FIDE LAWS OF CHESS

FOR COMPETITIONS STARTING ON OR AFTER 1 JULY 2014

Contents :

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)

Appendices:

A. Rapidplay

B. Blitz

FIDE SATRANÇ KURALLARI

1 Temmuz 2014'de ve Sonrasında Başlayacak Yarışmalar İçin

İçindekiler:

GİRİŞ

ÖNSÖZ

TEMEL OYUN KURALLARI

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

YARIŞMA KURALLARI

Madde 6: Satranç saati

Madde 7: Kuraldışı durumlar

Madde 8: Hamlelerin kaydedilmesi

Madde 9: Oyunun berabere olması

Madde 10: Puanlar

Madde 11: Oyuncuların yönetilmesi

Madde 12: Hakemin rolü (Önsöz'e bakınız)

Ekler:

A. Hızlı satranç

B. Yıldırım

C. Algebraic notation

D. Rules for play with blind and visually disabled players

E. Adjourned games

F. Chess960 rules

G. Quickplay Finishes

Glossary of terms in the Laws of Chess

INTRODUCTION

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 was adopted at the 84th FIDE Congress at Tallinn (Estonia) coming into force on 1 July 2014.

In these Laws the words 'he', 'him', and 'his' shall be considered to include 'she' and 'her'.

PREFACE

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 Articleof 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.

C. Cebrik notasyon

D. Görme engelli oyunculara ilişkin kurallar

E. Ertelenmiş oyunlar

F. Satranç960 kuralları

G. Hızlıoyun Bitişleri

Satranç Kuralları'nda geçen terimler sözlüğü

GİRİŞ

FIDE Satranç Kuralları, tahta üzerindeki satranç oyununu kapsar.

Satranç Kuralları iki bölümden oluşmuştur: 1. Temel Oyun Kuralları ve 2. Yarışma Kuralları.

Ekim 2013'de, Tallinn-Estonia'da yapılan 84. FIDE Kongresi'nde kabul edilmiştir ve 1 Temmuz 2014'de yürürlüğe girecektir. İngilizce metin asıldır.

ÖNSÖZ

FIDE Satranç Kuralları, oyun sırasında çıkabilecek bütün durumları kapsayamaz, her türlü durumu da bir kurala bağlayamaz. FIDE Satranç Kuralları içinde tam olarak yer almayan bir durumla karşılaşıldığında, ilke olarak burada karşımıza çıkan eşdeğer durumları göz önüne alarak doğru bir yargıya varabilmek gerekir. FIDE Satranç Kuralları, hakemlerin, yeterli, adil ve tam olarak tarafsız olduklarını varsayar. Çok detaylı kurallar hakemin özgür biçimde karar vermelerini kısıtlar ve özel durumlardan kaynaklanan sorunlara çözüm bulmasını önleyebilir. FIDE tüm oyuncu ve federasyonları bu bakış açısını benimsemeye davet eder.

FIDE Derecelendirmesi'ne dahil olacak bir oyunun FIDE Satranç Kuralları'na uygun olarak oynanmış olması aranan bir koşuldur.

FIDE Derecelendirmesi harici yarışmaların oyunlarının da FIDE Satranç Kuralları'na uygun olarak oynanması tavsiye edilir.

Üye federasyonlar, Satranç Kuralları'na ilişkin konularda karar vermesi için FIDE'ye başvurabilirler.

BASIC RULES OF PLAY

Article 1: The nature and objectives of the game of chess

1.1 The game of chess is played between two opponents who move their pieces on a square board called a 'chessboard'. 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. A player is said to 'have the move' when his opponent's move has been 'made'.

1.2 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. 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 are not allowed. The opponent whose king has been checkmated has lost the game.

1.3 If the position is such that neither player can possibly checkmate the opponent's king, the game is drawn (see Article 5.2 b).

Article 2: The initial position of the pieces on the chessboard

2.1 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.

2.2 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:

A white king usually indicated by the symbol K

A white queen usually indicated by the symbol Q

Two white rooks usually indicated by the symbol R

Two white bishops usually indicated by the symbol B

Two white knights usually indicated by the symbol N

Eight white pawns usually indicated by the symbol

OYUNUN TEMEL KURALLARI

Madde 1: Satranç oyununun doğası ve amaçları

1.1 Satranç oyunu, kare şeklindeki bir 'satranç tahtası' üzerinde, iki rakibin taşları sırayla hareket ettirmesi ile oynanır. 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. Rakibi hamlesini yapmış olan taraf 'hamlede'dir.

1.2 Her iki tarafın da amacı, rakip şahı, geçerli bir hamleyle önlenemeyecek biçimde 'tehdit altında' tutmaktır. 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. Şahı mat olan taraf oyunu kaybeder.

1.3 Hiç bir oyuncunun mat yapma olanağının kalmadığı bir konumda, oyun beraberedir (Madde 5.2 b'ye bakınız).

Madde 2: Satranç tahtasındaki taşların başlangıç konumları

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

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

Bu taşlar aşağıda gösterilmiştir:

Bir beyaz şah; genellikle Ş simgesiyle gösterilir.

Bir beyaz vezir; genellikle V simgesiyle gösterilir.

İki beyaz kale; genellikle K simgesiyle gösterilir.

İki beyaz fil; genellikle F simgesiyle gösterilir.

İki beyaz at; genellikle A simgesiyle gösterilir.

Sekiz beyaz piyon; genellikle simgesiyle gösterilir.

A black king usually indicated by the symbol ♚ K

A black queen usually indicated by the symbol ♛ Q

Two black rooks usually indicated by the symbol ♜ R

Two black bishops usually indicated by the symbol ♝ B

Two black knights usually indicated by the symbol ♞ N

Eight black pawns usually indicated by the symbol ♟

Staunton Pieces

p Q K B N R

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

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’.

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 ufki 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

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

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.

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

3.3 The rook may move to any square along the file or the rank on which it stands.

3.4 The queen may move to any square along the file, the rank or a diagonal on which it stands.

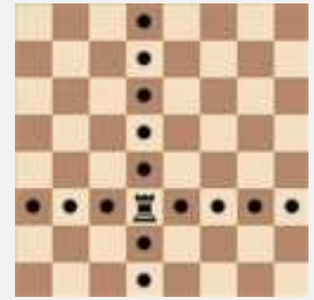
Madde 3: Taşların hareketleri

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

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

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

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



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

3.5 When making these moves, the bishop, rook or queen may not move over any intervening pieces.

3.6 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.

3.7 a. The pawn may move forward to the square immediately in front of it on the same file, provided that this square is unoccupied, or

b. on its first move the pawn may move as in 3.7.a or alternatively it may advance two squares along the same file, provided that both squares are unoccupied, or

c. 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.

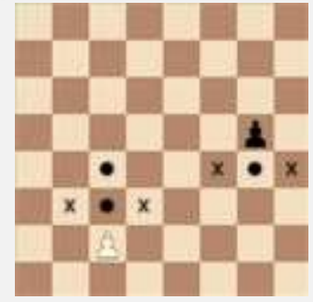
3.5 Fil, kale veya vezir açıklanan bu hareketleri yaparken, hamle yolları üzerinde bulunan bir taşın üzerinden atlayamazlar.

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

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

b. ilk hareketinde piyon, 3.7.a'da belirtildiği gibi bir kare ilerleyebilir veya istenirse bulunduğu dikeyde önündeki her iki karenin de boş olması koşulu ile iki kare ilerleyebilir, ya da

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



d. 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. This capture is only legal on the move following this advance and is called an 'en passant' capture.

e. 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'. The player's choice is not restricted to pieces that have been captured previously. This exchange of a pawn for another piece is called promotion, and the effect of the new piece is immediate.

3.8 There are two different ways of moving the king:

a. by moving to an adjoining square

b. 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.

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

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

a. bitişik bir kareye giderek

b. '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.

Before white kingside castling
Before black queenside castling

After white kingside castling
After black queenside castling

Before white queenside castling
Before black kingside castling

After white queenside castling
After black kingside castling

(1) The right to castle has been lost:
[a] if the king has already moved, or
[b] with a rook that has already moved.

(2) Castling is prevented temporarily:
[a] 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
[b] if there is any piece between the king and the rook with which castling is to be effected.

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

Beyaz küçük roktan önce
Siyah büyük roktan önce

Beyaz küçük roktan sonra
Siyah büyük roktan sonra

Beyaz büyük roktan önce
Siyah küçük roktan önce

Beyaz büyük roktan sonra
Siyah küçük roktan sonra

(1) Rok yapma hakkı (aşağıdaki hallerde) kaybedilmiştir:
[a] şah daha önce oynamışsa, ya da
[b] rok yapılacak kale daha önce oynamışsa.

(2) Rok yapmak geçici olarak (aşağıdaki hallerde) engellenmiştir:
[a] şahın bulunduğu, rok yaparken geçeceği veya rok yaptığında gideceği kareler rakip taşlarca işgal edilmiş ya da tehdit ediliyor ise, ya da
[b] şah ve kale arasında roku etkileyecek herhangi bir taş varsa.

3.9 Şahın, bir ya da daha fazla rakip taşın tehdidi altında olması, kendisine ‘şah çekildiği’ anlamına gelir ve bu; şah çeken rakip taşların, kendi şahlarını tehdit altında bırakacakları (ya da sokacakları) için bulundukları karelerden ayrılamadıkları hallerde dahi geçerlidir. Hiç bir taş kendi şahını tehdit altına sokacak veya tehdit altında bırakacak bir hareketi gerçekleştiremez.

3.10 a. A move is legal when all the relevant requirements of Articles 3.1 – 3.9 have been fulfilled.
b. A move is illegal when it fails to meet the relevant requirements of Articles 3.1 –3.9
c. A position is illegal when it cannot have been reached by any series of legal moves.

Article 4: The act of moving pieces

4.1 Each move must be made with one hand only.

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

4.3 Except as provided in Article 4.2, if the player having the move touches on the chessboard, with the intention of moving or capturing:
a. one or more of his own pieces, he must move the first piece touched that can be moved
b. one or more of his opponent's pieces, he must capture the first piece touched that can be captured
c. one piece of each colour, he must capture the opponent's piece with his 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.

4.4 If a player having the move:
a. touches his king and a rook he must castle on that side if it is legal to do so
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.a
c. 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.
d. promotes a pawn, the choice of the piece is finalised when the piece has touched the square of promotion.

4.5 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.

4.6 The act of promotion may be performed in various ways:
1. the pawn does not have to be placed on the square of arrival,
2. removing the pawn and putting the new piece on the square of promotion may occur in any order.

3.10 a. 3.1'den 3.9'a kadar sıralanan Maddelerin ilgili tüm koşullarını karşılayan bir hamle, 'geçerli'(legal)dir.
b. 3.1'den 3.9'a kadar sıralanan Maddelerin ilgili koşullarını karşılayamayan bir hamle, 'geçersiz'(illegal)dir.
c. Geçerli (legal) bir hamleler dizisiyle ulaşılamayan bir konum, geçersiz (illegal)dir.

Madde 4: Taşların hareket ettirilmesi

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

4.2 Önceden niyetini belli etmek koşulu ile (örneğin, 'düzeltiyorum' - 'j'adoube' ya da 'I adjust' - diyerek) yalnızca hamlede olan bir oyuncu, karelerindeki bir ya da daha fazla taşı düzeltebilir.

4.3 Madde 4.2.'de açıklanan durum dışında, hamledeki oyuncu oynama ya da alma niyetiyle, satranç tahtasındaki:
a. bir veya birden fazla kendi taşına dokunmuşsa, oynayabileceği ilk dokunduğu taşı oynamalı,
b. bir veya birden fazla rakip taşa dokunmuşsa, alabileceği ilk dokunduğu rakip taşı almalıdır,
c. hem kendi, hem de rakip taşa dokunmuşsa, kendi taşıyla rakip taşı almalı, eğer bu geçersiz bir hamle ise, oynanabilecek ya da alınabilecek ilk dokunduğu taşı oynamalı ya da almalıdır. Hangisine önce dokunduğu belli değilse oyuncunun öncelikle(rakibin taşından önce) kendi taşına dokunduğu kabul edilir.

4.4 Eğer hamlede olan bir oyuncu:
a. şahına ve kalelerinden birine dokunursa, bu kalenin olduğu tarafa rok yapmalıdır(bunun geçerli bir hamle olması koşuluyla)
b. bilerek kalelerinden birine ve sonra şahına dokunursa, bu hamlede bu yöne rok yapmasına izin verilmez ve madde 4.3.a uygulanır
c. 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 yapmak-ta serbesttir.
d. 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:
1. piyonun terfi(varış) karesine yerleştirilmesi zorunlu değildir,
2. piyonun çıkarılıp yeni taşın terfi(varış) karesine konulması, herhangi bir sırayla gerçekleşebilir.

If an opponent's piece stands on the square of promotion, it must be captured.

4.7 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:

a. a capture, when the captured piece has been removed from the chess board and the player, having placed his own piece on its new square, has released this capturing piece from his hand.

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.

c. 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.

4.8 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.

