
























2017 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. **Koyu ve eğik** yazılmış olan metinler 2017 FIDE Satranç Kurallarındaki değişiklikleri belirtmektedir.

<b>Fide Laws of Chess taking effect from 1 July 2017</b>	<b>1 Temmuz 2017'den itibaren geçerli olan FIDE Satranç Kuralları</b>
<b>Contents:</b> INTRODUCTION Preface BASIC RULES OF PLAY Article 1:The nature and objectives of the game of chess Article 2:The initial position of the pieces on the chessboard Article 3:The moves of the pieces Article 4:The act of moving the pieces Article 5:The completion of the game COMPETITION RULES Article 6:The chessclock Article 7:Irregularities Article 8:The recording of the moves Article 9:The drawn game Article 10:Points Article 11:The conduct of the players Article 12:The role of the arbiter (see Preface)	<b>İçindekiler:</b> <b>GİRİŞ</b> <b>ÖNSÖZ</b> <b>TEMEL OYUN KURALLARI</b> Madde 1: Satranç oyunun doğası ve amaçları Madde 2: Satranç tahtasındaki taşların başlangıç konumu Madde 3: Taşların hareketleri Madde 4: Taşların hareket ettirilmesi Madde 5: Oyunun sonuçlanması <b>YARIŞMA KURALLARI</b> 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)
<b>Appendices:</b> A.Rapid chess B.Blitz C.Algebraic notation D.Rules for play with blind and visually disabled players <b>Guidelines:</b> I.Adjourned games II.Chess960 rules III.Games without increment including Quickplay Finishes <b>Glossary of terms in the Laws of Chess</b>	<b>Ekler:</b> A. Hızlı satranç B. Yıldırım C.Cebrik notasyon D. Görme engelli oyunculara ilişkin kurallar <b>Rehber Talimatlar</b> I.Ertelenmiş oyunlar II.Satranç960 kuralları III.Hızlıoyun Bitişleri <b>Satranç Kuralları'nda geçen terimler sözlüğü</b>
<b>INTRODUCTION</b> FIDE Laws of Chess cover over-the-board play. The Laws of Chess have two parts: 1. Basic Rules of Play and 2. Competition Rules. The English text is the authentic version of the Laws of Chess (which were adopted at the <b>87th FIDE Congress at Baku, Azerbaijan and 2017 FIDE Presidential Board in Athens</b> ) coming into force on <b>1 July 2017</b> . In these Laws the words 'he', 'him', and 'his' shall be considered to include 'she' and 'her'. <b>PREFACE</b> The Laws of Chess cannot cover all possible situations that may arise during a game, nor can they regulate all administrative questions. Where cases are not precisely regulated by an Article of the Laws, it should be possible to reach a correct decision by studying analogous situations which are regulated in the Laws. The Laws assume that arbiters have the necessary competence, sound judgement and absolute objectivity. Too detailed a rule might deprive the arbiter of his freedom of judgement and thus prevent him from finding a solution to a problem dictated by fairness, logic and special factors. FIDE appeals to all chess players and federations to accept this view. A necessary condition for a game to be rated by FIDE is that it shall be played according to the FIDE Laws of Chess. It is recommended that competitive games not rated by FIDE be played according to the FIDE Laws of Chess. Member federations may ask FIDE to give a ruling on matters relating to the Laws of Chess.	<b>GİRİŞ</b> FIDE Satranç Kuralları, tahta üzerindeki satranç oyununu kapsar. Satranç Kuralları iki bölümden oluşmuştur: 1. Temel Oyun Kuralları ve 2. Yarışma Kuralları. <b>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 aslıdır.</b> Bu kurallarda geçen "o", "onu/ona" ve "onun" ifadeleri hem kadın hem de erkek sporcuları kapsamaktadır. <b>ÖNSÖZ</b> 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.

BASIC RULES OF PLAY		OYUNUN TEMEL KURALLARI	
<b>Article 1: The nature and objectives of the game of chess</b>		<b>Madde 1: Satranç oyununun doğası ve amaçları</b>	
<b>1.1</b> The game of chess is played between two opponents who move their pieces on a square board called a 'chessboard'.		<b>1.1</b> Satranç oyunu, kare şeklindeki bir "satranç tahtası" üzerinde, iki rakibin taşları sırayla hareket ettirmesi ile oynanır.	
<b>1.2</b> The player with the light-coloured pieces (White) makes the first move, then the players move alternately, with the player with the dark-coloured pieces (Black) making the next move.		<b>1.2</b> 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.	
<b>1.3</b> A player is said to 'have the move' when his opponent's move has been 'made'.		<b>1.3</b> Rakibi hamlesini yapmış olan taraf "hamlede"dir.	
<b>1.4</b> The objective of each player is to place the opponent's king 'under attack' in such a way that the opponent has no legal move.		1.4 Her iki tarafın da amacı, rakip şahı, geçerli bir hamleyle önlenemeyecek biçimde "tehdit altında" tutmaktır.	
<b>1.4.1</b> The player who achieves this goal is said to have 'checkmated' the opponent's king and to have won the game. Leaving one's own king under attack, exposing one's own king to attack and also 'capturing' the opponent's king is not allowed.		<b>1.4.1</b> 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.	
<b>1.4.2</b> The opponent whose king has been checkmated has lost the game.		<b>1.4.2</b> Şahı mat olan taraf oyunu kaybeder.	
<b>1.5</b> If the position is such that neither player can possibly checkmate the opponent's king, the game is drawn (see Article 5.2.2).		<b>1.5</b> Hiçbir oyuncunun mat yapma olanağının kalmadığı bir konumda, oyun berabere dir (Madde 5.2.2'ye bakınız).	
<b>Article 2: The initial position of the pieces on the chessboard</b>		<b>Madde 2: Satranç tahtasındaki taşların başlangıç konumları</b>	
<b>2.1</b> The chessboard is composed of an 8 x 8 grid of 64 equal squares alternately light (the 'white' squares) and dark (the 'black' squares). The chessboard is placed between the players in such a way that the near corner square to the right of the player is white.		<b>2.1</b> 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.	
<b>2.2</b> At the beginning of the game White has 16 light-coloured pieces (the 'white' pieces); Black has 16 dark-coloured pieces (the 'black' pieces). These pieces are as follows:		<b>2.2</b> Oyunun başlangıcında Beyaz 16 açık renkli taşa ("beyaz" taşlar), Siyah 16 koyu renkli taşa sahiptir ("siyah" taşlar). Bu taşlar aşağıda gösterilmiştir:	
A white king usually indicated by the symbol	 K	Bir beyaz şah; genellikle	 Ş simgesiyle gösterilir.
A white queen usually indicated by the symbol	 Q	Bir beyaz vezir; genellikle	 V simgesiyle gösterilir.
Two white rooks usually indicated by the symbol	 R	İki beyaz kale; genellikle	 K simgesiyle gösterilir.
Two white bishops usually indicated by the symbol	 B	İki beyaz fil; genellikle	 F simgesiyle gösterilir.
Two white knights usually indicated by the symbol	 N	İki beyaz at; genellikle	 A simgesiyle gösterilir.
Eight white pawns usually indicated by the symbol	 P	Sekiz beyaz piyon; genellikle	 P simgesiyle gösterilir.
A black king usually indicated by the symbol	 K	Bir siyah şah; genellikle	 Ş simgesiyle gösterilir.
A black queen usually indicated by the symbol	 Q	Bir siyah vezir; genellikle	 V simgesiyle gösterilir.
Two black rooks usually indicated by the symbol	 R	İki siyah kale; genellikle	 K simgesiyle gösterilir.
Two black bishops usually indicated by the symbol	 B	İki siyah fil; genellikle	 F simgesiyle gösterilir.
Two black knights usually indicated by the symbol	 N	İki siyah at; genellikle	 A simgesiyle gösterilir.
Eight black pawns usually indicated by the symbol	 P	Sekiz siyah piyon; genellikle	 P simgesiyle gösterilir.

Staunton Pieces



pQKBNR

Staunton Taşları



pVŞFAK

**2.3** The initial position of the pieces on the chessboard is as follows:



**2.3** Satranç tahtası üzerindeki taşların başlangıç konumları aşağıdaki gibidir:



**2.4** The eight vertical columns of squares are called 'files'. The eight horizontal rows of squares are called 'ranks'. A straight line of squares of the same colour, running from one edge of the board to an adjacent edge, is called a 'diagonal'.

**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.

**Article 3: The moves of the pieces**

**Madde 3: Taşların hareketleri**

**3.1** It is not permitted to move a piece to a square occupied by a piece of the same colour.

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

**3.1.1** If a piece moves to a square occupied by an opponent's piece the latter is captured and removed from the chessboard as part of the same move.

**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** A piece is said to attack an opponent's piece if the piece could make a capture on that square according to Articles 3.2 to 3.8.

