,

b. eğer iddia doğru değilse, hakem iddia sahibinin zamanını yarıya indirir, indirilen süre üç dakikadan çok olmayacaktır ve hakem rakibin kalan süresine üç (3) dakika ekleyecektir. Oyun bundan sonra devam edecek ve niyetlenen hamle oynanacaktır.

9.5. Oyuncular 50 hamle ve tekrarlanmış hamle gibi nedenlerle hakeme baş vurup beraberlik isteyeceklerse saati durduracaklardır. İleri sürülen sav geçerli değilse oyuncu zaman cezası alacaktır.

9.6. Herhangi bir dizi hamle yaparak, hatta en kötü oyunla bile mat yapılması mümkün olmayan bir konuma erişilmişse oyun berabere biter.

1. 50 Hamle,tekrarlanmış konum veya hamle,Giyotin beraberlik önerisi hakem beklenmeden doğrudan rakibe de yapılabilir.Rakip kabul ederse sorun yok beraberlik geçerli olur. Bu sayılan durumların aslında hakeme bildirilerek ilan edilmesi gerekir. Önerinin rakibe yapılabilmesi yeni bir yorum. Yararı şu.Giyotin beraberlik önerisinde hakem öneriyi kabul etmeyebilir veya devam ettirebilir.Halbuki rakip de beraberliğe razı olabilir.

2. Hakemden beraberlik önerecek oyuncunun hamlesini yapmamış,yazmış olması gereklidir.

Madde 10 : Hızlı Oyun Bitişi (GİYOTİN)

10.1. Hızlı Finitiş (Giyotin) kalan tüm hamlelerin belirli bir zamanda tamamlanacağı, oyunun son aşamasıdır.

10.2. Eğer oyuncunun iki dakikadan az zamanı kalmışsa bayrağı düşmeden önce beraberlik ileri sürebilir. Oyuncu saatleri durduracak ve hakemi çağıracaktır.

a. Eğer hakem rakibin oyunu normal yollarla kazanmak için çaba göstermediğine veya oyunun normal yollarla kazanılamayacağına kanaat getirirse beraberlik ilan eder. Yoksa kararını erteleyecektir.

b. Eğer hakem kararını ertelemişse, rakibe iki (2) dakika zaman ekleyebilir .Bu aşamadan sonra olanaklı ölçüde oyun hakemin gözetiminde sürer.

c. Kararını ertelemiş durumdayken, hakem daha sonra bayraklardan biri düştükten sonra dahi beraberlik ilan edebilir.

10.3. Kuraldışı hamleler kaybetmez. Kural dışı hamle öncesine dönüldükten sonra kuralların gereği sağlanarak ilk kuraldışı hamle için rakip oyuncuya iki (2) dakika süre eklenir; ikincisinde rakibe iki dakika daha eklenir; üçüncüsünde yine aynı oyuncu yapıyorsa hakem bu oyuncuyu yenik ilan eder.

10.4. Her iki bayrak da düşmüşse ve önce hangisinin düştüğü saptanamıyorsa oyun berabere biter.

Dikkat edilirse oyuncuların gelişi güzel ya da rakibini ve hakemi sıkıştırmak,zamana oynamak gibi amaçları karşısında zaman cezası almaları onları bu sevdadan uzaklaştıracaktır. Beraberlik istemi karşısında hakem oyunu askıya aldığını ve devam etmeleri gerektiğini söylemiş ise,hakem istem karşısındaki kararını bayrak düştükten sonra verecektir.Hatta bayrak düştükten birkaç dakika sonra da kararını açıklayabilir.

Madde 11 : Puanlama

Farklı bir durum duyurulmamış ise, oyunu kazanan oyuncu bir puan alır (1 puan), kaybeden oyuncu puan alamaz (0 puan) ve berabere yapan oyuncu yarım puan alır (½ puan)

Kural maddesi "Farklı bir durum duyurulmamış ise" diye başladı.Çünkü, Yarışma Tüzüğüne, Kazanç 3 puan,beraberlik 1,25 puan kayıp 0 puan gibi bir duyuru yazılır ise yarışma bu kurala dayalı yapılacaktır.