4.9 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.

Article 5: The completion of the game

5.1 a. 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. The game is won by the player whose opponent declares he resigns. This immediately ends the game.

5.2 a. 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. 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.

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:

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

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.

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

4.8 Oyuncu oynamak ya da almak niyetiyle bir taşa dokunduğunda, rakibinin Maddeler 4.1-4.7 kapsamına giren ihlallerine itiraz etme hakkını yitirir.

4.9 Bir oyuncu taşları hareket ettirebilecek durumda değilse, bu işlem için, hakemce kabul edilebilecek bir yardımcı, oyuncu tarafından sağlanabilir.

Madde 5: Oyunun sonuçlanması

5.1 a. Oyun, rakibini, mat yapan oyuncu tarafından kazanılır. Mat konumunu yaratan hamlenin, Madde 3 ve Maddeler 4.2-4.7 ye uygun bir hamle olması durumunda, oyun derhal sona erer.

b. Oyun, rakibi terk ettiğini bildiren oyuncu tarafından kazanılır. Oyun derhal sona erer.

5.2 a. 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. 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 Maddeler 4.2-4.7 ye uygun bir hamle olması durumunda, oyun derhal sona erer.

c. The game is drawn upon agreement between the two players during the game. This immediately ends the game.
d. The game may be drawn if an identical position is about to appear or has appeared on the chessboard at least three times (see Article 9.2).
e. The game may be drawn if each player has made at least the last 50 moves without the movement of any pawn and without any capture (see Article 9.3).

COMPETITION RULES

Article 6: The chessclock

6.1 'Chessclock' means a clock with two time displays, connected to each other in such away 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.

6.2 a. 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:
(1) the move ends the game (see Articles 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, 9.6a, 9.6b and 9.7), or
(2) the player has made his next move, in case his previous move was not completed.
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. 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.
c. 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.
d. Only the player whose clock is running is allowed to adjust the pieces.
e. 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.

6.3 a. When using a chessclock, each player must complete a minimum number of moves or all moves in an allotted period of time and/or may be allocated an additional amount of time with each move. All these must be specified in

c. İki taraf oyun sırasında aralarında anlaşırlarsa oyun berabere biter. Oyun derhal sona erer.
d. Özdeş bir konumun, satranç tahtası üzerinde, en az üç kez oluşması ya da oluşmak üzere olması halinde, oyun berabere olarak sonuçlandırılabilir (Madde 9.2.'ye bakınız).
e. Her iki oyuncu, asgari son 50 hamleyi, hiçbir taşı almadan ve hiçbir piyonu sürmeden yapmışlar ise oyun berabere olarak sonuçlandırılabilir (Madde 9.3'e bakınız).

YARIŞMA KURALLARI

Madde 6: Satranç saati

6.1 'Satranç Saati', aynı anda sadece biri çalışabilecek şekilde birbirine bir mekanizma ile bağlanmış iki göstergeli bir saattir.
Satranç Kuralları içinde 'Saat' bu iki göstergeden biri anlamına gelir.
Her zaman göstergesi bir 'bayrağa' sahiptir.
'Bayrak düşmesi' ise oyuncuya tanınan zamanın bitmesi anlamına gelir.

6.2 a. Oyun sırasında satranç tahtası üzerinde hamlesini yapan her (bir) oyuncu, kendi saatini durduracak ve rakibinin saatini çalıştıracaktır (yani, saatine basacaktır). Bu hamleyi "tamamlar".
Bir hamle şu durumlarda da tamamlanmıştır:
(1) hamle oyunu sonlandırıyorsa (Maddeler 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c ve 9.6), ya da
(2) önceki hamlesi tamamlanmadığı halde, oyuncu sonraki hamlesini yapmışsa.
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. Oyuncu, saate hamlesini yaptığı elle basmalıdır. Saat tuşunun üzerinde parmak bekletmek, ya da eli saatin üzerinde askıda tutmak, yasaktır.
c. 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.
d. Yalnızca saati çalışmakta olan oyuncunun taşları düzeltmesine izin verilir.
e. 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 a. 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

advance.

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.

6.4 Immediately after a flag falls, the requirements of Article 6.3 a. must be checked.

6.5 Before the start of the game the arbiter shall decide where the chessclock is placed.

6.6 At the time determined for the start of the game White's clock is started.

6.7 a. The rules of a competition shall specify in advance a default time. Any player who arrives at the chessboard after the default time shall lose the game unless the arbiter decides otherwise.
b. If the rules of a competition 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 rules of the competition specify or the arbiter decides otherwise.

6.8 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.

6.9 Except where one of Articles 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c 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.

6.10 a. 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. 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.

6.11 If both flags have fallen and it is impossible to establish which flag fell first then:
a. the game shall continue if this occurs in any period of the game except the last period.
b. the game is drawn if this occurs in the period of a game in which all remaining moves must be completed.

faktörler önceden belirlenmelidir.
b. Oyuncunun bir zaman diliminden arttırmış 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.a' daki koşullar gözden geçirilmelidir.

6.5 Oyun başlamadan önce, hakem, saatin nereye konacağına karar verir.

6.6 Oyunun başlangıcı için belirtilen saatte, Beyaz'ların saati çalıştırılır.

6.7 a. Yarışma kuralları yoluyla, önceden, bir hükmen yenik sayılma süresi belirlenir. Satranç tahtasına, hükmen yenik sayılma süresi'nden sonra gelen bir oyuncu, hakem aksi yönde karar vermedikçe oyunu kaybeder.
b. Eğer yarışma kuralları, 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 kuralları ile aksi öngörülmüyor ya da hakem bu yönde bir karar vermiyorsa- kaybeder.

6.8 Hakemin görmesi, ya da, oyunculardan birinin, bu olguya yönelik geçerli savı üzerine bayrak düşmüş olarak kabul edilir.

6.9 Madde 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c' nin 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 a. 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 değerlendirmeyle göstergelerindeki zamanlar ayarlanır.
b. 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 Her iki bayrak da düşmüş ve hangisinin daha önce düştüğünü saptamak olanaklı değilse:
a. bu durum, oyunun son periyodu dışındaki herhangi bir zaman bölümünde olursa, oyun devam eder.
b. bu durum, kalan tüm hamlelerin tamamlanması gereken zaman bölümünde olursa, oyun berabere olur.

6.12 a. If the game needs to be interrupted, the arbiter shall stop the chessclock.
6.12 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.
c. The arbiter shall decide when the game restarts.
d. 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.

6.13 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. However, the player may not make a claim relying only on information shown in this manner.

Article 7: Irregularities

7.1 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.

7.2 a. 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. 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.

7.3 If a game has begun with colours reversed then it shall continue, unless the arbiter rules otherwise.

7.4 If a player displaces one or more pieces, he shall re-establish the correct position in his own time. If necessary, either the player or his opponent shall stop the chessclock and ask for the arbiter's assistance. The arbiter may penalise the player who displaced the pieces.

7.5 a. 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.
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.

6.12 a. Oyunun kesintiye uğratılması gerekmiş ise, hakem satranç saatini durduracaktır.
b. Bir oyuncu yalnızca hakemin yardımına ihtiyaç duyduğunda satranç saatini durdurabilir; örneğin, piyon terfisinin söz konusu olduğu bir durumda, gereken taş mevcut olmayabilir.
c. Oyunun ne zaman tekrar başlayacağına hakem karar verir.
d. Oyunculardan biri, hakemin yardımını istemek için satranç saatini durdurmuş ise, hakem, bunun gerekçesinin haklılığını irdeleyecektir. Eğer oyuncunun satranç saatini durdurmak için haklı bir gerekçesi yoksa, oyuncu, Madde 12.9'a göre cezalandırılacaktır.

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

Madde 7: Kuraldışı durumlar

7.1 Bir kuraldışılık oluşursa, taşların önceki konumlarına dönülmeli, hakem en doğru değerlendirmesini kullanarak satranç saatinin gösterdiği zamanları belirlemelidir. Buna saatteki zamanları değiştirmeme hakkı da dahildir. İlaveten hakem, gerekiyor ise saatin hamle sayacını da ayarlayacaktır.

7.2 a. Bir oyun sırasında, taşların başlangıç konumu yanlış dizilmiş olarak oyuna başlandığı fark edilirse, oyun iptal edilecek ve yeni bir oyun oynatılacaktır.
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.

7.3 Oyuncular ters renklerde oyuna başlamışlarsa, hakemin aksi yönde bir kararı olmadıkça, oyun devam eder.

7.4 Eğer bir oyuncu, bir ya da birden fazla taşı devirir, yerlerini bozarsa bunları kendi zamanı içinde doğru yerlerine koyacaktır. Gerekiyorsa, oyuncu ya da rakibi, satranç saatini durduracak ve hakemden yardım isteyecektir. Hakem, taşları bozan oyuncuya ceza verebilir.

7.5 a. 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'e göre, geçersiz hamle yerine başka bir hamle yapılır. Ardından oyun bu düzeltilmiş konumdan devam eder.
Bir oyuncu, piyonunu en uzak yataya sürer, saatine basar, fakat piyonu yeni bir taş ile değiştirmezse, hamle geçersizdir. Piyon kendisiyle aynı renkte bir vezir ile değiştirilir.

b. After the action taken under Article 7.5.a, 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.

7.6 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.

Article 8: The recording of the moves

8.1 a. 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. 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 Appendix E.1 a.

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.

c. 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.

d. Both players must record the offer of a draw on the scoresheet with a symbol (=).

e. 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.

8.2 The scoresheet shall be visible to the arbiter throughout the game.

8.3 The scoresheets are the property of the organiser of the competition.

8.4 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.

b. Madde 7.5.a'ya 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.

7.6 Eğer oyun sırasında herhangi bir taşın doğru karesinden kaydığı belirlenirse, konum kuraldışı durumun hemen öncesine getirilecektir. Kuraldışı durumun hemen öncesi belirlenemiyorsa, oyun, belirlenebilen son kuraldışı öncesi konumdan devam edecektir. Ardından, oyun bu düzeltilmiş konumdan devam eder.

Madde 8: Hamlelerin kaydedilmesi

8.1 a. 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. Oyuncunun, Madde 9.2, ya da 9.3'e göre berabere savında bulunduğu haller-ya da Ek E.1 a.'ya göre ertelenen oyunlar-dışında, hamlelerin önceden yazılması yasaktır.

b. Notasyon kağıdı, yalnızca, hamleleri yazmak, saatlerdeki zamanlar, berabere teklifleri, bir sava ilişkin konular ve diğer amaca uygun verileri kaydetmek için kullanılacaktır.

c. Oyuncu dilerse, rakibinin hamlesine kaydetmeden önce yanıt verebilir. Yenisini yapmadan önce, öncekini kaydetmek zorundadır.

d. Her iki oyuncu da berabere teklifini notasyon kağıdına (=) simgesiyle kaydetmelidir.

e. Bir oyuncu hamleleri yazabilecek durumda değilse, bu işlem için hakemce kabul edilebilecek bir yardımcı oyuncu tarafından sağlanabilir. Saati hakem tarafından adil biçimde ayarlanacaktır. Bu saat ayarlaması engelli oyuncunun saati üzerinden uygulanmayacaktır.

8.2 Notasyon kağıdı, oyun boyunca hakem tarafından görülebilir durumda bulunacaktır.

8.3 Notasyon kağıtları yarışmayı düzenleyenin malıdır.

8.4 Bir oyuncunun oyunun herhangi bir periyodunda beş dakikadan az zamanı kalmış ve hamle başına 30 saniye ya da üzeri ek zamana sahip değilse bu periyodun geri kalanı için Madde 8.1'in gereklerini yerine getirmek zorunda değildir.

8.5 a. 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. 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.

c. 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.

8.6 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.

8.7 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.

Article 9: The drawn game

9.1 a. The rules of a competition may specify that players cannot agree to a draw, whether in less than a specified number of moves or at all, without the consent of the arbiter.

b. However, if the rules of a competition allow a draw agreement the following shall apply:

(1) 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.

(2) The offer of a draw shall be noted by each player on his scoresheet with the symbol (=).

(3) A claim of a draw under Article 9.2 or 9.3 shall be considered to be an offer of a draw.

8.5 a. 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 kağıdını kullanarak notasyon kağıtlarını güncellemelidirler.

b. 8.4' e uyarınca hamleleri kaydetmesi gerekmeyen sadece bir taraf ise; bayrak düşer düşmez hamle yapmadan önce notasyon kağıdını güncellemelidir. Sıra kendinde olmak koşulu ile rakibinin kağıdını kullanabilir, ama hamle yapmadan önce rakibinin kağıdını geri vermelidir.

c. Eksiksiz bir notasyon kağıdı 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.

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.