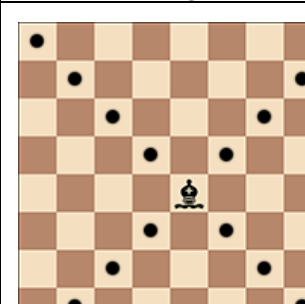
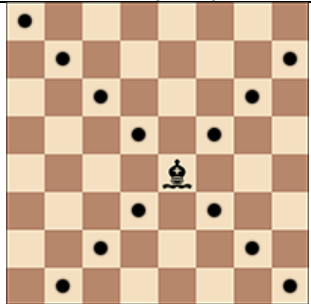
**3.1.2** Bir taş, 3.2'den 3.8'e kadar olan maddeler yoluyla bir taşı alabiliyorsa, bu o karede bulunan rakip taşı tehdit altında tuttuğu anlamına gelir.

**3.1.3** A piece is considered to attack a square even if this piece is constrained from moving to that square because it would then leave or place the king of its own colour under attack.



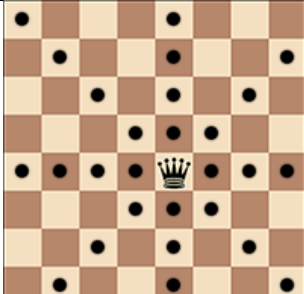
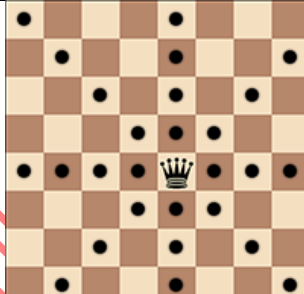


**3.1.3** Bir taş, kendi şahını tehdit altına sokacağı ya da tehdit altında bırakacağı için bulunduğu kareden ayrılamıyor olsa bile, gidebileceği bir kareyi (kareleri) tehdit altında tuttuğu kabul edilir.

**3.2** The bishop may move to any square along a diagonal on which it stands.

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



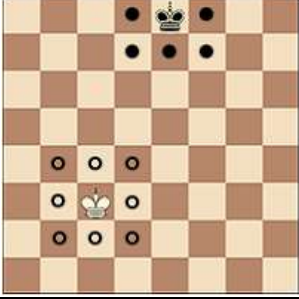
TSF MHK tarafından yayınlanmıştır

<p><b>3.3</b> The rook may move to any square along the file or the rank on which it stands.</p> 	<p><b>3.3</b> Kale, bulunduğu karenin dikey ve yatayları üzerindeki herhangi bir kareye gidebilir.</p> 
<p><b>3.4</b> The queen may move to any square along the file, the rank or a diagonal on which it stands.</p> 	<p><b>3.4</b> Vezir, bulunduğu karenin dikey, yatay ve çaprazları üzerindeki herhangi bir kareye gidebilir.</p> 
<p><b>3.5</b> When making these moves, the bishop, rook or queen may not move over any intervening pieces.</p>	<p><b>3.5</b> Fil, kale veya vezir açıklanan bu hareketleri yaparken, hamle yolları üzerinde bulunan bir taşın üzerinden atlayamazlar.</p>
<p><b>3.6</b> The knight may move to one of the squares nearest to that on which it stands but not on the same rank, file or diagonal.</p> 	<p><b>3.6</b> At, aynı yatay, dikey ya da çapraz üzerinde olmamak koşulu ile bulunduğu kareye en yakın karelerden birine gidebilir.</p> 

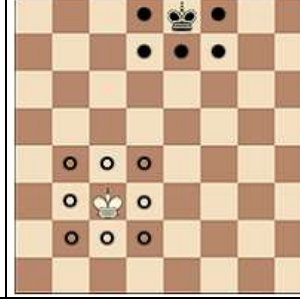
TSF MHK tarafından çevrilmiştir.

<p><b>3.7.1</b> The pawn may move forward to the square immediately in front of it on the same file, provided that this square is unoccupied, or</p>	<p><b>3.7.1</b> Piyon bulunduğu dikeyde hemen önündeki kareye (bu karenin boş olması koşuluyla) doğru ilerleyebilir, ya da</p>
<p><b>3.7.2</b> on its first move the pawn may move as in 3.7.1 or alternatively it may advance two squares along the same file, provided that both squares are unoccupied, or</p>	<p><b>3.7.2</b> 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</p>
	
<p><b>3.7.3</b> the pawn may move to a square occupied by an opponent's piece diagonally in front of it on an adjacent file, capturing that piece.</p>	<p><b>3.7.3</b> Piyon bitişik dikeyde bir ön çaprazı üzerinde bulunan rakip taşı olarak bu kareye gidebilir.</p>
<p><b>3.7.4.1</b> A pawn occupying a square on the same rank as and on an adjacent file to an opponent's pawn which has just advanced two squares in one move from its original square may capture this opponent's pawn as though the latter had been moved only one square.</p>	<p><b>3.7.4.1</b> 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.</p>
	
<p><b>3.7.4.2</b> This capture is only legal on the move following this advance and is called an 'en passant' capture.</p>	<p><b>3.7.4.2</b> Bu alış biçimi, sadece sözü edilen piyon sürüşünü izleyen hamle için geçerlidir ve "geçerken alma" (en passant) olarak adlandırılır.</p>
<p><b>3.7.5.1</b> When a player, having the move, plays a pawn to the rank furthest from its starting position, he must exchange that pawn as part of the same move for a new queen, rook, bishop or knight of the same colour on the intended square of arrival. This is called the square of 'promotion'.</p>	<p><b>3.7.5.1</b> 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.</p>
<p><b>3.7.5.2</b> The player's choice is not restricted to pieces that have been captured previously.</p>	<p><b>3.7.5.2</b> Oyuncunun tercihi daha önce tahta dışına çıkarılmış olan taşlarla sınırlı değildir.</p>
<p><b>3.7.5.3</b> This exchange of a pawn for another piece is called promotion, and the effect of the new piece is immediate.</p>	<p><b>3.7.5.3</b> Piyonun bu şekilde başka bir taşla değiştirilmesine terfi denir ve yeni taş tahtaya konmaz etkin hale geçer.</p>
<p><b>3.8</b> There are two different ways of moving the king:</p>	<p><b>3.8</b> Şahi hareket ettirmenin iki farklı yolu vardır:</p>

**3.8.1** by moving to an adjoining square

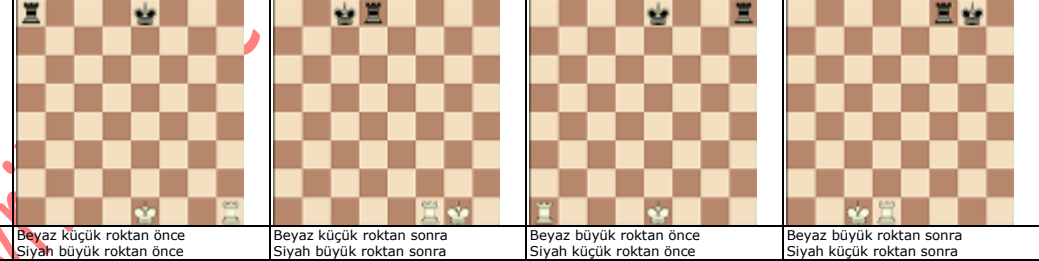
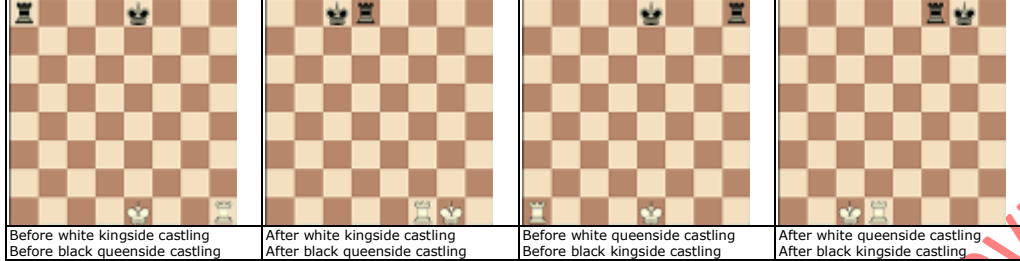


**3.8.1** bitişik bir kareye giderek



**3.8.2** by 'castling'. This is a move of the king and either rook of the same colour along the player's first rank, counting as a single move of the king and executed as follows: the king is transferred from its original square two squares towards the rook on its original square, then that rook is transferred to the square the king has just crossed.

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



**3.8.2.1** The right to castle has been lost:

**3.8.2.1** Rok yapma hakkı (aşağıdaki hallerde) kaybedilmiştir:

**3.8.2.1.1** if the king has already moved, or

**3.8.2.1.1** şah daha önce oynamışsa, ya da

**3.8.2.1.2** with a rook that has already moved.

**3.8.2.1.2** rok yapılacak kale daha önce oynamışsa.

**3.8.2.2** Castling is prevented temporarily:

**3.8.2.2** Rok yapmak geçici olarak (aşağıdaki hallerde) engellenmiştir:

**3.8.2.2.1** if the square on which the king stands, or the square which it must cross, or the square which it is to occupy, is attacked by one or more of the opponent's pieces, or

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

**3.8.2.2.2** if there is any piece between the king and the rook with which castling is to be effected.

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

**3.9.1** The king is said to be 'in check' if it is attacked by one or more of the opponent's pieces, even if such pieces are constrained from moving to the square occupied by the king because they would then leave or place their own king in check.

