

FIDE Satranç Kuralları

1 Temmuz 2018'den itibaren geçerli

2018 FIDE Satranç Kurallarının Türkçesinin hazırlanmasında IA Erdem Uçarkuş tarafından 2014'te yapılan çeviriler kullanılmış, IA Güran Ünal ve IA Fahri Karabay tarafından yenilenmiş ve düzenlenmiştir (05.10.2017).

GİRİŞ	2
ÖNSÖZ	2
TEMEL OYUN KURALLARI	2
1. Madde: Satranç oyunun doğası ve amaçları	2
2. Madde: Satranç tahtasındaki taşların başlangıç konumu	3
3. Madde: Taşların hareketleri	4
4. Madde: Taşların hareket ettirilmesi	8
5. Madde: Oyunun sonuçlanması	10
YARIŞMA KURALLARI	10
6. Madde: Satranç saati	10
7. Madde: Kuraldışı durumlar	12
8. Madde: Hamlelerin kaydedilmesi	13
9. Madde: Oyunun berabere olması	14
10. Madde: Puanlar	16
11. Madde: Oyuncuların yönetilmesi	16
12. Madde: Hakemin rolü (Önsöz'e bakınız)	18
Ekler:	19
A. Hızlı satranç	19
B. Yıldırım	20
C. Cebrik notasyon	21
D. Görme engelli oyunculara ilişkin kurallar	21
Rehber Talimatlar:	21
I. Ertelenmiş oyunlar	21
II. Satranç960 kuralları	21
III. Hızlıoyun Bitişleri	21
Satranç Kuralları'nda geçen terimler sözlüğü	21

GİRİŞ

FIDE Satranç Kuralları, tahta üzerindeki satranç oyununu kapsar. Satranç Kuralları iki bölümden oluşmuştur: 1. Temel Oyun Kuralları ve 2. Yarışma Kuralları.

İngilizce metin, 1 Ocak 2018'de yürürlüğe giren (Göynük, Antalya, Türkiye'deki 88. FIDE Kongresinde kabul edilen) Satranç Kurallarının orijinal versiyonudur.

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 arar vermelerini kısıtlar ve özel durumlardan kaynaklanan sorunlara çözüm bulmasını önleyebilir. FIDE tüm oyuncu ve federasyonları bu bakış açısını benimsemeye davet eder.

TEMEL OYUN KURALLARI

1. Madde: Satranç Oyunun 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 almasına izin verilmez.

1.4.2 Şahı mat olan taraf oyunu kaybeder


1.5 Hiçbir oyuncunun mat yapma olanağının kalmadığı bir konumda, oyun berabere dir. (Madde 5.2.2'ye bakınız.)


2. Madde: Satranç Tahtasındaki Taşların Başlangıç Konumu

2.1 Satranç tahtası, çizgili 64 (8x8) eşit kareden oluşur ve kareleri sırayla açık (beyaz kareler) ve koyu (siyah kareler) renktedir. Satranç tahtası, iki rakip arasına beyaz renkli köşe karesi sağ tarafta olacak şekilde yerleştirilir.

2.2 Oyunun başlangıcında Beyaz 16 açık renkli taşa ("beyaz" taşlar), Siyah 16 koyu renkli taşa ("siyah" taşlar) sahiptir .


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



p V Ş F A K

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.

3. Madde: Taşların Hareketleri

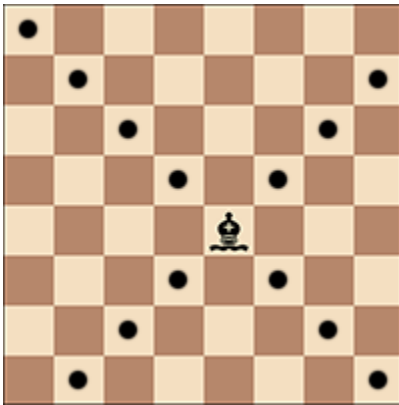
3.1 Hiçbir taş aynı renkte başka bir taşın bulunduğu bir kareye gidemez.