Madde 9 : Oyunun berabere olması

9.1 a. Oyuncuların, bir oyunun tümü boyunca, ya da belli sayıda hamleyi gerçekleştirmeden, anlaşma yoluyla (hakemin rızası olmaksızın) berabere yapamayacaklarını, yarışma kuralları aracılığıyla hükme bağlamak mümkündür.

b. Bununla birlikte, yarışmanın yönergesi oyuncuların anlaşarak berabere yapmasına izin veriyorsa aşağıdakiler uygulanır:

(1) Hamlesini tahta üzerinde yapmış bir oyuncu, dilerse, saatine basmadan önce berabere teklif edebilir. Oyun sırasında olmak koşuluyla, teklifin yapıldığı zaman, teklifin geçerliliğini etkilemez, fakat Madde 11.5 de göz önüne alınmalıdır. Berabere teklifine ek olarak herhangi bir koşul öne sürülemez. Her iki durumda da beraberlik teklifi geri çekilemez ve rakip kabul edene, sözlü olarak reddedene, oynamak veya almak niyetiyle bir taşa dokunana kadar geçerlidir, ya da oyun başka bir yolla sonuçlandırılır.

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

(3) Madde 9.2 ya da 9.3 göre ileri sürülen berabere savları aynı zamanda bir berabere teklifi olarak kabul edilirler.

9.2 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):

a. 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. has just appeared, and the player claiming the draw has the move.
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:

(1) at the start of the sequence a pawn could have been captured en passant.

(2) a king or rook had castling rights, but forfeited these after moving. The castling rights are lost only after the king or rook is moved.

9.3 The game is drawn, upon a correct claim by a player having the move, if:

a. 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. the last 50 moves by each player have been completed without the movement of any pawn and without any capture.

9.4 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.

9.5 If a player claims a draw under Article 9.2 or 9.3, he or the arbiter shall stop the chessclock (see Article 6.12a or 6.12b). He is not allowed to withdraw his claim.

a. If the claim is found to be correct, the game is immediately drawn.

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.

9.6 If one or both of the following occur(s) then the game is drawn:

a. the same position has appeared, as in 9.2b, for at least five consecutive alternate moves by each player.

b. any consecutive series of 75 moves have been completed by each player without the movement of any pawn and without any capture. If the last move resulted in checkmate, that shall take precedence.

9.2 Hamlede olan oyuncunun geçerli savı üzerine, aynı konum en az üç kez (peş peşe olması gerekmez):

a. oluşmak üzere ise, değiştirilemeyecek bu hamlesini önce notasyon kağıdına yazmış ve hakeme bu hamleyi yapmak niyetinde olduğunu bildirmiş, ya da

b. (o anda) oluşmuş ise ve hamlede olan oyuncu berabere savında bulunuyorsa oyun berabere olur.
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:

(1) serinin başlangıcında bir piyon geçerken alınabiliyorsa.

(2) rok hakkı olan bir şah ya da kale, hareket ettikleri için bu haklarını kaybetmişlerse. Yalnızca hareket gerçekleştikten sonra, bir şah ya da kale, rok haklarını kaybetmiş sayılır.

9.3 Hamlede olan oyuncu, şayet:

a. notasyon kağıdına 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. 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 6.12a ya da 6.12b). Savını geri çekmesine izin verilmez.

a. Sav doğru ise, oyun derhal berabere biter.

b. Sav yanlışsa, hakem rakibin süresine iki dakika ekler. Ardından oyun devam edecektir. Sav, niyetlenilen hamle üzerine kurulu ise, bu hamle Maddeler 3 ve 4.'e uygun olarak yapılmalıdır.

9.6 Aşağıdaki hallerden biri ya da her ikisi birden meydana gelirse oyun beraberedir:

a. 9.2b'deki gibi aynı konum, her iki oyuncunun, karşılıklı ve ardışık hamleleri ile en az beş kez oluşmuş ise.

b. her iki oyuncu ardışık 75 hamlelik herhangi bir seriyi, hiçbir taşı almadan ve hiçbir piyonu hareket ettirmeden tamamlamışlar ise. Son hamle ile mat yapılmış ise, mat geçerlidir.

9.7 The game is drawn when a position is reached from which a checkmate cannot occur by any possible series of legal moves. This immediately ends the game, provided that the move producing this position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7.

Article 10: Points

10.1 Unless the rules of a competition 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).

Article 11: The conduct of the players

11.1 The players shall take no action that will bring the game of chess into disrepute.

11.2 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. The playing area is defined as the place where the games of competition are played. Only with the permission of the arbiter can

a. a player leave the playing venue.
b. the player having the move be allowed to leave the playing area.
c. A person who is neither a player nor arbiter be allowed access to the playing area.

11.3 a. During play the players are forbidden to use any notes, sources of information or advice, or analyse any game on another chessboard.

b. During a game, a player is forbidden to have a mobile phone, electronic means of communication or any device capable of suggesting chess moves on their person in the playing venue. However, the rules of the competition may allow such devices to be stored in a player's bag, as long as the device is completely switched off. A player is forbidden to carry a bag holding such a device, without permission of the arbiter.If it is evident that a player has such a device on their person in the playing venue, the player shall lose the game. The opponent shall win. The rules of a competition may specify a different, less severe, penalty. The arbiter may require the player to Allow his/her clothes, bags or other items to be inspected, in private. The arbiter or a 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.

c. Smoking is permitted only in the section of the venue designated by the arbiter.

9.7 Olası herhangi bir geçerli hamleler dizisiyle mat yapılamayacak bir konuma ulaşıldığında, oyun berabere olur. Bu konuma yolaçan hamlenin, Madde 3 ve Maddeler 4.2-4.7'e uygun olması halinde, oyun derhal sona erer.

Madde 10: Puanlar

10.1 Yarışma kuralları 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.

Madde 11: Oyuncuların yönetilmesi

11.1 Oyuncular satranç oyunun itibarını zedeleyecek davranışlarda bulunamazlar.

11.2 'Oyun sahası'; 'oyun salonu', tuvaletler, dinlenme odaları, oyuncuların temiz hava almak için çıktıkları yerler, sigara içme yerleri ve hakemin belirlediği diğer bölgeler olarak tanımlanır. Oyun salonu, bir yarışmanın oyunlarının oynandığı yer olarak tanımlanır.
Yalnızca hakemin izni ile:

a. bir oyuncu, oyun sahasını terkedebilir.
b. hamlede olan bir oyuncu, oyun salonundan ayrılabilir.
c. oyuncu ya da hakem olmayan bir kişi, oyun salonuna (oyunların oynandığı alan) giriş hakkı edinebilir.

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

b. Bir oyun sırasında, bir oyuncunun oyun sahasında cep telefonu, elektronik haberleşme aracı veya satranç hamleleri önerebilecek her hangi bir cihaz bulundurması yasaktır. Bununla birlikte, Yarışma kurulları bu türden cihazların tümüyle kapalı olduğu sürece oyuncunun çantasında bulundurmasına izin verilebilir. Bir oyuncunun hakemin izni olmaksızın bu cihazları içinde bulundurduğu bir çanta taşıması yasaktır. Bu türden bir cihazı oyun sahasında üzerinde bulundurduğu belirgin/aşikar ise söz konusu oyuncu oyunu kaybedecektir. Rakibi kazanacaktır.
Yarışma kuralları daha hafif başka kurallar belirleyebilir. Hakem oyuncudan özel bir yerde elbiselerinin, çantasının veya diğer kişisel eşyalarının 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.

c. Sigara içmek, ancak oyun sahasının hakem tarafından belirlenen bölümünde olanaklıdır.

11.4 Players who have finished their games shall be considered to be spectators.

11.5 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.

11.6 Infraction of any part of Articles 11.1 – 11.5 shall lead to penalties in accordance with Article 12.9.

11.7 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.

11.8 If both players are found guilty according to Article 11.7, the game shall be declared lost by both players.

11.9 A player shall have the right to request from the arbiter an explanation of particular points in the Laws of Chess.

11.10 Unless the rules of the competition specify otherwise, a player may appeal against any decision of the arbiter, even if the player has signed the scoresheet (see Article 8.7).

Article 12: The role of the Arbiter (see Preface)

12.1 The arbiter shall see that the Laws of Chess are strictly observed.

12.2 The arbiter shall
- a) ensure fair play.
- b) act in the best interest of the competition.
- c) ensure that a good playing environment is maintained.
- d) ensure that the players are not disturbed.
- e) supervise the progress of the competition.
- f) take special measures in the interests of disabled players and those who need medical attention.

12.3 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.

12.4 The arbiter may appoint assistants to observe games, for example when several players are short of time.

12.5 The arbiter may award either or both players additional time in the event of external disturbance of the game.

11.4 Oyununu bitirmiş oyuncular seyirci sayılırlar.

11.5 Hangi yolla olursa olsun rakibin dikkatini dağıtmak ya da rahatsız etmek yasaktır. Buna mantıksız sav ve berabere tekliflerinde bulunmak ya da oyun sahasına gürültüye yol açacak şeyler getirmek de dahildir.

11.6 11.1-11.5 Maddelerinin herhangi bir kısmının ihlali Madde 12.9'a göre cezalandırılacaktır.

11.7 Satranç Kuralları'na 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 Kuralları'nın belirli bir noktasının açıklanmasını isteme hakkına sahiptir.

11.10 Yarışma Kuralları ile aksi öngörülmüyorsa, bir oyuncu, notasyon kağıdını imzalamış olsa bile, hakemin vermiş olduğu bir karara itiraz edebilir (bakınız Madde 8.7).

Madde 12: Hakemin rolü (bakınız Önsöz)

12.1 Hakem, Satranç Kuralları'na sıkıca uyulmasını sağlayacaktır.

12.2 Hakem aşağıdakilerin gerçekleşmesini sağlar:
- a) oyunların adil şekilde oynanmasını sağlar.
- b) yarışma ile en iyi şekilde ilgilenir.
- c) iyi bir oyun ortamını ve bunun sürekliliğini sağlar.
- d) oyuncuların rahatsız edilmemelerini sağlar.
- e) yarışma sürecinin ilerleyişini yönetir.
- f) engelli ve tıbbi bakıma ihtiyacı olan oyuncular için gereken tedbirleri alır.

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 yardımcılar atayabilir; örneğin, bir kaç 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 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.

12.7 If someone observes an irregularity, he may inform only the arbiter. Players in other games are 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.

12.8 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.

12.9 Options available to the arbiter concerning penalties:

a. warning
b. increasing the remaining time of the opponent
c. reducing the remaining time of the offending player
d. increasing the points scored in the game by the opponent to the maximum available for that game
e. reducing the points scored in the game by the offending person
f. declaring the game to be lost by the offending player (the arbiter shall also decide the opponent's score)
g. a fine announced in advance
h. expulsion from the competition.

12.6 Hakem, Satranç Kuralları'nda 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.

12.7 Eğer, birisi, bir kural dışılığa 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:

a. uyarı
b. rakip oyuncunun kalan süresini arttırmak
c. kabahatli oyuncunun kalan süresini azaltmak
d. rakibin o oyundan alacağı puanı tam puana kadar arttırmak
e. kabahatli oyuncunun oyundan aldığı puanı azaltmak
f. oyunu kabahatli taraf için kayıp ilan etmek (rakibinin puanını da hakem belirleyecektir)
g. önceden duyurulmuş bir para cezasını uygulamak
h. yarışmadan çıkarmak.

APPENDICES

Appendix A. Rapidplay

A.1 A 'Rapidplay' 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.

A.2 Players do not need to record the moves.

A.3 The Competition Rules shall apply if
- a. one arbiter supervises at most three games and
- b. each game is recorded by the arbiter or his assistant and, if possible, by electronic means.

A.4 Otherwise the following apply:
- a. From the initial position, once ten moves have been completed by each player,
  - (1) no change can be made to the clock setting, unless the schedule of the event would be adversely affected.
  - (2) 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. An illegal move is completed once the player has pressed his clock. If the arbiter observes this 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.
- c. To claim a win on time, the claimant must 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 opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.
- d. 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 the illegal position is still on the board, he shall declare the game drawn.

EKLER

Ek A. Hızlı satranç

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

A.2 Oyuncuların hamlelerini kaydetmeleri gerekli değildir.

A.3 Aşağıdaki hallerde Yarışma Kuralları uygulanır:
- a. bir hakem en fazla üç oyunu yönetiyorsa ve
- b. her oyun hakem ya da yardımcısı tarafından, ve eğer mümkünse, elektronik olarak da kaydediliyorsa.

A.4 Aksi halde aşağıdakiler uygulanır:
- a. Başlangıç pozisyonundan itibaren her iki oyuncu da onuncu hamleyi tamamladıktan sonra,
  - (1) saat kurulumunda bir değişiklik yapılamaz, yarışma takvimini olumsuz etkileyen haller bunun istisnasıdır.
  - (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.
- b. Geçersiz bir hamle, oyuncunun saatine basması ile tamamlanır. Bunu gözlemleyen hakem, eğer rakip oyuncu kendi sonraki hamlesini yapmamışsa, oyunu bu oyuncu(geçersiz hamleyi tamamlayan) için kayıp ilan edecektir. Hakem müdahil olmamışsa, rakip oyuncu, kendi sonraki hamlesini yapmamış olması koşuluyla, kazanç savında bulunma hakkını elde eder. 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 yapmışsa, geçersiz bir hamle, her iki oyuncunun da -hakemin müdahalesi olmadan- aralarında anlaştıkları haller dışında, düzeltilemez.
- c. Zamandan kazanç savını ileri sürebilmek için, savı ileri süren taraf satranç saatini durdurmalı ve 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.
- d. 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.5 The Rules for a competition shall specify whether Article A.3 or Article A.4 shall apply for the entire event.