**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 ayıramadıkları hallerde dahi geçerlidir.

**3.9.2** No piece can be moved that will either expose the king of the same colour to check or leave that king in check.

**3.9.2** Hiçbir taş kendi şahını tehdit altına sokacak veya tehdit altında bırakacak bir hareketi gerçekleştiremez.

**3.10.1A** move is legal when all the relevant requirements of Articles 3.1 – 3.9 have been fulfilled.

**3.10.1** Madde 3.1'den 3.9'a kadar sıralanan tüm koşulları karşılayan bir hamle, "geçerli" (legal)dir.

**3.10.2** A move is illegal when it fails to meet the relevant requirements of Articles 3.1 – 3.9

**3.10.2** Madde 3.1'den 3.9'a kadar sıralanan koşulları karşılayamayan bir hamle, "geçersiz" (illegal)dir

**3.10.3** A position is illegal when it cannot have been reached by any series of legal moves.

**3.10.3** Geçerli (legal) bir hamleler dizisiyle ulaşılamayan bir konum, geçersiz (illegal)dir.

**Article 4: The act of moving the pieces**

**Madde 4: Taşların hareket ettirilmesi**

**4.1** Each move must be played with one hand only.

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

**4.2.1** Only the player having the move may adjust one or more pieces on their squares, provided that he first expresses his intention (for example by saying "j'adoube" or "I adjust").

**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.

<b>4.2.2 Any other physical contact with a piece, except for clearly accidental contact, shall be considered to be intent.</b>	<b>4.2.2 Belirgin bir şekilde kaza ile temas durumları hariç, taş ile yapılan başka her türlü fiziksel temas, kasıt olarak düşünülecektir.</b>
<b>4.3</b> Except as provided in Article 4.2, if the player having the move touches on the chessboard, with the intention of moving or capturing:	<b>4.3</b> Madde 4.2.'de açıklanan durum dışında, hamledeki oyuncu oynama ya da alma niyetiyle, satranç tahtasındaki:
<b>4.3.1</b> one or more of his own pieces, he must move the first piece touched that can be moved	<b>4.3.1</b> bir veya birden fazla kendi taşına dokunmuşsa, oynayabileceği ilk dokunduğu taşı oynamalı,
<b>4.3.2</b> one or more of his opponent's pieces, he must capture the first piece touched that can be captured	<b>4.3.2</b> bir veya birden fazla rakip taşına dokunmuşsa, alabileceği ilk dokunduğu rakip taşı almalıdır,
<b>4.3.3</b> one or more pieces of each colour, he must capture the first touched opponent's piece with his first touched piece or, if this is illegal, move or capture the first piece touched that can be moved or captured. If it is unclear whether the player's own piece or his opponent's was touched first, the player's own piece shall be considered to have been touched before his opponent's.	<b>4.3.3</b> (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.
<b>4.4</b> If a player having the move:	<b>4.4</b> Eğer hamlede olan bir oyuncu:
<b>4.4.1</b> touches his king and a rook he must castle on that side if it is legal to do so	<b>4.4.1</b> şahına ve kalelerinden birine dokunursa, bu kalenin olduğu tarafa rok yapmalıdır (bunun geçerli bir hamle olması koşuluyla)
<b>4.4.2</b> deliberately touches a rook and then his king he is not allowed to castle on that side on that move and the situation shall be governed by Article 4.3.1	<b>4.4.2</b> bilerek kalelerinden birine ve sonra şahına dokunursa, bu hamlede bu yöne rok yapmasına izin verilmez ve Madde 4.3.1 uygulanır.
<b>4.4.3</b> intending to castle, touches the king and then a rook, but castling with this rook is illegal, the player must make another legal move with his king (which may include castling with the other rook). If the king has no legal move, the player is free to make any legal move.	<b>4.4.3</b> 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.
<b>4.4.4</b> promotes a pawn, the choice of the piece is finalised when the piece has touched the square of promotion.	<b>4.4.4</b> piyonunu terfi ettiriyor ise, taş seçimi taşın terfi karesine dokunması ile kesinlik kazanır.
<b>4.5</b> If none of the pieces touched in accordance with Article 4.3 or Article 4.4 can be moved or captured, the player may make any legal move.	<b>4.5</b> Dokunulan taşların hiçbiri Madde 4.3 ya da Madde 4.4 kapsamınca oynanamıyor ya da alınamıyor ise, oyuncu geçerli herhangi bir hamleyi yapmakta serbesttir.
<b>4.6</b> The act of promotion may be performed in various ways:	<b>4.6</b> Terfi eylemi farklı şekillerde gerçekleştirilebilir:
<b>4.6.1</b> the pawn does not have to be placed on the square of arrival,	<b>4.6.1</b> piyonun terfi (varış) karesine yerleştirilmesi zorunlu değildir,
<b>4.6.2</b> removing the pawn and putting the new piece on the square of promotion may occur in any order.	<b>4.6.2</b> piyonun çıkarılıp yeni taşın terfi (varış) karesine konulması, herhangi bir sırayla gerçekleştirilebilir.
<b>4.6.3</b> If an opponent's piece stands on the square of promotion, it must be captured.	<b>4.6.3</b> Terfi (varış) karesinde rakip bir taş varsa alınmalıdır.
<b>4.7</b> When, as a legal move or part of a legal move, a piece has been released on a square, it cannot be moved to another square on this move. The move is considered to have been made in the case of	<b>4.7</b> 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:
<b>4.7.1</b> a capture, when the captured piece has been removed from the chessboard and the player, having placed his own piece on its new square, has released this capturing piece from his hand,	<b>4.7.1</b> taş alınırken, alınan taş satranç tahtasından ayrıldığında ve oyuncu rakip taşı almış olan kendi taşını yeni karesine yerleştirip elinden bıraktığında (hamle yapılmıştır).
<b>4.7.2</b> castling, when the player's hand has released the rook on the square previously crossed by the king. When the player has released the king from his hand, the move is not yet made, but the player no longer has the right to make any move other than castling on that side, if this is legal. If castling on this side is illegal, the player must make another legal move with his king (which may include castling with the other rook). If the king has no legal move, the player is free to make any legal move.	<b>4.7.2</b> 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.
<b>4.7.3</b> promotion, when the player's hand has released the new piece on the square of promotion and the pawn has been removed from the board	<b>4.7.3</b> piyon terfi ederken, oyuncu yeni taşı (terfi karesinde) elinden bıraktığında ve piyon tahtadan ayrıldığında (hamle yapılmıştır).
<b>4.8</b> A player forfeits his right to claim against his opponent's violation of Articles 4.1 – 4.7 once the player touches a piece with the intention of moving or capturing it.	<b>4.8</b> Oyuncu oynamak ya da almak niyetiyle bir taşına dokunduğunda, rakibinin Madde 4.1-4.7 kapsamına giren ihlallerine itiraz etme hakkını yitirir.
<b>4.9</b> If a player is unable to move the pieces, an assistant, who shall be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to perform this operation.	<b>4.9</b> Bir oyuncu taşları hareket ettirebilecek durumda değil ise, bu işlem için hakemce kabul edilebilecek bir yardımcı oyuncu tarafından sağlanabilir.