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.

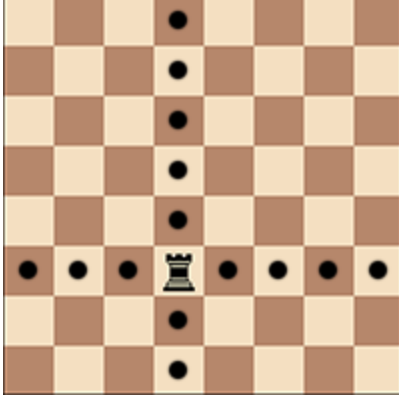
3.1.2 Bir taş, 3.2’den 3.8’e kadar olan maddeler yoluyla bir taşı alabiliyorsa, bu o karede bulunan rakip taşı tehdit altında tuttuğu anlamına gelir.

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

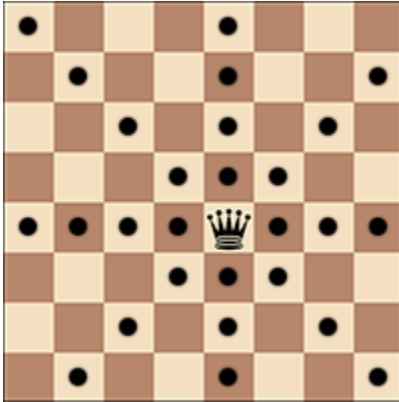
3.2 Fil, bulunduğu karenin çaprazları üzerindeki herhangi bir kareye gidebilir.



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

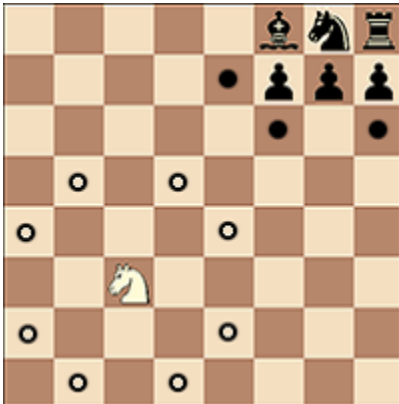


3.4 Vezir, bulunduğu karenin dikey, yatay ve çaprazları üzerindeki herhangi bir kareye gidebilir.



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

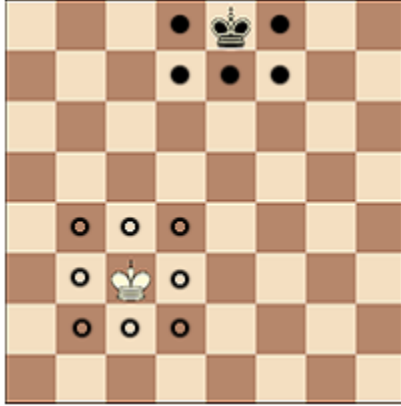
3.6 At, aynı yatay, dikey ya da çapraz üzerinde olmamak koşulu ile bulunduğu kareye en yakın karelerden birine gidebilir.



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

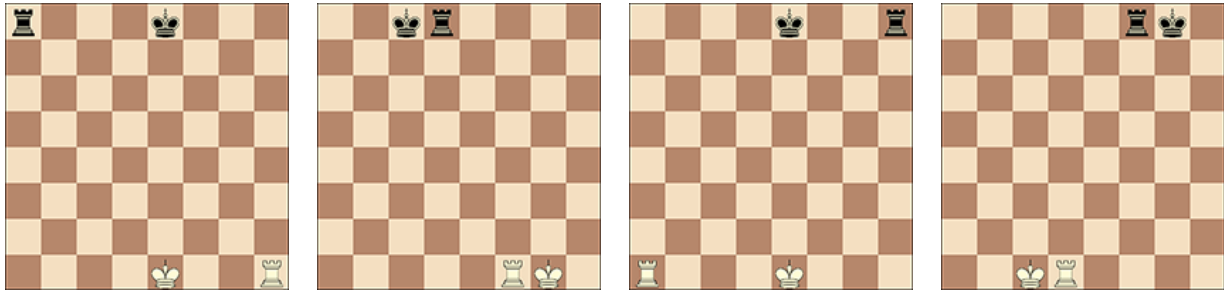
3.8 Şahı hareket ettirmenin iki farklı yolu vardır:

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

Beyaz küçük roktan sonra

Beyaz büyük roktan önce

Beyaz büyük roktan sonra

Siyah büyük roktan önce

Siyah büyük roktan sonra

Siyah küçük roktan önce

Siyah küçük roktan sonra

3.8.2.1 Rok yapma hakkı (aşağıdaki hallerde) kaybedilmiştir:

3.8.2.1.1 şah daha önce oynamışsa, ya da

3.8.2.1.2 rok yapılacak kale daha önce oynamışsa.

3.8.2.2 Rok yapmak geçici olarak (aşağıdaki hallerde) engellenmiştir:

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

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

3.9.1 Şahın, bir ya da daha fazla rakip taşın tehdidi altında olması, kendisine “şah çekildiği” anlamına gelir ve bu; şah çeken rakip taşların, kendi şahlarını tehdit altında bırakacakları (ya da sokacakları) için buldukları karelerden ayrılmadıkları hallerde dahi geçerlidir.

3.9.2 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”dir (legaldir).

3.10.2 Madde 3.1’den 3.9’a kadar sıralanan koşulları karşılayamayan bir hamle, “geçersiz”dir (illegaldir).

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

4. Madde: Taşların Hareket Ettirilmesi

4.1 Her (bir) hamle yalnızca tek el ile yapılmalıdır.

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, kasıt olarak düşünülecektir.

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 taşına 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.

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.

4.4.3 rok yapmak amacıyla, şahına ve kalelerinden birine dokunursa, ama bu kaleyle yapılacak rok geçersiz (bir hamle) ise, oyuncu şahıyla geçerli bir hamle yapmak (buna öteki kaleyle rok yapmak da dahildir) zorundadır. Eğer şahın geçerli bir hamlesi yoksa oyuncu, geçerli herhangi bir hamleyi yapmakta serbesttir.

4.4.4 piyonunu terfi ettiriyor ise, taş seçimi taşın terfi karesine dokunması ile kesinlik kazanır.

4.5 Dokunulan taşların hiçbiri Madde 4.3 ya da Madde 4.4 kapsamınca oynanamıyor ya da alınamıyor ise, oyuncu geçerli herhangi bir hamleyi yapmakta serbesttir.

4.6 Terfi eylemi farklı şekillerde gerçekleştirilebilir:

4.6.1 piyonun terfi (varış) karesine yerleştirilmesi zorunlu değildir,

4.6.2 piyonun çıkarılıp yeni taşın terfi (varış) karesine konulması, herhangi bir sırayla gerçekleşebilir.

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 oynatılamaz. Şu hallerde, hamlenin yapılmış olduğu kabul edilir:

4.7.1 taş alınırken, alınan taş satranç tahtasından ayrıldığında ve oyuncu rakip taşı almış olan kendi taşını yeni karesine yerleştirip elinden bıraktığında (hamle yapılmıştır).

4.7.2 rok yapılırken, oyuncu kaleyi şahın en son geçmiş olduğu kareye bıraktığında (hamle yapılmıştır). Oyuncu şahı elinden bıraktığı anda, hamle henüz yapılmamıştır ama bu yönde geçerli bir rok yapma olanağı varsa oyuncunun başka bir hamle yapma hakkı kalmamıştır. Bu kaleyle rok yapmak geçersiz (bir hamle) ise, oyuncu şahıyla geçerli başka bir hamle yapmak (buna öteki kaleyle rok yapmak da dahildir) zorundadır. Eğer şahın geçerli bir hamlesi yoksa oyuncu geçerli herhangi bir hamleyi yapabilir.

4.7.3 piyon terfi ederken, oyuncu yeni taşı (terfi karesinde) elinden bıraktığında ve piyon tahtadan ayrıldığında (hamle yapılmıştır).