Appendix B. Blitz

B.1 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.2 The penalties mentioned in Articles 7 and 9 of the Competition Rules shall be one minute instead of two minutes.

B.3 The Competition Rules shall apply if
a. one arbiter supervises one game and
b. each game is recorded by the arbiter or his assistant and, if possible, by electronic means.

B.4 Otherwise, play shall be governed by the Rapidplay Laws as in Article A.4.

B.5 The Rules for a competition shall specify whether Article B.3 or Article.B.4 shall apply for the entire event.

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

Ek B. Yıldırım

B.1 'Yıldırım', oyunun tüm hamlerinin tamamlaması için oyuncu başına sabit süre ile, 10 dakika ve altında zaman düşen; ya da, tahsis edilen sabit süreye, ilave sürenin 60 katı eklendiğinde, her bir oyuncu için 10 dakika ya da altında zaman verildiği, bir oyundur.

B.2 Yarışma Kuralları'nın 7. ve 9. Maddelerinde sözü edilen iki dakikalık cezalar bir dakika olarak uygulanır.

B.3 Aşağıdaki hallerde Yarışma Kuralları uygulanır:
a. bir oyunu bir hakem yönetiyorsa ve
b. her bir oyun hakem ya da yardımcısı tarafından, ve eğer mümkünse, elektronik olarak da kaydediliyorsa.

B.4 Aksi halde, Ek A.4'deki Hızlı Satranç Kuralları uygulanır.

B.5 Yarışma yönergesinde, o yarışma boyunca Madde B.3 ya da B.4'den hangisinin uygulanacağı belirtilmiş olacaktır.

Appendix C. Algebraic notation

FIDE recognises for its own tournaments and matches only one system of notation, the Algebraic System, and recommends the use of this uniform chess notation also for chess literature and periodicals. Scoresheets using a notation system other than algebraic may not be used as evidence in cases where normally the scoresheet of a player is used for that purpose. An arbiter who observes that a player is using a notation system other than the algebraic should warn the player of this requirement.

Description of the Algebraic System

C.1 In this description, 'piece' means a piece other than a pawn.

C.2 Each piece is indicated by an abbreviation. In the English language it is the first letter, a capital letter, of its name. Example: K=king, Q=queen, R=rook, B=bishop, N=knight. (N is used for a knight, in order to avoid ambiguity.)

C.3 For the abbreviation of the name of the pieces, each player is free to use the name which is commonly used in his country. Examples: F = fou (French for bishop), L = loper (Dutch for bishop). In printed periodicals, the use of figurines recommended.

C.4 Pawns are not indicated by their first letter, but are recognised by the absence of such a letter. Examples: the moves are written e5, d4, a5, not pe5, Pd4, pa5.

C.5 The eight files (from left to right for White and from right to left for Black) are indicated by the small letters, a, b, c, d, e, f, g and h, respectively.

C.6 The eight ranks (from bottom to top for White and from top to bottom for Black) are numbered 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, respectively. Consequently, in the initial position the white pieces and pawns are placed on the first and second ranks; the black pieces and pawns on the eighth and seventh ranks.

C.7 As a consequence of the previous rules, each of the sixty-four squares is invariably indicated by a unique combination of a letter and a number.

Ek C. Cebrik notasyon

FIDE kendi turnuva ve karşılaşmalarında yalnızca Cebirsel Sistemi geçerli kabul eder ve satranca ilişkin tüm yayınlarda bu notasyon sisteminin kullanılmasını tavsiye eder. Cebirsel sistem dışındaki sistemlerle tutulan notasyon kağıtları geçerli değildirler ve kanıt oluşturmazlar. Hakem, cebirsel sistemden başka bir notasyon sistemi kullanan oyuncuları, bu gerekliliği yerine getirmeleri için uyarmalıdır.

Cebrik Sistemin tanımı

C.1 Burada, 'taş' sözcüğü, piyondan farklı bir figürü anlatır.

C.2 Her taş, bir kısaltma ile gösterilir; ingilizcedeki adının ilk büyük harfi ile. Örnek: K=king(şah), Q=queen(vezir), R=rook(kale), B=bishop(fil), N=knight(at). (King-Knight karışıklığını önlemek için atın kısaltması N kabul edilir.)

C.3 Taşların adının kısaltması olarak, her oyuncu kendi ülkesinde yaygın olan adın ilk harfini kullanmakta serbesttir. Örnek: F = fou (Fransızca fil), L = loper (Hollanda dilinde fil). Basılı yayınlarda, taş isimleri yerine figürler kullanılması önerilir.

C.4 Piyonlar ilk harfleriyle gösterilmez, ama kendilerini gösteren bir harf olmaması ile ayırt edilirler. Örnekler: hamleler e5, d4, a5 olarak yazılır-pe5, Pd4, pa5 değil.

C.5 Sekiz dikey (Beyazın solundan sağına doğru ve Siyahın sağından soluna doğru) sırasıyla a, b, c, d, e, f, g, h, küçük harfleriyle gösterilir.

C.6 Sekiz yatay (Beyaz için aşağıdan yukarıya, Siyah için yukarıdan aşağıya) sırasıyla 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 rakamlarıyla numaralanır. Dolayısıyla, başlangıç konumunda beyaz taşlar ve piyonlar birinci ve ikinci yataylara; siyah taşlar ve piyonlar sekizinci ve yedinci yataylara dizilir.

C.7 Önceki kuralların sonucu olarak, 64 karenin her biri, bir harf ve rakamla değişmez olarak adreslenir.

C.8 Each move of a piece is indicated by a) the abbreviation of the name of the piece in question and b) the square of arrival. There is no hyphen between a) and b). Examples: Be5, Nf3, Rd1. In the case of pawns, only the square of arrival is indicated. Examples: e5, d4, a5.

C.9 When a piece makes a capture, an x may be inserted between a) the abbreviation of the name of the piece in question and b) the square of arrival. Examples: Bxe5, Nxf3, Rxd1, see also C10.
When a pawn makes a capture, the file of departure must be indicated, then an x may be inserted, then the square of arrival. Examples: dxe5, gxf3, axb5. In the case of an 'en passant' capture, 'e.p.' may be appended to the notation. Example: exd6 e.p.

C.10 If two identical pieces can move to the same square, the piece that is moved is indicated as follows:

1. If both pieces are on the same rank: by a) the abbreviation of the name of the piece, b) the file of departure, and c) the square of arrival.
2. If both pieces are on the same file: by a) the abbreviation of the name of the piece, b) the rank of the square of departure, and c) the square of arrival.

If the pieces are on different ranks and files**,** method 1 is preferred.

Examples:

a. There are two knights, on the squares g1 and e1, and one of them moves to the square f3: either Ngf3 or Nef3, as the case may be.
b. There are two knights, on the squares g5 and g1, and one of them moves to the square f3: either N5f3 or N1f3, as the case may be.
c. There are two knights, on the squares h2 and d4, and one of them moves to the square f3: either Nhf3 or Ndf3, as the case may be.
d. If a capture takes place on the square f3, the notation of the previous examples is still applicable, but an x may be inserted: 1) either Ngxf3 or Nexf3, 2) either N5xf3 or N1xf3, 3) either Nhxf3 or Ndxf3, as the case may be.

C.11 In the case of the promotion of a pawn, the actual pawn move is indicated, followed immediately by the abbreviation of the new piece. Examples: d8Q, exf8N, b1B, g1R.

C.12 The offer of a draw shall be marked as (=).

C.13 Abbreviations
0-0 = castling with rook h1 or rook h8 (kingside castling)
0-0-0 = castling with rook a1 or rook a8 (queenside castling)
x = captures
+ = check
++ or # = checkmate
e.p. = captures 'en passant'
The last four are optional.

C.8 Her bir hamle (a) ilgili taşın isminin kısaltması ve (b) varış karesinin adresi ile gösterilir. (a) ile (b) arasında herhangi bir şekilde ayırma olmaz. Örnekler: Fe5, Af3, Kd1. Piyonlarda, sadece varış karesi belirtilir. Örnekler: e5, d4, a5

C.9 Taş alındığında, (a) ilgili taşın isminin kısaltması ile (b) varış karesi arasına çarpı işareti(x) konulabilir. Örnekler: Fxe5, Axf3, Kxd1, ayrıca C10'a da bakınız. Bir piyon, bir taşı aldığında, kalktığı dikey gösterilmelidir, sonra çarpı işareti, ve sonra varış karesi. Örnekler: dxe5, gxf3, axb5. 'geçerken alma' durumunda, varış karesi olarak piyonun alışın ardından yerleştiği kare gösterilir ve sonuna 'e.p.' eklenebilir. Örnek: exd6 e.p.

C.10 Birbirinin aynı iki taş, aynı kareye gidebiliyorsa, giden taş aşağıdaki şekilde gösterilir:

1. Her iki taş da aynı yataydaysa: (a) taşın isminin kısaltması, (b) kalktığı dikey, (c) varış karesi ile gösterilir.
2. Her iki taş da aynı dikeydeyse: (a) taşın isminin kısaltması, (b) kalktığı yatay, (c) varış karesi ile gösterilir.

Taşlar farklı yatay ve dikeyde iseler, (1) yol tercih edilir.

Örnekler:

a. İki at g1 ve e1 karelerinde bulunuyor ve birisi f3 karesine gidiyor: hangisi gidiyorsa, Agf3 veya Aef3 şeklinde gösterilir.
b. İki at g5 ve g1 karelerinde bulunuyor ve birisi f3 karesine gidiyor: hangisi gidiyorsa, A5f3 veya A1f3 şeklinde gösterilir.
c. İki at h2 ve d4 karelerinde bulunuyor ve birisi f3 karesine gidiyor: hangisi gidiyorsa, Ahf3 veya Adf3 şeklinde gösterilir.
d. Eğer f3 karesinde taş alımı söz konusuysa, önceki örneklerdeki yazım hala geçerlidir, ancak bir çarpı işareti eklenebilir: (1) Agxf3 veya Aexf3, (2) A5xf3 veya A1xf3, (3) Ahxf3 veya Adxf3

C.11 Piyonun terfi etmesi halinde, önce piyonun hamlesi yazılır, bunun hemen yanına yeni taşın ilk harfi eklenir. Örnek: d8V, exf8A, b1F, g1K.

C.12 Berabere teklifi (=) ile gösterilecektir.

C.13 Kısaltmalar
0-0 = h1 veya h8 karesindeki kaleyle yapılan rok (küçük rok)
0-0-0 = a1 veya a8 karesindeki kaleyle yapılan rok (büyük rok)
X = taş alımı
+ = şah tehdidi
++ veya # = mat
e.p. = geçerken alma 'en passant'
Son dört kısaltmanın kullanımı isteğe bağlıdır.

Sample game:
1.e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 e.p. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8.Qe3+ Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)
Or: 1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 ed4 4. e5 Ne4 5. Qd4 d5 6. ed6 Nd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3 Be7 9 Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

Örnek Oyun:
1. e4 e5 2. Af3 Af6 3. d4 exd4 4. e5 Ae4 5. Vxd4 d5 6. exd6 e.p. Axd6 7. Fg5 Ac6 8. Ve3+ Fe7 9. Abd2 0-0 10. 0-0-0 Ke8 11. Şb1(=)
Ya da: 1. e4 e5 2. Af3 Af6 3. d4 ed4 4. e5 Ae4 5. Vd4 d5 6. ed6 Ad6 7. Fg5 Ac6 8. Ve3 Fe7 9. Abd2 0-0 10. 0-0-0 Ke8 11. Şb1(=)

Appendix D. Rules for play with blind and visually disabled players

D.1 The organiser, after consulting the arbiter, shall have the power to adapt the following rules according to local circumstances. In competitive chess between sighted and visually disabled (legally blind) players either player may demand the use of two boards, the sighted player using a normal board, the visually **disabled** player using one specially constructed. This board must meet the following requirements:

a. measure at least 20 cm by 20 cm,
b. have the black squares slightly raised,
c. have a securing aperture in each square,

The requirements for the pieces are:

a. all are provided with a peg that fits into the securing aperture of the board,
b. all are of Staunton design, the black pieces being specially marked.

D.2 The following regulations shall govern play:

1. The moves shall be announced clearly, repeated by the opponent and executed on his chessboard. When promoting a pawn, the player must announce which piece is chosen. To make the announcement as clear as possible, the use of the following names is suggested instead of the corresponding letters:

A - Anna
B - Bella
C - Cesar
D - David
E - Eva
F - Felix
G - Gustav
H - Hector

Unless the arbiter decides otherwise, ranks from White to Black shall be given the German numbers

1 - eins
2 - zwei
3 - drei
4 - vier
5 - fuenf
6 - sechs
7 - sieben
8 - acht

Castling is announced "Lange Rochade" (German for long castling) and "Kurze Rochade" (German for short castling).