<b>Article 5: The completion of the game</b>	<b>Madde 5: Oyunun sonuçlanması</b>
<b>5.1.1</b> The game is won by the player who has checkmated his opponent's king. This immediately ends the game, provided that the move producing the checkmate position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7.	<b>5.1.1</b> 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.
<b>5.1.2</b> The game is won by the player whose opponent declares he resigns. This immediately ends the game.	<b>5.1.2</b> Oyun, rakibi terk ettiğini bildiren oyuncu tarafından kazanılır. Oyun derhal sona erer.
<b>5.2.1</b> The game is drawn when the player to move has no legal move and his king is not in check. The game is said to end in 'stalemate'. This immediately ends the game, provided that the move producing the stalemate position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7.	<b>5.2.1</b> 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.
<b>5.2.2</b> The game is drawn when a position has arisen in which neither player can checkmate the opponent's king with any series of legal moves. The game is said to end in a 'dead position'. This immediately ends the game, provided that the move producing the position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7.	<b>5.2.2</b> Hiçbir oyuncunun geçerli herhangi bir hamleler dizisiyle rakip şahı mat edemeyeceği bir konum olduğunda, 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.
<b>5.2.3</b> The game is drawn upon agreement between the two players during the game, <b>provided both players have made at least one move.</b> This immediately ends the game.	<b>5.2.3 Her iki oyuncunun da birer hamle yapmış olması koşuluyla</b> iki taraf oyun sırasında aralarında anlaşılırsa oyun berabere biter. Oyun derhal sona erer.
<b>COMPETITION RULES</b>	<b>YARIŞMA KURALLARI</b>
<b>Article 6: The chessclock</b>	<b>Madde 6: Satranç saati</b>
<b>6.1</b> 'Chessclock' means a clock with two time displays, connected to each other in such a way that only one of them can run at one time. 'Clock' in the Laws of Chess means one of the two time displays. Each time display has a 'flag'. 'Flag-fall' means the expiration of the allotted time for a player.	<b>6.1</b> "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.
<b>6.2.1</b> During the game each player, having made his move on the chessboard, shall stop his own clock and start his opponent's clock (that is to say, he shall press his clock). This "completes" the move. A move is also completed if:	<b>6.2.1</b> 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:
<b>6.2.1.1</b> the move ends the game (see Articles 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 and 9.6.2), or	<b>6.2.1.1</b> hamle oyunu sonlandırıyor (Madde 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, 9.6.1 ve 9.6.2), ya da
<b>6.2.1.2</b> the player has made his next move, when his previous move was not completed.	<b>6.2.1.2</b> önceki hamlesi tamamlanmadığı halde, oyuncu sonraki hamlesini yapmışsa.
<b>6.2.2</b> A player must be allowed to stop his clock after making his move, even after the opponent has made his next move. The time between making the move on the chessboard and pressing the clock is regarded as part of the time allotted to the player.	<b>6.2.2</b> 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.
<b>6.2.3</b> A player must press his clock with the same hand with which he made his move. It is forbidden for a player to keep his finger on the clock or to 'hover' over it.	<b>6.2.3</b> Oyuncu, saate hamlesini yaptığı elle basmalıdır. Saat tuşunun üzerinde parmak bekletmek, ya da eli saatin üzerinde askıda tutmak yasaktır.
<b>6.2.4</b> The players must handle the chessclock properly. It is forbidden to press it forcibly, to pick it up, to press the clock before moving or to knock it over. Improper clock handling shall be penalised in accordance with Article 12.9	<b>6.2.4</b> 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.
<b>6.2.5</b> Only the player whose clock is running is allowed to adjust the pieces.	<b>6.2.5</b> Yalnızca saati çalışmakta olan oyuncunun taşları düzeltmesine izin verilir.
<b>6.2.6</b> If a player is unable to use the clock, an assistant, who must be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to perform this operation. His clock shall be adjusted by the arbiter in an equitable way. This adjustment of the clock shall not apply to the clock of a player with a disability.	<b>6.2.6</b> 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.
<b>6.3.1</b> When using a chessclock, each player must complete a minimum number of moves or all moves in an allotted period of time including any additional amount of time with each move. All these must be specified in advance.	<b>6.3.1</b> 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.
<b>6.3.2</b> The time saved by a player during one period is added to his time available for the next period, where applicable. In the time-delay mode both players receive an allotted 'main thinking time'. Each player also receives a 'fixed extra time' with every move. The countdown of the main thinking time only commences after the fixed extra time has expired. Provided the player presses his clock before the expiration of the fixed extra time, the main thinking time does not change, irrespective of the proportion of the fixed extra time used.	<b>6.3.2</b> 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.



<b>6.4</b> Immediately after a flag falls, the requirements of Article 6.3.1 must be checked.	<b>6.4</b> Bayraklardan biri düşer düşmez Madde 6.3.1 deki koşullar gözden geçirilmelidir.
<b>6.5</b> Before the start of the game the arbiter shall decide where the chessclock is placed.	<b>6.5</b> Oyun başlamadan önce, hakem saatin nereye konacağına karar verir.
<b>6.6</b> At the time determined for the start of the game White's clock is started.	<b>6.6</b> Oyunun başlangıcı için belirtilen saatte, Beyazların saati çalıştırılır.
<b>6.7.1</b> <i>The regulations of an event</i> shall specify a default time in advance. <b>If the default time is not specified, then it is zero.</b> Any player who arrives at the chessboard after the default time shall lose the game unless the arbiter decides otherwise.	<b>6.7.1</b> Yarışma yönergesiyle, <b>önceden</b> , bir hükmen yenik sayılma süresi belirlenir. <b>Yenik sayılma süresinin belirlenmediği durumlarda bu süre sıfırdır.</b> Satranç tahtasına, hükmen yenik sayılma süresinden sonra gelen bir oyuncu, hakem aksi yönde karar vermedikçe oyunu kaybeder.
<b>6.7.2</b> If the regulations of an event specify that the default time is not zero and if neither player is present initially, White shall lose all the time that elapses until he arrives, unless the regulations of an event specify or the arbiter decides otherwise.	<b>6.7.2</b> Eğer yarışma yönergesi, sıfırdan farklı bir hükmen yenik sayılma süresi öngörmüş ve oyuncuların hiçbiri 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.
<b>6.8</b> A flag is considered to have fallen when the arbiter observes the fact or when either player has made a valid claim to that effect.	<b>6.8</b> Hakemin görmesi, ya da oyunculardan birinin, bu olguya yönelik geçerli savı üzerine bayrak düşmüş olarak kabul edilir.
<b>6.9</b> Except where one of Articles 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3 applies, if a player does not complete the prescribed number of moves in the allotted time, the game is lost by that player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.	<b>6.9</b> 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.
<b>6.10.1</b> Every indication given by the chessclock is considered to be conclusive in the absence of any evident defect. A chessclock with an evident defect shall be replaced by the arbiter, who shall use his best judgement when determining the times to be shown on the replacement chessclock.	<b>6.10.1</b> 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.
<b>6.10.2</b> If during a game, it is found that the setting of either or both clocks is incorrect, either player or the arbiter shall stop the chessclock immediately. The arbiter shall install the correct setting and adjust the times and move-counter, if necessary. He shall use his best judgement when determining the clock settings.	<b>6.10.2</b> 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.
<b>6.11.1</b> If the game needs to be interrupted, the arbiter shall stop the chessclock.	<b>6.11.1</b> Oyunun kesintiye uğratılması gerekmiş ise, hakem satranç saatinin durduracaktır.
<b>6.11.2</b> A player may stop the chessclock only in order to seek the arbiter's assistance, for example when promotion has taken place and the piece required is not available.	<b>6.11.2</b> Bir oyuncu yalnızca hakemin yardımına ihtiyaç duyduğunda satranç saatinin durdurabilir; örneğin, piyon terfisinin söz konusu olduğu bir durumda, gereken taş mevcut olmayabilir.
<b>6.11.3</b> The arbiter shall decide when the game restarts.	<b>6.11.3</b> Oyunun ne zaman tekrar başlayacağına hakem karar verir.
<b>6.11.4</b> If a player stops the chessclock in order to seek the arbiter's assistance, the arbiter shall determine whether the player had any valid reason for doing so. If the player had no valid reason for stopping the chessclock, the player shall be penalised in accordance with Article 12.9.	<b>6.11.4</b> 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.
<b>6.12.1</b> Screens, monitors, or demonstration boards showing the current position on the chessboard, the moves and the number of moves made/completed, and clocks which also show the number of moves, are allowed in the playing hall.	<b>6.12.1</b> Yarışma salonunda, satranç tahtasındaki güncel konumu, hamleleri ve kaç hamlenin yapıp/tamamlandığını, saatler ile hamle sayılarını gösteren ekran, monitör ve gösterim panolarının kullanımına izin verilir.
<b>6.12.2</b> The player may not make a claim relying only on information shown in this manner.	<b>6.12.2</b> Ancak oyuncular yalnızca bunlardaki bilgilere dayanarak herhangi bir sav ileri süremezler.
<b>Article 7: Irregularities</b>	<b>Madde 7: Kuraldışı durumlar</b>
<b>7.1</b> If an irregularity occurs and the pieces have to be restored to a previous position, the arbiter shall use his best judgement to determine the times to be shown on the chessclock. This includes the right not to change the clock times. He shall also, if necessary, adjust the clock's move-counter.	<b>7.1</b> 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.
<b>7.2.1</b> If during a game, it is found that the initial position of the pieces was incorrect, the game shall be cancelled and a new game shall be played.	<b>7.2.1</b> Bir oyun sırasında başlangıç konumunun yanlış dizildiği tespit edilirse, oyun iptal edilecek ve yeni bir oyun oynanacaktır.
<b>7.2.2</b> If during a game, it is found that the chessboard has been placed contrary to Article 2.1, the game shall continue but the position reached must be transferred to a correctly placed chessboard.	<b>7.2.2</b> 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.