4.8 Oyuncu oynamak ya da almak niyetiyle bir taş 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.

5. Madde: 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.

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.

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.

YARIŞMA KURALLARI

6. Madde: 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 sonlandırıyor (Madde 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 ve 9.6.2), ya da

6.2.1.2 önceki hamlesi tamamlanmadığı halde, oyuncu sonraki hamlesini yapmışsa.

6.2.2 Bir oyuncunun hamlesini yaptıktan sonra saatini durdurmasına, rakibi kendi sonraki hamlesini yapmış olsa bile izin verilmelidir. Oyuncunun tahta üzerinde hamle yapmasıyla, saate basması arasında geçen süre oyuncuya verilen sürenin bir parçası sayılır.

6.2.3 Oyuncu, saate hamlesini yaptığı elle basmalıdır. Saat tuşunun üzerinde parmak bekletmek, ya da eli saatin üzerinde askıda tutmak yasaktır.

6.2.4 Oyuncular satranç saatine ölçülü davranmalıdırlar. Saate kuvvetli basmak, ele almak, hamle yapmadan önce basmak ya da devirmek yasaktır. Saati uygun kullanmayan oyuncular Madde 12.9'a göre cezalandırılırlar.

6.2.5 Yalnızca saati çalışmakta olan oyuncunun taşları düzeltmesine izin verilir.

6.2.6 Eğer bir oyuncu saati kullanabilecek durumda değilse, bu işlem için hakem tarafından kabul edilebilecek bir yardımcı oyuncu tarafından sağlanabilir. Saati hakem tarafından adil biçimde ayarlanacaktır. Bu saat ayarlaması engelli bir oyuncunun saati üzerinden uygulanmayacaktır.

6.3.1 Satranç saati kullanılırken, her 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.

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.

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.

6.7.2 Eğer yarışma yönergesi, sıfırdan farklı bir hükmen yenik sayılma süresi öngörmüş ve oyuncuların hiçbiri başlangıçta hazır bulunmuyorsa, 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 oyuncuların 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 göre göstergelerindeki zamanlar ayarlanır.

6.10.2 Oyun sırasında saatlerden biri ya da her ikisinin de kurulumunun doğru olmadığı anlaşılırsa oyuncu ya da hakem derhal satranç saatini durduracaktır. Hakem doğru kurulumu sağlayacak, zamanları ve gerekiyorsa hamle sayacını da ayarlayacaktır. Hakem, saat kurulumunda en doğru değerlendirmesini kullanacaktır.

6.11.1 Oyunun kesintiye uğratılması gerekmiş ise, hakem satranç saatini durduracaktır.

6.11.2 Bir oyuncu yalnızca hakemin yardımına ihtiyaç duyduğunda satranç saatini durdurabilir; örneğin, piyon terfisinin söz konusu olduğu bir durumda, gereken taş mevcut olmayabilir.

6.11.3 Oyunun ne zaman tekrar başlayacağına hakem karar verir.

6.11.4 Oyunculardan biri, hakemin yardımını istemek için satranç saatini durdurmuş ise, hakem, bunun gerekçesinin haklılığını irdelenecektir. Eğer oyuncunun satranç saatini durdurmak için haklı bir gerekçesi yoksa, oyuncu Madde 12.9'a göre cezalandırılacaktır.

6.12.1 Yarışma salonunda, satranç tahtasındaki güncel konumu, hamleleri ve kaç hamlenin yapılıp/tamamlandığını, saatler ile hamle sayılarını gösteren ekran, monitör ve gösterim panolarının kullanımına izin verilir.

6.12.2 Ancak oyuncular yalnızca bunlardaki bilgilere dayanarak herhangi bir sav ileri süremezler.

7. Madde: 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. Ayrıca hakem, gerekiyor ise saatin hamle sayacını da ayarlayacaktır.

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.

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.

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 Gerekliyse, oyuncu ya da rakibi satranç saatini 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.

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.