The pieces bear the names: Koenig, Dame, Turm, Laeufer, Springer, Bauer.

Ek D. Görme engelli oyuncular için kurallar

D.1 Turnuva düzenleyicileri, hakeme danıştıktan sonra aşağıdaki kuralları yerel şartlara göre uyarlamaya yetkilidirler. Normal gören ve görme engelli oyuncular (hukuken kör) arasında yapılan karşılaşmalarda, oyunculardan biri, iki ayrı satranç tahtası kullanılması isteminde bulunabilir. Gören oyuncu için normal satranç tahtası, görme engelli oyuncu için ise özel yapılmış tahta. Bu özel satranç tahtası, aşağıdaki koşullara uygun olmalıdır:

a. en az 20x20 cm,
b. siyah kareleri hafif yükseltilmiş,
c. bütün kareleri taşları yerleştirmek için özel yuvalı (delikli).

Taşlar için istenenler şunlardır:

a. tümü tahtadaki yuvaya geçebilecek şekilde pimli,
b. tümü Staunton tipinde ve siyah taşları özel işaretli olmalıdır.

D.2 Oyun aşağıdaki kurallara göre yönetilir:

1. Hamleler açık ve net olarak duyurulur, rakip tekrar eder ve hamleler onun tahtasında yapılır. Piyon terfisinde, oyuncu hangi taşı seçtiğini bildirmelidir. Hamlelerin mümkün olduğu kadar açık söylenmesi için harf kullanılan cebirsel sistem yerine, yatay ve dikeyler için aşağıda yer alan isimlendirme önerilir. Dikey sıralar için Almanca harfler kullanılmaktadır:

A – Anna,
B – Bella,
C – Cesar
D – David
E – Eva
F – Felix
G – Gustav
H – Hektor

Hakem aksi yönde karar vermedikçe Beyazdan Siyaha yatay sıralar için Almanca numaralar kullanılır:

1 – eins
2 – zwei
3 – drei
4 – vier
5 – fuenf
6 – sechs
7 – sieben
8 – acht

Büyük Rok "Lange Rochade" şeklinde (Almanca), Küçük Rok "Kurze Rochade" şeklinde (Almanca) ilan edilir.

Taşlar şu şekilde adlandırılır: Koenig (Şah), Dame (Vezir), Turm (Kale), Laeufer (Fil), Springer (At), Bauer (Piyon)

2. On the visually disabled player's board a piece shall be considered 'touched' when it has been taken out of the securing aperture.

3. A move shall be considered 'made' when:
   a. in the case of a capture, the captured piece has been removed from the board of the player whose turn it is to move
   b. a piece has been placed into a different securing aperture
   c. the move has been announced.
   Only then shall the opponent's clock be started.

4. As far as points 2 and 3 are concerned, the normal rules are valid for the sighted player.

5. A specially constructed chessclock for the visually disabled shall be admissible. It shall incorporate the following features:
   a. a dial fitted with reinforced hands, with every five minutes marked by one raised dot, and every 15 minutes by two raised dots, and
   b. a flag which can be easily felt; care should be taken that the flag is so arranged as to allow the player to feel the minute hand during the last 5 minutes of the full hour.
   c. optionally, a means of announcing audibly to the visually disabled player the number of moves.

6. The visually disabled player must keep score of the game in Braille or longhand, or record the moves on a recording device.

7. A slip of the tongue in the announcement of a move must be corrected immediately and before the clock of the opponent is started.

8. If during a game different positions should arise on the two boards, they must be corrected with the assistance of the arbiter and by consulting both players' game scores. If the two game scores correspond with each other, the player who has written the correct move but made the wrong one must adjust his position to correspond with the move on the game scores. When the game scores are found to differ, the moves shall be retraced to the point where the two scores agree, and the arbiter shall readjust the clocks accordingly.

9. The visually disabled player shall have the right to make use of an assistant who shall have any or all of the following duties:
   a. making either player's move on the board of the opponent
   b. announcing the moves of both players
   c. keeping the game score of the visually disabled player and starting his opponent's clock (keeping point 3.c in mind)
   d. informing the visually disabled player, only at his request, of the number of moves completed and the time used up by both players

2. Görme engelli oyuncunun tahtasında eğer taş yuvasından çıkarıldı ise o taşa 'dokunulmuş' sayılır.

3. Şu hallerde hamle 'yapılmış' olarak değerlendirilir:
   a. taş alırken, alınan taş hamlede olan oyuncunun tahtasından dışarı çıkarıldı ise
   b. taş başka bir yuvaya yerleştirildi ise
   c. hamle ilan edildi ise, hamle yapılmış sayılır.
   Ancak bundan sonra rakibin saati çalıştırılır.

4. Madde 2 ve 3 söz konusu olduğunda, gören oyuncu için normal kurallar geçerlidir.

5. Görme engelliler için özel yapılmış olan saat kullanılmasına izin verilmelidir. Bu saat şu özellikleri taşıyacaktır:
   a. saat kadranının yelkovanları kuvvetlendirilmiş (takviyeli) olup, 5 dakika aralıklarda bir ve 15 dakika aralıklarda iki hissedilir kabartılı nokta ile işaretlenmiş olmalı, ve
   b. kolayca hissedilebilecek bir bayrak düzeni. Bayrak, oyuncunun yelkovanı her saatin son beş dakikasında rahatça hissedilebileceği bir şekilde yerleştirilmiş olacaktır.
   c. bir seçenek de, hamle sayısını görme engelli oyuncuya sesli olarak duyuran bir düzenek olmasıdır.

6. Görme engelli oyuncu, hamleleri Braille Sistemi ile veya normal yazı ile yazmalı veya teyp kayıt cihazına kaydetmelidir.

7. Hamle ilanında dil sürçmesinden kaynaklanan hata, hemen ve rakibin saati çalıştırılmadan önce düzeltilmelidir.

8. Eğer oyun sırasında her iki tahta üzerinde birbirinden farklı iki ayrı konum ortaya çıkarsa, hakemin yardımıyl ve her iki oyuncunun yazdıklarına başvurarak durum düzeltilmelidir. Eğer her iki hamle kağıdı da aynı ise, doğru yazmış fakat yanlış hamle oynamış olan oyuncu, konumunu hamle kağıdına göre düzeltmelidir. Eğer her iki hamle kağıdı da farklı çıkarsa, tüm hamleler baştan takip edilerek her iki hamle kağıdının aynı olduğu son hamleye kadar gelinecek ve hakem saatleri buna göre ayarlayacaktır.

9. Görme engelli oyuncu, aşağıdaki görevlerden bazılarını veya hepsini yerine getirecek bir yardımcıdan yararlanma hakkına sahiptir:
   a. her iki oyuncunun da hamlelerini rakibin tahtasında yapmak
   b. her iki oyuncunun da hamlelerini bildirmek
   c. görme özürlü oyuncunun hamlelerini yazmak ve rakibin saatini çalıştırmak (Madde 3.c'yi dikkate alarak).
   d. sadece görme özürlü oyuncunun isteği üzerine, oynanan hamle sayısı ve süreler hakkında bilgi vermek

e. claiming the game in cases where the time limit has been exceeded and informing the arbiter when the sighted player has touched one of his pieces

f. carrying out the necessary formalities in cases where the game is adjourned.

10. If the visually disabled player does not make use of an assistant, the sighted player may make use of one who shall carry out the duties mentioned in points 9.a and 9.b.

e. bayrak düştüğünde savda bulunmak ve normal gören oyuncu herhangi bir taşa dokundu ise bu konuda hakemi bilgilendirmek

f. oyunun ertelenmesi halinde gerekli işlemleri yapmak.

10. Eğer görme engelli oyuncunun yardımcısı yoksa, o zaman normal gören oyuncu 9.a ve 9.b'de belirtilen görevleri yerine getirecek bir yardımcı için başvuruda bulunabilir.

Appendix E. Adjourned games

E.1. a. If a game is not finished at the end of the time prescribed for play, the arbiter shall require the player having the move to 'seal' that move. The player must write his move in unambiguous notation on his scoresheet, put his scoresheet and that of his opponent in an envelope, seal the envelope and only then stop the chessclock. Until he has stopped the chessclock the player retains the right to change his sealed move. If, after being told by the arbiter to seal his move, the player makes a move on the chessboard he must write that same move on his scoresheet as his sealed move.

b. A player having the move who adjourns the game before the end of the playing session shall be considered to have sealed at the nominal time for the end of the session, and his remaining time shall so be recorded.

E.2. The following shall be indicated upon the envelope:
a. the names of the players,
b. the position immediately before the sealed move,
c. the time used by each player,
d. the name of the player who has sealed the move,
e. the number of the sealed move,
f. the offer of a draw, if the proposal is current,
g. the date, time and venue of resumption of play.

E.3. The arbiter shall check the accuracy of the information on the envelope and is responsible for its safekeeping.

E.4. If a player proposes a draw after his opponent has sealed his move, the offer is valid until the opponent has accepted it or rejected it as in Article 9.1.

E.5. Before the game is to be resumed, the position immediately before the sealed move shall be set up on the chessboard, and the times used by each player when the game was adjourned shall be indicated on the clocks.

E.6. If prior to the resumption the game is agreed drawn, or if one of the players notifies the arbiter that he resigns, the game is concluded.

E.7. The envelope shall be opened only when the player who must reply to the sealed move is present.

E.8. Except in the cases mentioned in Articles 5, 6.9, 9.6 and 9.7, the game is lost by a player whose recording of his sealed move:
a. is ambiguous, or
b. is recorded in such a way that its true significance is impossible to establish, or
c. is illegal.

Ek E. Ertelenmiş oyunlar

E.1. a. Bir oyun o oturum önceden belirlenen sürede bitmemişse, hakem, hamlede olan oyuncudan 'gizli hamle' yapmasını isteyecektir. Oyuncu hamlesini açıkça anlaşılır şekilde notasyon kağıdına yazacak, kendisinin ve rakibinin kağıtlarını zarfa koyacak, zarfı kapatacak ve bundan sonra rakibininkini çalıştırmadan satranç saatini durduracaktır. Satranç saatini durdurana dek oyuncunun gizli hamleyi değiştirme hakkı vardır. Hakemin gizli hamle yapılmasını söylemesinden sonra, oyuncu hamlesini tahta üzerinde yaparsa bu hamleyi kağıdına gizli hamle olarak yazmalıdır.

b. Hamlede olan oyuncu, oyunu, oturum henüz sona ermemişken ertelerse (ajurne ederse), bu, oturumun bitim zamanında yapılmış kabul edilir ve kalan zamanı buna göre kaydedilir.

E.2. Zarfın üzerinde aşağıdakiler yazılacaktır:
a. oyuncuların adları,
b. gizli hamle öncesi son konum,
c. her iki oyuncunun da kullandığı süreler,
d. gizli hamleyi yapan oyuncunun adı,
e. gizli hamlenin kaçıncı hamle olduğu,
f. eğer ajurneden önce yapılmışsa, beraberlik teklifi,
g. oyunun devam edeceği gün, saat ve yer.

E.3. Hakem zarfın üzerindeki bilgilerin doğruluğunu kontrol edecektir ve zarfın korunmasından sorumludur.

E.4. Eğer ajurne yapıldıktan sonra bir oyuncu beraberlik teklif ederse, bu teklif Madde 9. 1'e göre rakip oyuncu kabul veya reddedene dek geçerlidir.

E.5. Oyun devam edeceği zaman, gizli hamle öncesi son konum tahtaya dizilecek ve ajurne edildiği andaki sürelere göre saatler ayarlanacaktır.

E.6. Oyunun devamından önce beraberlikte anlaşılmışsa veya bir taraf hakeme terk ettiğini bildirirse oyun sonuçlanmış olur.

E.7. Zarf, ancak gizli hamleye cevap verecek oyuncu mevcutsa açılacaktır.

E.8. Madde 5, 6.9 ve 9. 6 ve 9.7, haricinde eğer gizli hamle:
a. belirsizse, ya da
b. kaydedildiği şekliyle, ilgili konumu elde etmek mümkün olmuyorsa, ya da
c. geçersizse,
gizli hamleyi yapan oyuncu, oyunu kaybeder.

E.9. If, at the agreed resumption time:

a. the player having to reply to the sealed move is present, the envelope is opened, the sealed move is made on the chessboard and his clock is started.

b. the player having to reply to the sealed move is not present, his clock shall be started; on his arrival, he may stop his clock and summon the arbiter; the envelope is then opened and the sealed move is made on the chessboard; his clock is then restarted.

c. the player who sealed the move is not present, his opponent has the right to record his reply on the scoresheet, seal his scoresheet in a fresh envelope, stop his clock and start the absent player's clock instead of making his reply in the normal manner; if so, the envelope shall be handed to the arbiter for safekeeping and opened on the absent player's arrival.

E.10. Any player who arrives at the chessboard after the default time shall lose the game unless the arbiter decides otherwise. However, if the sealed move resulted in the conclusion of the game, that conclusion shall still apply.