<b>7.3</b> If a game has started with colours reversed then, <b>if less than 10 moves have been made by both players, it shall be discontinued and a new game played with the correct colours. After 10 moves or more, the game shall continue.</b>	<b>7.3</b> Eğer oyuncular ters renklerde oyuna başlamışlarsa <b>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.</b>
<b>7.4</b> 1If a player displaces one or more pieces, he shall re-establish the correct position in his own time.	<b>7.4.1</b> Eğer bir oyuncu bir ya da birden fazla taşı devirir, yerlerini bozarsa bunları kendi zamanı içinde doğru yerlerine koyacaktır.
<b>7.4.2</b> If necessary, either the player or his opponent shall stop the chessclock and ask for the arbiter's assistance.	<b>7.4.2</b> Gerekiyorsa, oyuncu ya da rakibi satranç saatini durduracak ve hakemden yardım isteyecektir.
<b>7.4.3</b> The arbiter may penalise the player who displaced the pieces.	<b>7.4.3</b> Hakem, taşları bozan oyuncuya ceza verebilir.
<b>7.5.1</b> <b>An illegal move is completed once the player has pressed his clock.</b> If during a game it is found that an illegal move has been completed, the position immediately before the irregularity shall be reinstated. If the position immediately before the irregularity cannot be determined, the game shall continue from the last identifiable position prior to the irregularity. Articles 4.3 and 4.7 apply to the move replacing the illegal move. The game shall then continue from this reinstated position.	<b>7.5.1</b> <b>Kural dışı bir hamle oyuncu saatine bastığında tamamlanır.</b> 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.
<b>7.5.2</b> If the player has moved a pawn to the furthest distant rank, pressed the clock, but not replaced the pawn with a new piece, the move is illegal. The pawn shall be replaced by a queen of the same colour as the pawn.	<b>7.5.2</b> Bir oyuncu piyonunu en uzak yataya sürer, saatine basar, fakat piyonu yeni bir taş ile değiştirmese hamle geçersizdir. Piyon kendisiyle aynı renkte bir vezir ile değiştirilir.
<b>7.5.3</b> After the action taken under Article 7.5. 1 or 7.5.2, for the first completed illegal move by a player, the arbiter shall give two minutes extra time to his opponent; for the second completed illegal move by the same player the arbiter shall declare the game lost by this player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.	<b>7.5.3</b> Madde 7.5.1 veya 7.5.2'ye 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 edemeyeceği bir konuma ulaşılmışsa oyun berabere olur.
<b>7.6</b> If, during a game it is found that any piece has been displaced from its correct square, the position before the irregularity shall be reinstated. If the position immediately before the irregularity cannot be determined, the game shall continue from the last identifiable position prior to the irregularity. The game shall then continue from this reinstated position.	<b>7.6</b> 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.
<b>7.7.1</b> <b>If a player uses two hands to make a single move (in case of castling, capturing or promotion), it shall be considered as an illegal move.</b>	<b>7.7.1</b> <b>Eğer bir oyuncu hamle yapmak için iki elini kullanırsa (rok yaparken, taş alırken veya piyon terfi ederken), o hamle kural dışı hamle olarak kabul edilecektir.</b>
<b>7.7.2</b> <b>For the first violation of the rule 7.7.1, the arbiter shall give two minutes extra time to his opponent; for the second violation of the rule 7.7.1 by the same player the arbiter shall declare the game lost by this player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.</b>	<b>7.7.2</b> <b>Madde 7.7.1'in ilk kez ihlal edilmesi durumunda, hakem rakibin saatine iki dakika ekleyecektir. Madde 7.7.1'in ikinci kez aynı oyuncu tarafından ihlal edilmesi durumunda ise hakem bu oyuncu için oyunu kayıp ilan edecektir. Bununla birlikte, herhangi bir olası hamleler dizisiyle rakibin şahını mat edemeyecek bir konuma ulaşılmışsa oyun berabere dir.</b>
<b>7.8.1.</b> <b>If the player presses the clock without making a move, it shall be considered as an illegal move.</b>	<b>7.8.1</b> <b>Eğer bir oyuncu hamlesini yapmadan saatine basarsa, bu durum kural dışı hamle olarak kabul edilecektir.</b>
<b>7.8.2</b> <b>For the first violation of the rule 7.8.1, the arbiter shall give two minutes extra time to his opponent; for the second violation of the rule 7.8.1 by the same player the arbiter shall declare the game lost by this player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.</b>	<b>7.8.2</b> <b>Madde 7.8.1'in ilk kez ihlal edilmesi durumunda hakem rakibin saatine iki dakika ekleyecektir. Madde 7.8.1'in aynı oyuncu tarafından ikinci kez ihlal edilmesi durumunda hakem bu oyuncu için oyunu kayıp ilan edecektir. Bununla birlikte, kurallara uygun olası hamleler dizisiyle rakibini mat edemeyeceği bir konuma ulaşılmışsa oyun berabere biter.</b>
<b>Article 8: The recording of the moves</b>	<b>Madde 8: Hamlelerin kaydedilmesi</b>
<b>8.1.1</b> In the course of play each player is required to record his own moves and those of his opponent in the correct manner, move after move, as clearly and legibly as possible, in the algebraic notation (Appendix C), on the 'scoresheet' prescribed for the competition.	<b>8.1.1</b> 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 kağıdı"na yazacaklardır.
<b>8.1.2</b> It is forbidden to write the moves in advance, unless the player is claiming a draw according to Article 9.2, or 9.3 or adjourning a game according to <b>Guidelines I.1.1</b>	<b>8.1.2</b> Oyuncunun, Madde 9.2, ya da 9.3'e göre berabere savında bulunduğu haller ya da <b>Ek I.1.1</b> 'e göre ertelenen oyunlar dışında, hamlelerin önceden yazılması yasaktır.
<b>8.1.3</b> A player may reply to his opponent's move before recording it, if he so wishes. He must record his previous move before making another.	<b>8.1.3</b> Oyuncu dilerse, rakibinin hamlesine kaydetmeden önce yanıt verebilir. Yenisini yapmadan önce, öncekini kaydetmek zorundadır.
<b>8.1.4</b> The scoresheet shall be used only for recording the moves, the times of the clocks, offers of a draw, matters relating to a claim and other relevant data.	<b>8.1.4</b> Notasyon kağıdı, yalnızca, hamleleri yazmak, saatlerdeki zamanlar, berabere teklifleri, bir sava ilişkin konular ve diğer amaca uygun verileri kaydetmek için kullanılacaktır.

<b>8.1.5</b> Both players must record the offer of a draw on the scoresheet with a symbol (=).	<b>8.1.5</b> Her iki oyuncu da berabere teklifini notasyon kâğıdına (=) simgesiyle kaydetmelidir.
<b>8.1.6</b> If a player is unable to keep score, an assistant, who must be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to write the moves. His clock shall be adjusted by the arbiter in an equitable way. This adjustment of the clock shall not apply to a player with a disability.	<b>8.1.6</b> 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.
<b>8.2</b> The scoresheet shall be visible to the arbiter throughout the game.	<b>8.2</b> Notasyon kâğıdı oyun boyunca hakem tarafından görülebilir durumda bulunacaktır.
<b>8.3</b> The scoresheets are the property of the organiser of the competition.	<b>8.3</b> Notasyon kâğıtları yarışmayı düzenleyenin malıdır.
<b>8.4</b> If a player has less than five minutes left on his clock at some stage in a period and does not have additional time of 30 seconds or more added with each move, then for the remainder of the period he is not obliged to meet the requirements of Article 8.1.1.	<b>8.4</b> 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.
<b>8.5.1</b> If neither player keeps score under Article 8.4, the arbiter or an assistant should try to be present and keep score. In this case, immediately after a flag has fallen the arbiter shall stop the chessclock. Then both players shall update their scoresheets, using the arbiter's or the opponent's scoresheet.	<b>8.5.1</b> 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 kâğıtlarını güncellemelidirler.
<b>8.5.2</b> If only one player has not kept score under Article 8.4, he must, as soon as either flag has fallen, update his scoresheet completely before moving a piece on the chessboard. Provided it is that player's move, he may use his opponent's scoresheet, but must return it before making a move.	<b>8.5.2</b> 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.
<b>8.5.3</b> If no complete scoresheet is available, the players must reconstruct the game on a second chessboard under the control of the arbiter or an assistant. He shall first record the actual game position, clock times, whose clock was running and the number of moves made/completed, if this information is available, before reconstruction takes place.	<b>8.5.3</b> Eksiksiz bir notasyon kâğıdı mevcut değilse, ikinci bir tahta üzerinde oyuncular hakem veya bir yardımcı eşliğinde oyunu yeniden oluşturmalıdırlar. Bu işleme başlanmadan hakem ya da yardımcısı, öncelikle mevcut konumu, saatlerdeki süreleri ve eğer biliniyorsa kaç hamle yapılmış olduğunu kayıt edecektir.
<b>8.6</b> If the scoresheets cannot be brought up to date showing that a player has overstepped the allotted time, the next move made shall be considered as the first of the following time period, unless there is evidence that more moves have been made or completed.	<b>8.6</b> Notasyon kâğıtları 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.
<b>8.7</b> At the conclusion of the game both players shall sign both scoresheets, indicating the result of the game. Even if incorrect, this result shall stand, unless the arbiter decides otherwise.	<b>8.7</b> Oyun sonuçlandığında, oyuncular sonucun gösterildiği her iki notasyon kâğıdını da imzalayacaklardır. İmzalanmış sonuçlar yanlış yazılmış olsa bile, hakem başka bir karar vermedikçe geçerli sayılacaklardır.
<b>Article 9: The drawn game</b>	<b>Madde 9 : Oyunun berabere olması</b>
<b>9.1.1</b> The regulations of an event may specify that players cannot offer or agree to a draw, whether in less than a specified number of moves or at all, without the consent of the arbiter.	<b>9.1.1</b> 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.
<b>9.1.2</b> However, if the regulations of an event allow a draw agreement the following shall apply:	<b>9.1.2</b> Bununla birlikte, yarışmanın yönergesi oyuncuların anlaşarak berabere yapmasına izin veriyorsa aşağıdakiler uygulanır:
<b>9.1.2.1</b> A player wishing to offer a draw shall do so after having made a move on the chessboard and before pressing his clock. An offer at any other time during play is still valid but Article 11.5 must be considered. No conditions can be attached to the offer. In both cases the offer cannot be withdrawn and remains valid until the opponent accepts it, rejects it orally, rejects it by touching a piece with the intention of moving or capturing it, or the game is concluded in some other way.	<b>9.1.2.1</b> Hamlesini tahta üzerinde yapmış bir oyuncu dilerse, saatine basmadan önce berabere teklif edebilir. Oyun sırasında olmak koşuluyla, teklifin yapıldığı zaman, teklifin geçerliliğini etkilemez, fakat Madde 11.5 de göz önüne alınmalıdır. Berabere teklifine ek olarak herhangi bir koşul öne sürülemez. Her iki durumda da beraberlik teklifi geri çekilemez ve rakip kabul edene, sözlü olarak reddedene, oynamak veya almak niyetiyle bir taş dokunana kadar geçerlidir, ya da oyun başka bir yolla sonuçlandırılır.
<b>9.1.2.2</b> The offer of a draw shall be noted by each player on his scoresheet with the symbol (=).	<b>9.1.2.2</b> Berabere teklifi her iki oyuncu tarafından da notasyon kâğıdına (=) simgesiyle not edilir.
<b>9.1.2.3</b> A claim of a draw under Article 9.2 or 9.3 shall be considered to be an offer of a draw.	<b>9.1.2.3</b> Madde 9.2 ya da 9.3 göre ileri sürülen berabere savları aynı zamanda bir berabere teklifi olarak kabul edilirler.
<b>9.2.1</b> The game is drawn, upon a correct claim by a player having the move, when the same position for at least the third time (not necessarily by a repetition of moves):	<b>9.2.1</b> Hamlede olan oyuncunun geçerli savı üzerine, aynı konum en az üç kez (peş peşe olması gerekmez):
<b>9.2.1.1</b> is about to appear, if he first writes his move, which cannot be changed, on his scoresheet and declares to the arbiter his intention to make this move, or	<b>9.2.1.1</b> oluşmak üzere ise, değiştirilemeyecek bu hamlesini önce notasyon kâğıdına yazmış ve hakeme bu hamleyi yapmak niyetinde olduğunu bildirmiş, ya da
<b>9.2.1.2</b> has just appeared, and the player claiming the draw has the move.	<b>9.2.1.2</b> (o anda) oluşmuş ise ve hamlede olan oyuncu berabere savında bulunuyorsa oyun berabere olur.