7.5.3 Eğer oyuncu hamlesini yapmadan saatine basarsa, bu durum kural dışı hamle olarak kabul edilecek ve kural dışı hamle olarak cezalandırılacaktır.

7.5.4 Eđer 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.

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 bir 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 edemeyeceđi bir konuma ulařılmışsa oyun berabere olur.

7.6 Eđer oyun sırasında herhangi bir taşın dođru karesinden kaydıđı 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.

8. Madde: Hamlelerin Kaydedilmesi

8.1.1 Oyun boyunca her oyuncu kendi hamlelerini ve rakibinin hamlelerini, cebirsel notasyonla (bkz. Ek-C) hamle hamle ve olanaklı olduđunca açık ve okunaklı olarak yarışmaya ait "notasyon kâđıdı"na yazacaklardır.

8.1.2 Oyuncunun, Madde 9.2, ya da 9.3'e göre berabere savında bulunduđu 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.

8.1.4 Notasyon kâđıdı, yalnızca, hamleleri yazmak, saatlerdeki zamanlar, berabere teklifleri, bir sava ilişkin konular ve diđer amaca uygun verileri kaydetmek için kullanılacaktır.

8.1.5 Her iki oyuncu da berabere teklifini notasyon kađıdına (=) simgesiyle kaydetmelidir.

8.1.6 Bir oyuncu hamleleri yazabilecek durumda deđilse, 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 kađıdı oyun boyunca hakem tarafından görülebilir durumda bulunacaktır.

8.3 Notasyon kađıtları yarışmayı düzenleyenin malıdır.

8.4 Bir oyuncunun oyunun herhangi bir periyodunda beř dakikadan az zamanı kalmış ve hamle başına 30 saniye ya da üzeri ek zamana sahip deđilse bu periyodun geri kalanı için Madde 8.1.1'in gereklerini yerine getirmek zorunda deđildir.

8.5.1 Madde 8.4 uyarınca oyuncuların hiçbirini 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 kağıdı mevcut değilse, ikinci bir tahta üzerinde oyuncular hakem veya bir yardımcı eşliğinde oyunu yeniden oluşturmalarıdır. Bu işleme başlanmadan hakem ya da yardımcısı, 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.

8.7 Oyun sonuçlandığında, oyuncular sonucun gösterildiği her iki notasyon kağıdını da imzalayacaklardır. İmzalanmış sonuçlar yanlış yazılmış olsa bile, hakem başka bir karar vermedikçe geçerli sayılacaklardır.

9. Madde: Oyunun Berabere Olması

9.1.1 Oyuncuların, bir oyunun tümü boyunca, ya da belli sayıda hamleyi gerçekleştirilmeden, anlaşma yoluyla (hakemin iznine gerek kalmaksızın) berabere yapamayacaklarını veya teklif edemeyeceklerini, yarışmanın özel yönergesi aracılığıyla hükme bağlamak mümkündür.

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 taşla dokunana kadar geçerlidir, ya da oyun başka bir yolla sonuçlandırılır.

9.1.2.2 Berabere teklifi her iki oyuncu tarafından da notasyon kağıdına (=) simgesiyle not edilir.

9.1.2.3 Madde 9.2 ya da 9.3'e 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

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 ilerok 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 kağıdı na 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

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 taşa 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 beraberdir:

9.6.1 Aynı konum Madde 9.2.2'de belirtildiği gibi beş kez oluşmuş ise;

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.

10. Madde: 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 $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ gibi bir puan verilemez.

11. Madde: Oyuncuların yönetilmesi

11.1 Oyuncular satranç oyununun 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 terk edebilir.

11.2.3.2 hamlede olan bir oyuncu, oyun salonundan ayrılabilir.

11.2.3.3 oyuncu ya da hakem olmayan bir kişi, oyun salonuna (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.

11.3.1 Oyun süresince oyuncuların not tutmaları, bilgi veya öneri kaynaklarına başvurmaları, ya da (herhangi bir) oyunu başka bir tahta üzerinde incelemeleri yasaktır.