Oyun kurallarına ilişkin maddelerde bu kadar ile yetinilmiştir.

HAKEMLERİN VEREBİLECEKLERİ CEZALAR

Hakemin verebileceği cezalar şunlardır:

1. Bir uyarı,
2. Rakibinin saatine süre eklemek,
3. Cezalandırılan oyuncunun süresini azaltmak,
4. Oyunu kayıp ilan etmek,
6. Yarışmadan atmak

HIZIL SATRANÇ

1. Hızlı Satranç bütün hamlelerin 15 ile 60 dakika arasında sabit bir sürede tamamlanacağı bir oyun temposudur.
2. Burada yazanlar hariç, oyunda FIDE Satranç Kuralları geçerlidir.
3. Oyuncuların hamleleri kaydetmeleri gerekli değildir.
4. Her iki oyuncu da 3 (üç) hamle yaptıktan sonra, taşların yanlış dizilmesi, satranç tahtasının yanlış konulması veya saatlerdeki yanlışlıkla ilgili iddialar yapılamaz.
5. Yalnızca oyuncuların biri veya her ikisi tarafından istenirse, hakem dokunulan taş kuralını uygulayacaktır. Oyuncu düzeltme amacı dışında bilerek bir taşa dokunmuşsa (bakınız madde 4) kuraldışı konumlar ve hamleler ile ilgili(bakınız madde 7) haklarını yitirir.
6. Bir oyuncu tarafından geçerli bir iddia yapıldığında bayrak düşmüş sayılır. Hakem bayrak düşmesini işaretten kaçınacaktır.
7. Zamandan kazanç iddia etmek için, iddia eden taraf saati tamamen durduracak ve hakemi haberdar edecektir. İddianın kabul edilmesi için her iki saat de durdurulduktan sonra iddia sahibinin bayrağının düşmemiş, rakibininki ise düşmüş olması gerekir.
8. Her iki bayrak da düşmüş ise oyun berabere olur.

YILDIRIM

1. Yıldırım bütün hamlelerin 15 dakikadan az sabitbir sürede tamamlanacağı bir oyun temposudur.
2. Burada yazanlar hariç, oyunda Hızlı Satranç kuralları uygulanır.
3. Kuraldışı bir hamle saate basılmasıyla tamamlanmış olur. Rakip bu durumda hamlesini yapmadan önce kazanç iddia edebilir. Rakip hamlesini yaptıktan sonra kuraldışı hamle düzeltilemez.
4. Kazanabilmek için 'mat yapma potansiyeli' gereklidir. Bu, kurallara uygun bir şekilde nihai bir konum elde edip - helpmat mantığıyla da olabilir - rakibin herhangi bir hamlesine karşı şah çekip mat yapabilmek şeklinde tanımlanır.
5. Böylece tek bir şaha karşı tek şah ve iki at yeterli olmaz, ama tek şah ve tek ata karşı tek şah ve tek kale yeterlidir.
6. Son iki dakika kala hakemden beraberlik isteminde bulunma yoktur.

ÜNİTE : 2

KONU : Spor Dalı Teknik Taktik

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ:

SÜRE : 15 Saat

Ders Konuları

- ✓ Şah çekmek
- ✓ Mat
- ✓ Mat konumları
- ✓ Rok
- ✓ Piyon Terfi
- ✓ Notasyon
- ✓ Pat
- ✓ Vezir matı
- ✓ Opozisyon
- ✓ Kale matı
- ✓ Açılışlar
- ✓ İspanyol Açılışı
- ✓ Açmaz
- ✓ Taş Değişimleri
- ✓ Beraberlikler
- ✓ Piyon oyun sonu