<b>9.2.2</b> Positions are considered the same if and only if the same player has the move, pieces of the same kind and colour occupy the same squares and the possible moves of all the pieces of both players are the same. Thus positions are not the same if:	<b>9.2.2</b> 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:
<b>9.2.2.1</b> at the start of the sequence a pawn could have been captured en passant	<b>9.2.2.1</b> serinin başlangıcında bir piyon geçerken alınabiliyorsa.
<b>9.2.2.2</b> a king had castling rights <b>with a rook that has not been moved</b> , but forfeited these after moving. The castling rights are lost only after the king or rook is moved.	<b>9.2.2.2</b> Bir şahın <b>henüz hamle yapmamış olan bir kale ile</b> rok yapma hakkı vardır fakat hamle yaptıktan sonra bu hakkını kaybeder. Rok yapma hakkı şah ya da rok yapılacak kale hamle yaptıktan sonra kaybedilir.
<b>9.3</b> The game is drawn, upon a correct claim by a player having the move, if:	<b>9.3</b> Hamlede olan oyuncu, şayet:
<b>9.3.1</b> he writes his move, which cannot be changed, on his scoresheet and declares to the arbiter his intention to make this move which will result in the last 50 moves by each player having been made without the movement of any pawn and without any capture, or	<b>9.3.1</b> notasyon kâğıdı 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
<b>9.3.2</b> the last 50 moves by each player have been completed without the movement of any pawn and without any capture.	<b>9.3.2</b> her iki oyuncunun tamamlanmış olduğu son 50 hamle içinde, hiçbir taşın alınmamış ve hiçbir piyonun hareket etmemiş olduğunu, geçerli bir sav olarak öne sürüyorsa oyun berabere olur.
<b>9.4</b> If the player touches a piece as in Article 4.3, he loses the right to claim a draw under Article 9.2 or 9.3 on that move.	<b>9.4</b> 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.
<b>9.5.1</b> If a player claims a draw under Article 9.2 or 9.3, he or the arbiter shall stop the chessclock (see Article 6.12.1 or 6.12.2). He is not allowed to withdraw his claim.	<b>9.5</b> 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.
<b>9.5.2</b> If the claim is found to be correct, the game is immediately drawn.	<b>9.5.2</b> Sav doğru ise, oyun derhal berabere biter.
<b>9.5.3</b> If the claim is found to be incorrect, the arbiter shall add two minutes to the opponent's remaining thinking time. Then the game shall continue. If the claim was based on an intended move, this move must be made in accordance with Articles 3 and 4.	<b>9.5.3</b> 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.
<b>9.6</b> If one or both of the following occur(s) then the game is drawn:	<b>9.6</b> Aşağıdaki hallerden biri ya da her ikisi birden meydana gelirse oyun berabere dir:
<b>9.6.1</b> the same position has appeared, as in <b>9.2.2</b> at least five <b>times</b> .	<b>9.6.1</b> Aynı konum Madde <b>9.2.2</b> 'de belirtildiği gibi beş <b>kez</b> oluşmuş ise;
<b>9.6.2</b> any series of <b>at least</b> 75 moves have been <b>made</b> by each player without the movement of any pawn and without any capture. If the last move resulted in checkmate, that shall take precedence.	<b>9.6.2</b> <b>En az</b> 75 hamlelik herhangi bir seri hiçbir taş almadan ve hiçbir piyon hareketi olmaksızın her iki oyuncu tarafından <b>tamamlanmışsa</b> . Son hamle ile mat yapılmışsa mat geçerlidir.
<b>Article 10: Points</b>	<b>Madde 10: Puanlar</b>
<b>10.1</b> Unless the <b>regulations of an event</b> specify otherwise, a player who wins his game, or wins by forfeit, scores one point (1), a player who loses his game, or forfeits, scores no points (0), and a player who draws his game scores a half point (½).	<b>10.1</b> <b>Yarışma yönergisi</b> 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.
<b>10.2</b> <b>The total score of any game can never exceed the maximum score normally given for that game. Scores given to an individual player must be those normally associated with the game, for example a score of ¾ - ¼ is not allowed.</b>	<b>10.2</b> <b>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.</b>
<b>Article 11: The conduct of the players</b>	<b>Madde 11: Oyuncuların yönetilmesi</b>
<b>11.1</b> The players shall take no action that will bring the game of chess into disrepute.	<b>11.1</b> Oyuncular satranç oyununun itibarını zedeleyecek davranışlarda bulunamazlar.
<b>11.2.1</b> The 'playing venue' is defined as the 'playing area', rest rooms, toilets, refreshment area, area set aside for smoking and other places as designated by the arbiter.	<b>11.2.1</b> "Oyun sahası"; "oyun salonu", tuvaletler, dinlenme odaları, oyuncuların temiz hava almak için çıktıkları yerler, sigara içme yerleri ve hakemin belirlediği diğer bölgeler olarak tanımlanır.
<b>11.2.2</b> The playing area is defined as the place where the games of a competition are played.	<b>11.2.2</b> Oyun salonu, bir yarışmanın oyunlarının oynandığı yer olarak tanımlanır.
<b>11.2.3</b> Only with the permission of the arbiter can:	<b>11.2.3</b> Yalnızca hakemin izni ile:
<b>11.2.3.1</b> a player leave the playing venue,	<b>11.2.3.1</b> bir oyuncu, oyun sahasını terkedebilir.
<b>11.2.3.2</b> the player having the move be allowed to leave the playing area.	<b>11.2.3.2</b> hamlede olan bir oyuncu, oyun salonundan ayrılabilir.
<b>11.2.3.3</b> a person who is neither a player nor arbiter be allowed access to the playing area.	<b>11.2.3.3</b> oyuncu ya da hakem olmayan bir kişi, oyun salonuna (oyunların oynandığı alan) giriş hakkı edinebilir.
<b>11.2.4</b> <b>The regulations of an event may specify that the opponent of the player having a move must report to the arbiter when he wishes to leave the playing area.</b>	<b>11.2.4</b> <b>Bir yarışmanın özel yönergisi ile hamlede olan bir oyuncunun rakibi oyun salonunu terk etmek istediğinde hakeme bilgi vermek zorunda olduğunu belirtilebilir.</b>
<b>11.3.1</b> During play the players are forbidden to use any notes, sources of information or advice, or analyze any game on another chessboard.	<b>11.3.1</b> Oyun süresince oyuncuların not tutmaları, bilgi veya öneri kaynaklarına başvurmaları, ya da (herhangi bir)oyunu başka bir tahta üzerinde incelemeleri yasaktır.