E.11. If the rules of a competition specify that the default time is not zero, the following shall apply: If neither player is present initially, the player who has to reply to the sealed move shall lose all the time that elapses until he arrives, unless the rules of the competition specify or the arbiter decides otherwise.

E.12. a. If the envelope containing the sealed move is missing, the game shall continue from the adjourned position, with the clock times recorded at the time of adjournment. If the time used by each player cannot be re-established, the arbiter shall set the clocks. The player who sealed the move shall make the move he states he sealed on the chessboard.

b. If it is impossible to re-establish the position, the game shall be annulled and a new game shall be played.

E.13. If, upon resumption of the game, either player points out before making his first move that the time used has been incorrectly indicated on either clock, the error must be corrected. If the error is not then established the game shall continue without correction unless the arbiter decides otherwise.

E.14. The duration of each resumption session shall be controlled by the arbiter's timepiece. The starting time shall be announced in advance.

E.9. Oyunun devamı için anlaşılmış saatte:

a. gizli hamleye cevap verecek oyuncu mevcutsa zarf açılır, gizli hamle tahta üzerinde yapılır ve saati çalıştırılır.

b. gizli hamleye cevap verecek oyuncu yoksa, yine onun saati çalıştırılır. Bu oyuncu geldiğinde masaya oturmadan saati durdurup hakemi çağırabilir, zarf o zaman açılır, gizli hamle tahta üzerinde yapılır ve tekrar saat çalıştırılır.

c. gizli hamleyi yapan oyuncu yoksa, rakip oyuncu cevap hamlesini tahta üzerinde yapmadan notasyon kağıdına gizli olarak yazıp yeni bir zarfa koyma hakkına sahiptir, normal şekilde kendi saatini durdurup gelmeyen rakibinin saatini çalıştıracak ve rakip oyuncu geldiğinde açılmak üzere zarfı güvenceye alacak olan hakeme teslim edecektir.

E.10. Satranç tahtasına, hükmen yenik sayılma süresi'nden sonra gelen bir oyuncu oyuncu, hakem aksi yönde karar vermedikçe oyunu kaybeder. Bununla birlikte zarftaki gizli hamle oyunu sona erdiriyorsa, oluşan sonuç geçerlidir.

E.11. Eğer yarışma kuralları, 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 kuralları ile aksi öngörülmüyor ya da hakem bu yönde bir karar vermiyorsa- kaybeder.

E.12. a. Eğer gizli hamlenin bulunduğu zarf kayıpsa, oyun ajurne konumundan devam edecek, saatler ajurne zamanına göre ayarlanacaktır. Oyuncuların kullanmış oldukları süreler belli değilse, saatler hakem tarafından ayarlanacaktır. Gizli hamleyi yapmış olan oyuncu, yapmış olduğunu bildirdiği hamleyi tahta üzerinde yapacaktır

b. Eğer ajurne konumunu dizmek mümkün değilse, oyun iptal edilir ve yenisi oynanır.

E.13. Oyunun devamında, oyunculardan birisi ilk hamlesini yapmadan önce saatlerdeki sürelerin yanlış ayarlanmış olduğuna işaret ederse, hata düzeltilmelidir. Hakem aksi yönde karar vermedikçe, sonradan düzeltme yapılmaz ve oyun devam ettirilir.

E.14. Her devam oturumunun süresi hakemin saatiyle kontrol edilecektir. Ajurnelerin başlangıç saati önceden ilan edilecektir.

Appendix F. Chess960 Rules

F.1 Before a Chess960 game a starting position is randomly set up, subject to certain rules. After this, the game is played in the same way as standard chess. In particular, pieces and pawns have their normal moves, and each player's objective is to checkmate the opponent's king.

F.2 **Starting-position requirements**

The starting position for Chess960 must meet certain rules. White pawns are placed on the second rank as in regular chess. All remaining white pieces are placed randomly on the first rank, but with the following restrictions:

a. the king is placed somewhere between the two rooks, and
b. the bishops are placed on opposite-coloured squares, and
c. the black pieces are placed opposite the white pieces.

The starting position can be generated before the game either by a computer program or using dice, coin, cards, etc.

F.3 **Chess960 castling rules**

a. Chess960 allows each player to castle once per game, a move by potentially both the king and rook in a single move. However, a few interpretations of standard chess rules are needed for castling, because the standard rules presume initial locations of the rook and king that are often not applicable in Chess960.

b. *How to castle*

In Chess960, depending on the pre-castling position of the castling king and rook, the castling manoeuvre is performed by one of these four methods:

1. double-move castling: by making a move with the king and a move with the rook, or
2. transposition castling: by transposing the position of the king and the rook, or
3. king-move-only castling: by making only a move with the king, or
4. rook-move-only castling: by making only a move with the rook.

Recommendations

1. When castling on a physical board with a human player, it is recommended that the king be moved outside the playing surface next to his final position, the rook then be moved from its starting position to its final position, and then the king be placed on his final square.
2. After castling, the rook and king's final positions should be exactly the same positions as they would be in standard chess.

Ek F. Satranç960 Kuralları

F.1 Satranç960, başlangıç pozisyonunun kimi kurallar aracılığı ile rastlantısal olarak dizildiği bir oyundur. Bunun ardından, oyun, geleneksel satrançla aynı biçimde oynanır. Ayrıntılandırılırsa, taşlar ve piyonlar bilindiği gibi hareket eder, ve her iki oyuncunun da amacı, rakiplerinin şahını mat etmektir.

F.2 **Başlangıç konumuna ilişkin kurallar**

Satranç960'ın başlangıç konumunu dizerken bazı koşulların yerine getirilmesi gerekir. Beyaz piyonlar, geleneksel satrançtaki gibi ikinci yataya dizilirler. Geri kalan tüm beyaz taşlar ise, aşağıda yer alan sınırlamalar hariç, birinci yataya gelişigüzel olarak dizilirler:

a. şah iki kale arasında bir yere konur, ve
b. filler aksi renkli karelere yerleştirilir, ve
c. siyah taşlar beyazların tam karşısına aynı şekilde konur.

Başlangıç konumu, bir bilgisayar yazılımı ile, zar ya da para atılarak, kart çekilerek ya da benzeri bir yol kullanılarak oyundan önce elde edilir.

F.3 **Satranç960 rok kuralları**

a. Bir Satranç960 oyununda her oyuncu, bir kez, şah ve kalenin ortak hamlesi olarak rok yapabilir. Bununla birlikte, satranç960'da şah ve kalenin başlangıç konumları sıklıkla geleneksel satrançtan farklı olduğundan, bir kaç uyarlama yapmaya ihtiyaç duyulur.

b. *Rokun yapılması*

Satranç960'da şah ve kalenin rok öncesi konumlarına bağlı olarak, rok hamlesi aşağıdaki dört yöntemden biri kullanılarak gerçekleştirilir:

1. çift hamle roku: Bir hamlede şah ve kalenin hareket ettirilmesidir, ya da
2. yerdeğiştirme roku: şah ve bir kalenin yerlerinin değiştirilmesidir, ya da
3. şah roku: Yalnızca şahın hareket etmesiyle yapılır, ya da
4. kale roku: Yalnızca kalenin hareket etmesiyle yapılır.

Tavsiyeler

1. Rok yapılırken şahın önce gideceği karenin yanındaki tahta dışındaki yere konması, kalenin başlangıç pozisyonundan son konumuna hareket ettirilmesi ve bunun ardından şahın nihai karesine yerleştirilmesi tavsiye edilir (hamle icra edilirken).
2. Roktan sonra, şah ve kalenin nihai konumu, geleneksel satrançtaki konumlarıyla tümüyle aynı olmalıdır.

Clarification
Thus, after c-side castling (notated as 0-0-0 and known as queen-side castling in orthodox chess), the king is on the c-square (c1 for white and c8 for black) and the rook is on the d-square (d1 for white and d8 for black). After g-side castling (notated as 0-0 and known as king-side castling in orthodox chess), the king is on the g-square (g1 for white and g8 for black) and the rook is on the f-square (f1 for white and f8 for black).

Notes
1. To avoid any misunderstanding, it may be useful to state "I am about to castle" before castling.
2. In some starting positions, the king or rook (but not both) does not move during castling.
3. In some starting positions, castling can take place as early as the first move.
4. All the squares between the king's initial and final squares (including the final square) and all the squares between the rook's initial and final squares (including the final square) must be vacant except for the king and castling rook.
5. In some starting positions, some squares can stay filled during castling that would have to be vacant in standard chess. For example, after c-side castling 0-0-0, it is possible to have a, b, and/or e still filled, and after g-side castling (0-0), it is possible to have e and/or h filled.

Açıklama
Böylece, c-kanadı roktan (geleneksel satrançta Büyük Rok olarak bilinen ve 0-0 simgesiyle gösterilen)sonra şah, c-karesinde(Beyaz için c1, siyah için c8) ve kale d-karesinde (beyaz için d1, siyah için d8) olacaktır. G-kanadı roktan(geleneksel satrançta Küçük Rok olarak bilinen ve 0-0 simgesiyle gösterilen) sonra şah, g-karesinde (Beyaz için g1, siyah için g8) ve kale f-karesinde (beyaz için f1, siyah için f8) olacaktır.

Notlar
1. Yanlış anlamaların önüne geçmek için roktan önce ‘rok yapıyorum’ bildiriminde bulunmak yararlı olabilir.
2. Bazı başlangıç konumlarında, şah ya da kale(fakat ikisi birden değil) rok sırasında hareket etmez.
3. Bazı başlangıç konumlarında, rok ilk hamle olacak kadar erken gerçekleşebilir.
4. Şahın ve kalenin, başlangıç ve bitiş kareleri arasındaki tüm kareler(nihai kareler de dahil) boş olmalıdır-şah ve rok yapılan kale hariç.
5. Bazı başlangıç konumlarında, geleneksel satrançta boş olması gereken kareler dolu olarak kalabilir. Örneğin, c-kanadı roktan sonra(0-0-0) **a**, **b** ve/veya **e** kareleri dolu; g-kanadı roktan(0-0) sonra da **e** ve/veya **h** dolu kalabilir.

Appendix G. Quickplay Finishes

G.1 A 'quickplay finish' is the phase of a game when all the remaining moves must be completed in a finite time.

G.2 Before the start of an event it shall be announced whether this Appendix shall apply or not.

G.3. This Appendix shall only apply to standard play and rapidplay games without increment and not to blitz games.

G.4 If the player having the move has less than two minutes left on his clock, he may request that a time delay or cumulative time of an extra five seconds be introduced for both players, if possible. This constitutes the offer of a draw. If refused, and the arbiter agrees to the request, the clocks shall then be set with the extra time; the opponent shall be awarded two extra minutes and the game shall continue.

G.5 If Article G.4 does not apply and the player having the move has less than two minutes left on his clock, he may claim a draw before his flag falls. He shall summon the arbiter and may stop the chessclock (see Article 6.12 b). He may claim on the basis that his opponent cannot win by normal means, and/or that his opponent has been making no effort to win by normal means

a. If the arbiter agrees that the opponent cannot win by normal means, or that the opponent has been making no effort to win the game by normal means, he shall declare the game drawn. Otherwise he shall postpone his decision or reject the claim.

b. If the arbiter postpones his decision, the opponent may be awarded two extra minutes and the game shall continue, if possible, in the presence of an arbiter. The arbiter shall declare the final result later in the game or as soon as possible after the flag of either player has fallen. He shall declare the game drawn if he agrees that the opponent of the player whose flag has fallen cannot win by normal means, or that he was not making sufficient attempts to win by normal means.

c. If the arbiter has rejected the claim, the opponent shall be awarded two extra minutes.

Ek G. Hızlıoyun Bitişleri

G.1 'Hızlıoyun Bitişi', tüm ya da kalan hamlelerin sınırlı bir zamanda tamamlanmasını gerektiren, oyunun bir aşamasıdır.

G.2 Yarışmanın başlamasından önce bu Ek'in uygulanıp uygulanmayacağı duyurulmalıdır.

G.3. Bu ek, sadece ilave süre verilmeyen(eklemeli ya da ertelemeli) standart ve hızlı satranç oyunlarına uygulanır, yıldırım oyunlarına uygulanmaz.

G.4 Hamlede olan oyuncunun saatinde iki dakikadan az zamanı kalmışken, bu oyuncu, her iki oyuncu için de geçerli olacak beş saniyelik ek süre(hamlebaşına eklemeli ya da ertelemeli olarak) isteyebilir (mümkünse). Saatler sözü edilen ek süreyi verecek şekilde ayarlanır; rakip oyuncu ilave iki dakika ile ödüllendirilir ve oyun devam eder.