11.3.2.1 Bir oyun sırasında bir oyuncunun oyun sahasında hakem tarafından onaylanmayan herhangi bir elektronik cihaz bulundurması 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.

11.3.2.2 Eğer bu türden bir cihazı oyuncunun oyun alanında üzerinde (erişebileceği bir yerde) bulundurduğu belirgin ise oyuncu oyunu kaybedecektir. Rakibi kazanacaktır. Yarışma yönergesi daha hafif başka kurallar belirleyebilir.

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.

11.3.4 Elektronik sigaralar da dahil olmak üzere sigara içmeye ancak oyun sahasının hakem tarafından belirlenen bölümünde izin verilir.

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 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.

11.8 Her iki oyuncu da Madde 11.7'ye göre suçlu bulunursa oyun her ikisi içinde kayıp ilan edilir.

11.9 Oyuncu hakemden Satranç Kurallarının belirli bir noktasının açıklanmasını isteme hakkına sahiptir.

11.10 Yarışma yönergesi ile aksi öngörülüyor ise, bir oyuncu notasyon kağıdını 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.

11.12 Konunun üç kez oluştuğunu veya 50 hamle iddiasını incelemek hakemin gözetiminde oyuncuların görevidir.

12. Madde: 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.

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 kaçınılmalıdır.

12.7 Eğer birisi, bir kural dışılığına tanık olursa yalnızca hakemi bundan haberdar edebilir. Başka masalardaki oyuncular oyun(lar) hakkında konuşmamalı ve müdahil olmamalıdır. Seyircilerin oyuna karışmasına izin verilmez. Hakem, kabahatli davrananları 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,

12.9.9 yarışmadan çıkarmak.

Ekler:

A. Hızlı satranç

A.1 "Hızlı Satranç" oyunun tüm hamlelerinin tamamlanması için oyuncu başına sabit süre ile, 60 dakikadan az ama 10 dakikadan çok zaman düşen; ya da tahsis edilen sabit süreye ilave sürenin 60 katı eklendiğinde, her bir oyuncu için 60 dakikadan az ama 10 dakikadan çok zaman verildiği bir oyundur.

A.2 Oyuncuların hamlelerini kaydetmeleri gerekli değildir, fakat normal olarak notasyon kâğıdına dayalı haklarını yitirmez. Oyuncu herhangi bir zamanda hamlelerini yazmak için hakemden (boş) notasyon kâğıdı isteyebilir.

A.3.1 Aşağıdaki hallerde Yarışma Kuralları uygulanır:

A.3.1.1 bir hakem en fazla üç oyunu yönetiyorsa ve

A.3.1.2 her oyun hakem ya da yardımcısı tarafından ve 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.

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.

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.

A.4.2 Eğer bir hakem Madde 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 veya 7.5.4'te belirtilen bir eylemi gözlemlerse, 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.

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.

A.4.4 Hakem her iki şahın da tehdit altında olduğunu ya da başlangıç pozisyonundan en uzak yatayda bir piyon olduğunu görürse, sonraki hamle tamamlanıncaya kadar bekleyecektir. Ardından, geçersiz konum hala tahta üzerinde ise, oyunu berabere ilan edecektir.

A.4.5 Hakem bayrağın düştüğünü görürse, bayrağın düştüğünü ilan edecektir.

A.5 Yarışma yönergesinde, o yarışma boyunca Madde A.3 ya da A.4'den hangisinin uygulanacağı belirtilecektir.

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.

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 kağıdını kendisine göstermesini isteyebilir. Bu istek 5 (beş) kereden fazla olamaz. Oyuncunun beş kereden fazla böyle bir istekte bulunması rakibinin dikkatini dağıtmak olarak düşünülecektir.

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.

C. Cebrik Notasyon

D. Görme Engelli Oyunculara İlişkin Kurallar

Rehber Talimatlar:

I. Ertelenmiş Oyunlar

II. Satranç960 Kuralları

III. Hızlı Oyun Bitişleri

Satranç Kuralları'nda Geçen Terimler Sözlüğü