<p><b>11.3.2.1</b> During a game, a player is forbidden to have <b>any electronic device not specifically approved by the arbiter</b> in the playing venue. <b>However, the regulations of an event may allow such devices to be stored in a player's bag, provided the device is completely switched off. This bag must be placed as agreed with the arbiter. Both players are forbidden to use this bag without permission of the arbiter.</b></p>	<p><b>11.3.2.1</b> Bir oyun sırasında bir oyuncunun oyun sahasında <b>hakem tarafından onaylanmayan herhangi bir elektronik cihaz</b> bulundurma yasaktır. <b>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.</b></p>
<p><b>11.3.2.2</b> If it is evident that a player <b>has</b> such a device on their person in the playing venue, the player shall lose the game. The opponent shall win. <b>The regulations of an event</b> may specify a different, less severe, penalty.</p>	<p><b>11.3.2.2</b> Eğer bu türden bir cihazı oyuncunun oyun alanında üzerinde (erişebileceği bir yerde) <b>bulundurduğu</b> belirgin ise oyuncu oyunu kaybedecektir. Rakibi kazanacaktır. <b>Yarışma yönergesi</b> daha hafif başka kurallar belirleyebilir.</p>
<p><b>11.3.3</b> The arbiter may require the player to allow his clothes, bags, other items <b>or body</b> to be inspected, in private. The arbiter or person authorized by the arbiter shall inspect the player, and shall be of the same gender as the player. If a player refuses to cooperate with these obligations, the arbiter shall take measures in accordance with Article 12.9.</p>	<p><b>11.3.3</b> Hakem oyuncudan özel bir yerde elbiselerinin, çantasının, diğer kişisel eşyalarının <b>veya vücudunun</b> 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.</p>
<p><b>11.3.4</b> Smoking, <b>including e-cigarettes</b>, is permitted only in the section of the venue designated by the arbiter.</p>	<p><b>11.3.4 Elektronik sigaralar da dahil olmak üzere</b> sigara içmeye ancak oyun sahasının hakem tarafından belirlenen bölümünde izin verilir.</p>
<p><b>11.4</b> Players who have finished their games shall be considered to be spectators.</p>	<p><b>11.4</b> Oyununu bitirmiş oyuncular seyirci sayılırlar.</p>
<p><b>11.5</b> It is forbidden to distract or annoy the opponent in any manner whatsoever. This includes unreasonable claims, unreasonable offers of a draw or the introduction of a source of noise into the playing area.</p>	<p><b>11.5</b> 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.</p>
<p><b>11.6</b> Infraction of any part of Articles 11.1 – 11.5 shall lead to penalties in accordance with Article 12.9</p>	<p><b>11.6</b> Madde 11.1-11.5 'in herhangi bir kısmının ihlali Madde 12.9'a göre cezalandırılacaktır.</p>
<p><b>11.7</b> Persistent refusal by a player to comply with the Laws of Chess shall be penalised by loss of the game. The arbiter shall decide the score of the opponent.</p>	<p><b>11.7</b> Satranç Kurallarına uymayı inatla reddeden oyuncu, oyun kaybı ile cezalandırılır. Rakibinin puanı hakem tarafından belirlenir.</p>
<p><b>11.8</b> If both players are found guilty according to Article 11.7, the game shall be declared lost by both players.</p>	<p><b>11.8</b> Her iki oyuncu da Madde 11.7'ye göre suçlu bulunursa oyun her ikisi içinde kayıp ilan edilir.</p>
<p><b>11.9</b> A player shall have the right to request from the arbiter an explanation of particular points in the Laws of Chess.</p>	<p><b>11.9</b> Oyuncu hakemden Satranç Kurallarının belirli bir noktasının açıklanmasını isteme hakkına sahiptir.</p>
<p><b>11.10</b> Unless the regulations of an event specify otherwise, a player may appeal against any decision of the arbiter, even if the player has signed the scoresheet (see Article 8.7).</p>	<p><b>11.10</b> Yarışma yönergesi ile aksi öngörülüyorsa, bir oyuncu notasyon kâğıdını imzalamış olsa bile, hakemin vermiş olduğu bir karara itiraz edebilir (bakınız Madde 8.7).</p>
<p><b>11.11 Both players must assist the arbiter in any situation requiring reconstruction of the game, including draw claims.</b></p>	<p><b>11.11 Beraberlik iddiaları da dahil olmak üzere oyunun yeniden oluşturulmasını gerektiren herhangi bir durumda her iki oyuncu da hakeme yardım etmek zorundadır.</b></p>
<p><b>11.12 Checking three times occurrence of the position or 50 moves claim is a duty of a the players, under supervision of the arbiter.</b></p>	<p><b>11.12 Konunun üç kez oluştuğunu veya 50 hamle iddiasını incelemek hakemin gözetiminde oyuncuların görevidir.</b></p>
<p><b>Article 12: The role of the Arbiter (see Preface)</b></p>	<p><b>Madde 12: Hakemin rolü (bakınız Önsöz)</b></p>
<p><b>12.1</b> The arbiter shall see that the Laws of Chess are observed.</p>	<p><b>12.1</b> Hakem, Satranç Kurallarına uyulmasını sağlayacaktır.</p>
<p><b>12.2</b> The arbiter shall:</p>	<p><b>12.2</b> Hakem aşağıdakilerin gerçekleşmesini sağlar:</p>
<p><b>12.2.1</b> ensure fair play,</p>	<p><b>12.2.1</b> oyunların adil şekilde oynanmasını sağlar.</p>
<p><b>12.2.2</b> act in the best interest of the competition,</p>	<p><b>12.2.2</b> yarışma ile en iyi şekilde ilgilenir.</p>
<p><b>12.2.3</b> ensure that a good playing environment is maintained,</p>	<p><b>12.2.3</b> iyi bir oyun ortamını ve bunun sürekliliğini sağlar.</p>
<p><b>12.2.4</b> ensure that the players are not disturbed,</p>	<p><b>12.2.4</b> oyuncuların rahatsız edilmemelerini sağlar.</p>
<p><b>12.2.5</b> supervise the progress of the competition,</p>	<p><b>12.2.5</b> yarışma sürecinin ilerleyişini yönetir.</p>
<p><b>12.2.6</b> take special measures in the interests of disabled players and those who need medical attention,</p>	<p><b>12.2.6</b> engelli ve tıbbi bakıma ihtiyacı olan oyuncular için gereken tedbirleri alır.</p>
<p><b>12.2.7 follow the Anti-Cheating Rules or Guidelines</b></p>	<p><b>12.2.7 Hileyi Önleme Rehberi veya yönergesini uygular.</b></p>
<p><b>12.3</b> The arbiter shall observe the games, especially when the players are short of time, enforce decisions he has made, and impose penalties on players where appropriate.</p>	<p><b>12.3</b> Hakem özellikle oyuncular zaman sıkışıklığı içindeyken oyunları gözleyecek, verdiği kararları uygulayacak ve uygun davranmayan oyunculara ceza verecektir.</p>

<b>12.4</b> The arbiter may appoint assistants to observe games, for example when several players are short of time.	<b>12.4</b> Hakem oyunları gözlemek için yardımcıları atayabilir; örneğin, birkaç oyuncu zaman sıkışmasında iken.
<b>12.5</b> The arbiter may award either or both players additional time in the event of external disturbance of the game.	<b>12.5</b> Dış kaynaklı bir rahatsız edilme olduğunda, hakem bir ya da her iki tarafa birden ek süre verebilir.
<b>12.6</b> The arbiter must not intervene in a game except in cases described by the Laws of Chess. He shall not indicate the number of moves completed, except in applying Article 8.5 when at least one flag has fallen. The arbiter shall refrain from informing a player that his opponent has completed a move or that the player has not pressed his clock.	<b>12.6</b> 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.
<b>12.7</b> If someone observes an irregularity, he may inform only the arbiter. Players in other games must not to speak about or otherwise interfere in a game. Spectators are not allowed to interfere in a game. The arbiter may expel offenders from the playing venue.	<b>12.7</b> 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, kabahatli davranışları oyun sahasından uzaklaştırabilir.
<b>12.8</b> Unless authorised by the arbiter, it is forbidden for anybody to use a mobile phone or any kind of communication device in the playing venue or any contiguous area designated by the arbiter.	<b>12.8</b> Hakem tarafından izin verilmedikçe, hakemce tayin edilmiş oyun sahası ve ona bitişik alanlarda hiç kimse cep telefonu ya da herhangi bir iletişim aracı kullanamaz.
<b>12.9</b> Options available to the arbiter concerning penalties:	<b>12.9</b> Hakemin verebileceği ceza seçenekleri şunlardır:
<b>12.9.1</b> warning,	<b>12.9.1</b> uyarı
<b>12.9.2</b> increasing the remaining time of the opponent,	<b>12.9.2</b> rakip oyuncunun kalan süresini arttırmak
<b>12.9.3</b> reducing the remaining time of the offending player,	<b>12.9.3</b> kabahatli oyuncunun kalan süresini azaltmak
<b>12.9.4</b> increasing the points scored in the game by the opponent to the maximum available for that game,	<b>12.9.4</b> rakibin o oyundan alacağı puanı tam puana kadar arttırmak
<b>12.9.5</b> reducing the points scored in the game by the offending person,	<b>12.9.5</b> kabahatli oyuncunun oyundan aldığı puanı azaltmak
<b>12.9.6</b> declaring the game to be lost by the offending player (the arbiter shall also decide the opponent's score),	<b>12.9.6</b> oyunu kabahatli taraf için kayıp ilan etmek (rakibinin puanını da hakem belirleyecektir)
<b>12.9.7</b> a fine announced in advance,	<b>12.9.7</b> önceden duyurulmuş bir para cezasını uygulamak
<b>12.9.8</b> <i>exclusion from one or more rounds,</i>	<b>12.9.8</b> <i>bir veya daha fazla turdan çıkarmak</i>
<b>12.9.9</b> expulsion from the competition.	<b>12.9.9</b> yarışmadan çıkarmak.