G.5 Şayet Madde G.4 uygulanmıyor ve hamlede olan oyuncunun saatinde iki dakikadan az zamanı kalmışsa, bayrağı düşmeden önce berabere savında bulunabilir. Hakemi çağıracak ve saati durdurabilecektir. (bkz. Madde 6.12.b) Oyuncu, oyunun normal yollarla kazanılamayacağı ya da rakibinin normal yollarla oyunu kazanmak için çaba harcamadığı temelinde bir sav öne sürebilir.

a. Eğer hakem rakibin oyunu normal yollarla kazanmak için çaba göstermediğini veya oyunun normal yollarla kazanılamayacağını onaylarsa, berabere ilan edecektir. Yoksa kararını erteleyecek veya savı reddedecektir.

b. Eğer hakem kararını ertelemişse, rakibe iki dakika zaman ekleyebilir ve oyun olanaklı ise bir hakem gözetiminde devam edecektir. Hakem oyunun nihai sonucunu daha sonra ya da bayraklardan biri düştükten sonra olabildiğince çabuk ilan edecektir. Hakem, oyunun normal yollardan kazanılmayacağına veya rakibinin kazanmak için yeterli çaba göstermediğine karar verirse berabere ilan edecektir.

c. Eğer hakem savı reddetmişse, rakibe iki dakika süre ekleyecektir.

G.6 The following shall apply when the competition is not supervised by an arbiter:

a. A player may claim a draw when he has less than two minutes left on his clock and before his flag falls. This concludes the game.
He may claim on the basis:
(1) that his opponent cannot win by normal means, and/or
(2) that his opponent has been making no effort to win by normal means.

In (1) the player must write down the final position and his opponent must verify it.
In (2) the player must write down the final position and submit an up-to-date scoresheet. The opponent shall verify both the scoresheet and the final position.

b. The claim shall be referred to the designated arbiter.

G.6 Yarışma bir hakem tarafından yönetilmiyorsa aşağıdakiler uygulanır:

a. Saatinde iki dakikadan az bir zamanı kalan bir oyuncu, bayrağı düşmeden önce berabere savı ileri sürebilir. Bu, oyunu sonlandırır.
Oyuncunun savı şu temellere dayanabilir:
(1) rakibin normal yollarla kazanamayacağı, ve/veya
(2) rakip oyuncunun oyunu normal yollarla kazanmak için gayret göstermediği.

(1)'da oyuncu son konumu yazmalı ve rakibi de doğrulamalıdır.
(2)'de ise oyuncu son konumu yazmalı ve son konuma dek tutulmuş ve oyun kesilmeden önce tamamlanmış olan notasyon kağıdını teslim etmelidir. Rakip hem son konumu, hem de notasyon kağıdını doğrulamalıdır.

b. Sav, görevlendirilen bir hakeme iletilecektir.

Glossary of terms in the Laws of Chess

The number after the term refers to the first time it appears in the Laws.

adjourn: 8.1. Instead of playing the game in one session it is temporarily halted and then continued at a later time.
algebraic notation: 8.1. Recording the moves using a-h and 1-8 on the 8x8 board.
analyse: 11.3. Where one or more players make moves on a board to try to determine what is the best continuation.
appeal: 11.10. Normally a player has the right to appeal against a decision of the arbiter or organiser.
arbiter: Preface. The person(s) responsible for ensuring that the rules of a competition are followed.
arbiter's discretion: There are approximately 39 instances in the Laws where the arbiter must use his judgement.
assistant: 8.1. A person who may help the smooth running of the competition in various ways.
attack: 3.1. A piece is said to attack an opponent's piece if the player's piece can make a capture on that square.
black: 2.1. **1.** There are 16 dark-coloured pieces and 32 squares called black. Or **2.** When capitalised, this also refers to the player of the black pieces.
blitz: B. A game where each player's thinking time is 10 minutes or less.
board: 2.4. Short for chessboard.
Bronstein mode: 6.3b. See delay mode.
capture: 3.1. Where a piece is moved from its square to a square occupied by an opponent's piece, the latter is removed from the board. See also 3.7d. In notation x.
castling: 3.8b. A move of the king towards a rook. See the article. In notation 0-0 kingside castling, 0-0-0 queenside castling.
cellphone: See mobile phone.
check: 3.9. Where a king is attacked by one or more of the opponent's pieces. In notation +.
checkmate: 1.2. Where the king is attacked and cannot parry the threat. In notation ++ or #.
chessboard: 1.1. The 8x8 grid as in 2.1.
chessclock: 6.1. A clock with two time displays connected to each other.
chess set: The 32 pieces on the chessboard.
Chess960: A variant of chess where the back-row pieces are set up in one of the 960 distinguishable possible positions
claim: 6.8. The player may make a claim to the arbiter under various circumstances.
clock: 6.1. One of the two time displays.
completed move: 6.2a. Where a player has made his move and then pressed his clock.
contiguous area: 12.8. An area touching but not actually part of the playing venue. For example, the area set aside for spectators.

FIDE Satranç Kuralları'nda geçen terimler sözlüğü

Terimlerin arkasından gelen numara, terimin Kurallar'da ilk ortaya çıktığı maddeyi gösterir.

adjourn(ertelenmiş oyun): 8.1. Bir oturumda tamamlanmayıp, geçici olarak ara verilen ve sonraki bir zamanda devam eden oyunlar için kullanılır.
algeabric notation(cebrik notasyon): 8.1. Sekize sekizlik bir tahtada a'dan h'ye kadar olan harfleri ve bir'den sekiz'e kadar olan sayıları kullanarak gerçekleştirilen hamle yazımı.
analyse(analiz): 11.3. Bir ya da fazla oyuncunun bir tahta üzerinde hamleler yaparak en iyi devam yolunu bulmaya çalışmaları.
appeal(itiraz): 11.10. Normal olarak bir oyuncunun, hakemin ya da organizatörün vermiş olduğu karara itiraz hakkı vardır.
arbiter(hakem): Önsöz. Bir yarışmanın kurallara uygun olarak gerçekleştirilmesinden sorumlu kişi(ler).
arbiter's discretion(hakemin takdiri): Kurallar'ın 39 yerinde hakemin değerlendirmesini kullanması gerektiğine değinilmiştir.
assistant(yardımcı): 8.1. Bir yarışmanın akışını çeşitli yollarla kolaylaştıran kişi.
attack(tehdit): Oyuncunun taşı, bir karedeki rakip taşı alabiliyorsa; o taşın, o rakip taşı tehdit altında tuttuğu söylenir.
black(siyah): 2.1. **1.** Renkleri koyu olan 16 taşa ve 32 kareye siyah denir. Ya da **2.** Büyük harfle başladığında siyah taşlarla oynayan oyuncuyu gösterir.
blitz(yıldırım): B. Oyuncu başına verilen düşünme süresinin on dakika ve altında olduğu oyun türü.
board(tahta): 2.4. Satranç Tahtası'nın kısa söylenişi.
Bronstein mode: 6.3b. Bakınız **delay**.
capture(taş alma): 3.1. Bir taşın rakip bir taşın bulunduğu kareye giderek o rakip taşı tahta dışına çıkarması. Ayrıca 3.7.d'ye bakınız. Hamle yazımında: **x**.
castling(rok): 3.8.b. Şahın kalelerinden birine doğru yapmış olduğu hareket. Yazımda **0-0** küçük rok(şah tarafına), **0-0-0** büyük rok(vezir tarafına).
cellphone: Cep telefonu.
check(şah çekilmesi): 3.9. Şahın bir ya da fazla rakip taşın tehdidi altında olması. Yazımda **+** ile gösterilir.
checkmate(mat): 1.2. Tehdit altındaki şahın bu durumdan kurtarılamaması. Yazımda **++** ya da **#** ile gösterilir.
chessboard(satranç tahtası): 1.1. Madde 2.1'de tarif edilen sekiz çarpı sekiz kareden oluşan alan.
chessclock(satranç saati): 6.1. Birbiriyle ilişkilendirilmiş çift göstergeli saat.
chess set(satranç taşları): Satranç tahtasındaki otuziki taş.
Chess960(satranç960): Son sıradaki taşların farklı 960 şekilde yerleştirilebildiği bir satranç türü.
claim(sav/talep): 6.8. Oyuncunun kimi farklı koşullarda hakeme bir sav sunmasının, bir talepde bulunmasının önü açıktır.
clock(saat): 6.1 Çift zaman göstergesinden birisi.
completed move(tamamlanmış hamle): 6.2a. Oyuncunun hamlesini yapması ve ardından saatine basması.
contiguous area(komşu alan): 12.8. Oyun sahasına bitişik ancak tam anlamıyla onun parçası olmayan bölge. Örneğin, seyirciler için düzenlenmiş alanlar.

cumulative (Fischer) mode: Where a player receives an extra amount of time (often 30 seconds) prior to each move.
dead position: 5.2b. Where neither player can mate the opponent's king with any series of legal moves.
default time: 6.7. The specified time a player may be late without being forfeited.
delay (Bronstein) mode: 6.3b. Both players receive an allotted 'main thinking time'. Eachplayer 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.
demonstration board: 6.13. A display of the position on the board where the pieces are moved by hand.
diagonal: 2.4. A straight line of squares of the same colour, running from one edge of the board to an adjacent edge.
disability: 6.2e. A condition, such as a physical or mental handicap, that results in partial or complete loss of a person's ability to perform certain chess activities.
draw: 5.2. Where the game is concluded with neither side winning.
draw offer: 9.1.b. Where a player may offer a draw to the opponent. This is indicated on the scoresheet with the symbol (=).
en passant: 3.7d. See that article for an explanation. In notation e.p.
exchange: 1. 3.7e. Where a pawn is promoted. Or **2.**Where a player captures a piece of the same value as his own and this piece is recaptured. Or **3.** Where one player has lost a rook and the other has lost a bishop or knight.
explanation: 11.9. A player is entitled to have a Law explained.
fair play: 12.2a. Whether justice has been done has sometimes to be considered when an arbiter finds that the Laws are inadequate.
file: 2.4. A vertical column of eight squares on the chessboard.
Fischer mode: See cumulative mode.
flag: 6.1. The device that displays when a time period has expired.
flag-fall: 6.1. Where the allotted time of a player has expired.
forfeit: 4.8.1. To lose the right to make a claim or move. Or 2. To lose a game because of an infringement of the Laws.
handicap: See disability.
I adjust: See j'adoube.
illegal: 3.10a. A position or move that is impossible because of the Laws of Chess.
impairment: See disability.
increment: 6.1. An amount of time (from 2 to 60 seconds) added from the start before each move for the player. This can be in either delay or cumulative mode.
intervene: 12.7. To involve oneself in something that is happening in order to affect the outcome.
j'adoube: 4.2. Giving notice that the player wishes to adjust a piece, but does not necessarily intend to move it.
kingside: 3.8a. The vertical half of the board on which the king stands at the start of the game.
legal move: See Article 3.10a.

cumulative (Fischer) mode (eklemeli sistem): 6.3b. Oyuncunun hamlesini yaptıktan sonra, ilave zaman alması(çoğunlukla otuz saniye).
default time(hükmen kayıp süresi): 6.7. Oyuncunun hükmen kaybetmeden geç kalabildiği belirli süre.
delay (Bronstein) mode(ertelemeli sistem): 6.3b. Her iki oyuncuya bir "ana düşünme süresi" verilir. Bunun yanı sıra her oyuncu hamle yaptıkça bir "sabit ek süre" alır. Ana süreden geri sayım, ancak sabit ek süre bittiğinde, başlar. Oyuncunun sabit ek süre bitmeden saatine basması durumunda ana süre değişmez, sabit ek sürenin ne kadarının kullanılmış olduğu önemli değildir.
demonstration board(gösterim tahtası): 6.13. Oynanan oyunların gösterildiği düşey tahta.
diagonal(çapraz): 2.4. Tahtanın bir kenarından ona bitişik diğer kenara uzanan aynı renkli karelerden oluşan düz hat.
disability(engellilik): 6.2e. Kişiyi satranç aktivitelerinin bazılarını yürütmekten kısmen ya da tümüyle alıkoyan fiziksel ya da zihinsel kısıtlılık hali.
draw(berabere): 5.2. Hiçbir taraf kazanamadığında oyunun sonuçlanma şekli.
draw offer(berabere teklifi): 9.1.b. Oyuncunun rakibine berabere teklifi sunabilme hali. Notasyon kağıdında (=) simgesiyle gösterilir.
en passant(geçerken alma): 3.7.d. Açıklama için ilgili maddeye bakınız. Yazımda: **e.p.**
exchange(değiş tokuş/takas): **1.** 3.7.e. Piyonun terfi yoluyla başka bir taş haline gelmesi. Ya da **2.** Oyuncunun rakip bir taşı alırken aynı değerde olan kendi taşını kaybetmesi. **3.** Bir oyuncu kalesini kaybederken diğerinin fil ya da at kaybetmesi(kalite kaybı/kazancı/fedası tabirleri de sıklıkla kullanılır).
explanation(açıklama): 11.9. Oyuncuya bir Kural'ın açıklamasını isteme hakkı tanınmıştır.
fair play(adil oyun): 12.2.a. Hakemce Kurallara tümüyle uyulmasının sağlandığı adil oyun ortamı.
file(dikey): 2.4. Satranç tahtasındaki sekiz karelik düşey hatlardan biri.
Fischer mode: Bakınız cumulative mode.
flag(bayrak): 6.1. Bir zaman peryodunun sona erdiğini gösteren düzenek.
flag-fall(bayrak düşmesi): 6.1. Oyuncuya tanınan düşünme süresinin tükenmesi.
forfeit(hak kaybı/hükmen): 4.8. **1.** Bir savda bulunma ya da hamle yapma hakkını yitirme. Ya da **2.** Kuralları ihlal nedeniyle oyunu kaybetme.
handicap: Bakınız **disability**.
I adjust: Bakınız **J'adoube**.
illegal(geçersiz/kuraldışı): 3.10.a. Satranç Kuralları'na göre yapılması ya da varolması olanaksız konum ya da hamle.
impairment: Bakınız **disability**.
increment(ek süre): 6.1. Oyunculara her hamle başına önceden verilen zaman miktarı(2 saniyeden 60 saniyeye kadar). Eklemeli ya da ertelemeli olarak verilebilir.
intervene(karışma/müdahil olma): 12.7. Birisinin yaşanmakta olan bir sürece etkide bulunması.
j'adoube(düzeltiyorum): 4.2. Oyuncunun oynama niyeti olmaksızın bir taşı düzeltme isteğini dile getirmesi.
kingside(şah kanadı): 3.8.a. Oyunun başlangıcında şahın bulunduğu yarı yatay.
legal move(geçerli hamle): Bakınız Madde 3.10.a.