TSF MHK tarafından çekilmiş ve yayımlanmıştır.



APPENDICES	EKLER
<b>Appendix A. Rapid chess</b>	<b>Ek A. Hızlı satranç</b>
<b>A.1</b> <i>"Rapid chess"</i> game is one where either all the moves must be completed in a fixed time of more than 10 minutes but less than 60 minutes for each player; or the time allotted plus 60 times any increment is of more than 10 minutes but less than 60 minutes for each player.	<b>A.1</b> <i>"Hızlı Satranç"</i> 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.
<b>A.2</b> Players do not need to record the moves, <b>but do not lose their rights to claims normally based on a scoresheet. The player can, at any time, ask the arbiter to provide him with a scoresheet, in order to write the moves.</b>	<b>A.2</b> Oyuncuların hamlelerini kaydetmeleri gerekli değildir, <b>fakat normal olarak notasyon kâğıdına dayalı haklarını yitirmez. Oyuncu herhangi bir zamanda hamlelerini yazmak için hakemden (boş) notasyon kâğıdı isteyebilir.</b>
<b>A.3.1</b> The Competition Rules shall apply if:	<b>A.3.1</b> Aşağıdaki hallerde Yarışma Kuralları uygulanır:
<b>A.3.1.1</b> one arbiter supervises at most three games and	<b>A.3.1.1</b> bir hakem en fazla üç oyunu yönetiyorsa ve
<b>A.3.1.2</b> each game is recorded by the arbiter or his assistant and, if possible, by electronic means.	<b>A.3.1.2</b> her oyun hakem ya da yardımcısı tarafından ve eğer mümkünse, elektronik olarak da kaydediliyorsa.
<b>A.3.2</b> <i>The player may at any time, when it is his move, ask the arbiter or his assistant to show him the scoresheet. This may be requested a maximum of five times in a game. More requests shall be considered as a distraction of the opponent.</i>	<b>A.3.2</b> <i>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.</i>
<b>A.4</b> Otherwise the following apply:	<b>A.4</b> Aksi halde aşağıdakiler uygulanır:
<b>A.4.1</b> From the initial position, once 10 moves have been completed by each player,	<b>A.4.1</b> Başlangıç pozisyonundan itibaren her iki oyuncu da onuncu hamleyi tamamladıktan sonra,
<b>A.4.1.1</b> no change can be made to the clock setting, unless the schedule of the event would be adversely affected	<b>A.4.1.1</b> saat kurulumunda bir değişiklik yapılamaz, yarışma takvimini olumsuz etkileyen haller bunun istisnasıdır.
<b>A.4.1.2</b> no claim can be made regarding incorrect set-up or orientation of the chessboard. In case of incorrect king placement, castling is not allowed. In case of incorrect rook placement, castling with this rook is not allowed.	<b>A.4.1.2</b> 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.
<b>A.4.2</b> <i>If the arbiter observes an illegal move has been completed, he shall declare the game lost by the player, provided the opponent has not made his next move. If the arbiter does not intervene, the opponent is entitled to claim a win, provided the opponent has not made his next move. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves. If the opponent does not claim and the arbiter does not intervene, the illegal move shall stand and the game shall continue. Once the opponent has made his next move, an illegal move cannot be corrected unless this is agreed by the players without intervention of the arbiter.</i>	<b>A.4.2</b> <i>Eğer bir hakem kural dışı bir hamlenin tamamlandığını gözlemlerse, rakibinin bir sonraki hamlesini yapmamış olması şartıyla, kural dışı hamleyi yapan oyuncu için oyunu kayıp ilan edecektir. Eğer hakem müdahil olmazsa, rakip kazanç savında bulunma hakkına sahiptir. Bununla birlikte, rakip oyuncunun bu oyuncuyu geçerli herhangi bir olası hamleler dizisi ile mat edemeyeceği bir konum oluşmuşsa oyun berabere olur. 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.</i>
<b>A.4.3</b> To claim a win on time, the claimant may stop the chessclock and notify the arbiter. For the claim to be successful, the claimant must have time remaining on his own clock after the chessclock has been stopped. However, the game is drawn if the position is such that the claimant cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.	<b>A.4.3</b> Zamandan kazanç savı ileri sürebilmek için, savı ileri süren taraf satranç saatini durdurabilir, hakemi haberdar etmelidir. Bu savın kabul edilmesi için satranç saati durdurulduktan sonra sav sahibinin kendi saatinde zamanı kalmış olmalıdır. Bununla birlikte, rakip oyuncunun bu oyuncuyu geçerli herhangi bir olası hamleler dizisi ile mat edemeyeceği bir konum oluşmuşsa oyun berabere olur.
<b>A.4.4</b> If the arbiter observes both kings are in check, or a pawn on the rank furthest from its starting position, he shall wait until the next move is completed. Then, if an illegal position is still on the board, he shall declare the game drawn.	<b>A.4.4</b> Hakem her iki şahın da tehdit altında olduğunu ya da başlangıç pozisyonundan en uzak yatayda bir piyon olduğunu görürse, sonraki hamle tamamlanincaya kadar bekleyecektir. Ardından, geçersiz konum hala tahta üzerinde ise, oyunu berabere ilan edecektir.
<b>A.4.5</b> <i>The arbiter can also call a flag fall, if he observes it.</i>	<b>A.4.5</b> <i>Hakem bayrağın düştüğünü görürse, bayrağın düştüğünü ilan edebilir.</i>
<b>A.5</b> The regulations of an event shall specify whether Article A.3 or Article A.4 shall apply for the entire event.	<b>A.5</b> Yarışma yönergesinde, o yarışma boyunca Madde A.3 ya da A.4'den hangisinin uygulanacağı belirtilecektir.

Appendix B. Blitz	Ek B. Yıldırım
<b>B.1</b> A 'blitz' game is one where all the moves must be completed in a fixed time of 10 minutes or less for each player; or the allotted time plus 60 times any increment is 10 minutes or less.	<b>B.1</b> "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>B.2</b> The penalties mentioned in Articles 7 and 9 of the Competition Rules shall be one minute instead of two minutes.	<b>B.2</b> Yarışma Kurallarının 7. ve 9. Maddelerinde sözü edilen iki dakikalık cezalar bir dakika olarak uygulanır.
<b>B.3.1</b> The Competition Rules shall apply if:	<b>B.3.1</b> Aşağıdaki hallerde Yarışma Kuralları uygulanır:
<b>B.3.1.1</b> one arbiter supervises one game and	<b>B.3.1.1</b> bir oyunu bir hakem yönetiyorsa ve
<b>B.3.1.2</b> each game is recorded by the arbiter or his assistant and, if possible, by electronic means.	<b>B.3.1.2</b> her bir oyun hakem ya da yardımcısı tarafından ve eğer mümkünse, elektronik olarak da kaydediliyorsa.
<b>B.3.2</b> <i>The player may at any time, when it is his move, ask the arbiter or his assistant to show him the scoresheet. This may be requested a maximum of five times in a game. More requests shall be considered as a distraction of the opponent.</i>	<b>B.3.2</b> <i>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.</i>
<b>B.4</b> Otherwise, play shall be governed by the <b>Rapid chess</b> Laws as in Article <b>A.2 and</b> A.4.	<b>B.4</b> Aksi halde oyun Madde <b>A.2 ve</b> A.4'te belirtildiği gibi <b>Hızlı Satranç</b> Kurallarına göre oynatılacaktır.
<b>B.5</b> The regulations of an event shall specify whether Article B.3 or Article B.4 shall apply for the entire event.	<b>B.5</b> Yarışma yönergesinde, o yarışma boyunca Madde B.3 ya da B.4'den hangisinin uygulanacağı belirtilecektir.

TSF MHK tarafından çevrilmiş ve yayımlanmıştır.