made(yapılmış/oynanmış hamle): 1.1. Bir taşın yeni karesine götürülüp elden bırakılması

made: 1.1. A move is said to have been 'made' when the piece has been moved to its new square, the hand has quit the piece, and the captured piece, if any, has been removed from the board.
mate: Abbreviation of checkmate.
minor piece. Bishop or knight.
mobile phone: 11.3b. Cellphone.
monitor: 6.13. An electronic display of the position on the board.
move: 1.1. **1.** 40 moves in 90 minutes, refers to 40 moves by each player. Or **2.** having the move refers to the player's right to play next. Or **3.** White's best move refers to the single move by White.
move-counter: 6.10b. A device on a chessclock which may be used to record the number of times the clock has been pressed by each player.
normal means: G.5. Playing in a positive manner to try to win; or, having a position such that there is a realistic chance of winning the game other than just flag-fall.
organiser. 8.3. The person responsible for the venue, dates, prize money, invitations, format of the competition and so on.
over-the-board: Introduction. The Laws cover only this type of chess, not internet, nor correspondence, and so on.
penalties: 12.3. The arbiter may apply penalties as listed in 1**2**.9 in ascending order of severity.
piece: 2. **1.** One of the 32 figurines on the board. Or **2.** A queen, rook, bishop or knight.
playing area: 11.2. The place where the games of a competition are played.
playing venue: 11.2. The only place to which the players have access during play.
points: 10. Normally a player scores 1 point for a win, ½ point for a draw, 0 for a loss. An alternative is 3 for a win, 1 for a draw, 0 for a loss.
press the clock: 6.2a. The act of pushing the button or lever on a chess clock which stops the player's clock and starts that of his opponent.
promotion: 3.7e. Where a pawn reaches the eighth rank and is replaced by a new queen, rook, bishop or knight of the same colour.
queen: As in queen a pawn, meaning to promote a pawn to a queen.
queenside: 3.8a. The vertical half of the board on which the queen stands at the start of the game.
quickplay finish: G. The last part of a game where a player must complete an unlimited number of moves in a finite time.
rank: 2.4. A horizontal row of eight squares on the chessboard.
rapidplay: A. A game where each player's thinking time is more than 10 minutes, but less than 60.
repetition: 5.2.d. 1. A player may claim a draw if the same position occurs three times. 2. A game is drawn if the same position occurs five times.
resigns: 5.1b. Where a player gives up, rather than play on until mated.
rest rooms: 11.2. Toilets, also the room set aside in World Championships where the players can relax.
result: 8.7. Usually the result is 1-0, 0-1 or ½-½. In exceptional circumstances both players may lose (Article 11.8), or one score ½ and the other 0. For unplayed games the scores are indicated by +/- (White wins by forfeit), -/+ (Black wins by forfeit), -/- (Both players lose by forfeit).

ve/veya bu karede bulunan rakip taşın tahtadan çıkarılması ile hamle 'yapılmış' olur.
Mate(mat): Şah-matın(checkmate) kısaltması.
minor piece(hafif taş): Fil ya da at.
mobile phone: 11.3.b. Bakınız **cellphone**.
monitor(ekran): 6.13. Tahtadaki konumu gösteren elektronik cihaz.
move(hamle): 1.1. **1.** 90 dakikada 40 hamle söyleyişi, her iki oyuncunun 40 hamle yapması gerektiği anlamına gelir. Ya da **2.** hamlede olmak, hamle yapma hakkı ve sırasının o oyuncuda olduğuna işaret eder. Ya da **3.** Beyazın en iyi hamlesi, beyaz taşlarla oynayan oyuncunun başka anlamlı bir hamlesinin bulunmadığını gösterir.
move-counter(hamle sayacı): 6.10.b. Oyuncuların satranç saatine kaç kez basmış olduklarını kaydeden düzenek.
normal means(normal olarak): G.5. Olumlu bir tutumla kazanç için çaba harcamak; ya da, rakibin bayrağının düşmesini ummanın ötesinde, tahta üzerinde kazanma şansı içeren anlamlı bir konuma sahip olmak.
organiser(düzenleyici): 8.3. Bir yarışmanın genel formatından, yarışma alanı, tarihler, ödüller, davetler ve benzeri konulardan sorumlu kişi.
over-the-board(tahta üzerindeki): Giriş. Bu kurallar yalnızca tahta üzerinde oynanan satranç oyunları için düzenlenmiştir; internet, yazışmalı ve benzeri alt türler kapsam dışıdır.
penalties(cezalar): 12.3. Hakem Madde 12.9'da listelenmiş cezaları ağırlığı artan bir biçimde uygulayabilir.
piece(taş): 2. **1.** Tahtadaki otuziki figürden biri. Ya da **2.** Vezir, kale, at ve filin ortak adı.
playing area(oyun sahası): 11.2. Bir yarışmanın oyunlarının oynandığı yer.
playing venue(oyun salonu/bölgesi): 11.2. Oyun sırasında sadece oyuncuların girebildikleri alan.
points(puanlar): 10. Normalde bir oyuncu kazanç için bir, berabere için yarım, kayıp için sıfır puan alır. Bir seçenek de kazanca 3, berabereye 1, kayıba 0'dır.
press the clock(saate basmak): 6.2.a Oyuncunun bir buton ya da kola basarak kendi saatini durdurup rakibinin saatini çalıştırması eylemi.
promotion(terfi): 3.7.e. Sonuncu yataya ulaşan bir piyonun kendisiyle aynı renkte vezir, kale, fil veya at ile değiştirilmesi.
queen(vezir): Piyonun vezir olması dendiğinde o piyonun vezire terfi ettirildiği anlaşılır.
queenside(vezir kanadı): 3.8.a. Oyunun başlangıcında vezirin bulunduğu yarı yatay.
quickplay finish(hızlıoyun bitişi): G. Oyuncunun sınırsız sayıda hamleyi sınırlı bir zamanda yapmak durumunda olduğu oyunun(oyun türünün) son aşaması.
rank(yatay): 2.4. Satranç tahtasındaki sekiz karelik ufki hatlardan biri.
rapidplay(hızlı satranç): A. Oyuncu başına verilen düşünme süresinin on dakikadan çok, altmış dakikadan az olduğu oyun.
repetition(tekrar): 5.2.d. **1.** Bir oyuncu üç kez aynı konum oluştuğunda berabere savında bulunabilir. **2.** Aynı pozisyon beş kez oluşursa oyun beraberedir.
resigns(terk): 5.1.b. Oyuncunun mat oluncaya kadar oynamak yerine oyunu bırakması.
rest rooms(tuvaletler): 11.2. Tuvaletler, aynı zamanda Dünya Şampiyonası'nda oyuncuların dinlenmesi için düzenlenmiş odalar.
result(sonuç): 8.7. Genellikle sonuçlar 1-0, 0-1, ½-½ biçimindedir. Bazı istisnai koşullarda her iki oyuncu da kaybedebilir(Madde 11.8), ya da biri ½ iken diğeri 0'dır. Oynanmamış oyunlar +/-(Beyaz hükmen kazanmış), -/+ (Siyah hükmen kazanmış) ya da -/- (iki oyuncu da hükmen kaybetmiş) biçiminde gösterilir.

rules of the competition: 6.7a. At various points in the Laws there are options. The competition rules must state which have been chosen.
sealed move: E. Where a game is adjourned the player seals his next move in an envelope.
scoresheet: 8.1. A paper sheet with spaces for writing the moves. This can also be electronic.
screen: 6.13. An electronic display of the position on the board.
spectators: 11.4. People other than arbiters or players viewing the games. This includes players
after their games have been concluded.
standard play: G3. A game where each player's thinking time is at least 60 minutes.
stalemate: 5.2a. Where the player has no legal move and his king is not in check.
square of promotion: 3.7e. The square a pawn lands on when it reached the eighth rank.
supervise: 12.2e**.** Inspect or control.
time control: 1. The regulation about the time the player is allotted. For example, 40 moves in 90 minutes, all the moves in 30 minutes, plus 30 seconds cumulatively from move 1. Or 2. A player is said 'to have reached the time control', if, for example he has completed the 40 moves in less than 90 minutes.
time period: 8.6. A part of the game where the players must complete a number of moves or all the moves in a certain time.
touch move: 4.3. If a player touches a piece with the intention of moving it, he is obliged to move it.
vertical: 2.4. The 8th rank is often thought as the highest area on a chessboard. Thus each file is referred to as 'vertical'.
white: 2.2. **1.** There are 16 light-coloured pieces and 32 squares called white. Or **2.** When capitalised, this also refers to the player of the white pieces.
zero tolerance: (6.7b). Where a player must arrive at the chessboard before the start of the session.
50-move rule: 5.2e. A player may claim a draw if the last 50 moves have been completed by each player without the movement of any pawn and without any capture.
75-move rule: 9.6b. The game is drawn if the last 75 moves have been completed by each player without the movement of any pawn and without any capture.

rules of the competition(yarışma kuralları/yönerge): 6.7. Kurallar pek çok noktada seçenekler içerir. Yönerge bunlardan hangilerinin seçilmiş olduğunu bildirmelidir.
sealed move(gizli hamle): E. Ertelenen oyunlarda oyuncu sonraki hamlesini bir zarf içinde saklar.
scoresheet(notasyon kağıdı): 8.1. Hamleleri yazmak için uygun şekilde düzenlenmiş kağıt; elektronik de olabilir.
screen(ekran): 6.13. Tahtadaki konumu gösteren elekronik cihaz.
spectators(seyirciler): 11.4. Hakem ve oyuncuların dışında kalan kişiler. Bu tanıma oyununu bitirmiş oyuncular da dahildir.
standart play(standart oyun): G3. Oyuncu başına en az 60 dakika düşünme süresi verilen oyun.
stalemate(pat): 5.2.a. Şahı tehdit altında olmayan bir oyuncunun yapabileceği geçerli bir hamle olmaması hali.
square of promotion(terfi karesi): 3.7.e. Son sıraya ulaştığında piyonun terfi ettiği kare.
supervise(idare): 12.2.e Kontrol ve denetim.
time control(zaman kontrolü): **1.** Oyuncuya tahsis edilen zamana ilişkin düzenleme. Örneğin, 40 hamle için 90 dakika, geri kalan tüm hamleler için 30 dakika ve ilk hamleden başlayarak, hamle başına 30 saniye ekleme. Ya da **2.** Örneğin, oyuncunun 40 hamleyi 90 dakikadan az bir zamanda tamamladığı bir durumda "zaman kontrolünü geçti" denir.
time period(zaman periyodu): 8.6. Oyuncuların belirli bir zamanda belirli sayıda hamleyi(ya da tüm hamleleri) yapmak durumunda oldukları oyunun bir aşaması.
touch move(dokunulan taş): 4.3. Oyuncu bir taşa oynamak niyetiyle dokunmuşsa onu oynamakla yükümlüdür.
vertical(düşey): 2.4. Bakınız **file**.
white(beyaz): 2.2. **1.** Açık renkli 16 taş ve 32 kareye beyaz denir. Ya da **2.** Büyük harfle başladığında açık renkli taşlarla oynayan oyuncuyu gösterir.
zero tolerance(sıfır dakika): 6.7.b. Oyuncunun satranç tahtası başına tur başlamadan önce gelme zorunluluğu.
50-move rule(elli hamle kuralı): 5.2.e. Oyuncu, son elli hamlenin hiçbir taş alınmadan ve hiçbir piyon sürülmeden tamamlanmış olduğuna dayanarak berabere savında bulunabilir.
75-move rule(yetmişbeş hamle kuralı): 9.6.b. Son 75 hamle içinde hiçbir oyuncu piyon sürmemiş ve taş almamış ise oyun beraberedir.