

FIDE SATRANÇ KURALLARI

FIDE Satranç Kuralları, oyunun tamamını kapsar.

Kasım 2008, 79. FIDE Kongresi'nde(Dresden-Almanya) kabul edilmiştir. Yürürlüğe giriş tarihi **01 Temmuz 2009**'dur. 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 federasyonların bu bakış açısını benimsemesini rica eder.

Üye bir federasyon aşağıdaki gereklere uyması koşulu ile daha ayrıntılı kurallar koyabilir:

- a. resmi FIDE Satranç Kuralları ile hiçbir şekilde çelişmeyecek, ve
- b. **ilgili** federasyonun topraklarıyla sınırlı kalacak, ve
- c. FIDE maçları, şampiyonaları ya da yükselme turnuvaları ve FIDE unvan ya da rating hesaplamalarına dahil turnuvalarda uygulanmayacak.

OYUNUN TEMEL KURALLARI

Madde 1. Satranç oyununun doğası ve amaçları

- 1.1 Satranç oyunu, kare şeklindeki, 'Satranç Tahtası' üzerinde, iki rakip arasında taşların sırayla hareket ettirilmesi ile oynanır. Oyunu beyaz taşlarla oynayan oyuncu başlatır. Rakibi hamlesini 'yapmış' olan taraf 'hamlede'dir. **(bkz. Madde 6.7)**
- 1.2 Her iki tarafın da amacı, rakip şahı, geçerli bir hamleyle önlenemeyecek biçimde 'tehdit altında' tutmaktır. Bunu başaran taraf rakibini '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 'berabere'dir.

Madde 2. Satranç tahtasındaki taşların başlangıç konumu

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

2.2 Oyunun başlangıcında bir taraf 16 adet açık renkli (beyaz), diğer taraf 16 adet koyu renkli (siyah) taşta sahiptir. Bu taşlar aşağıda gösterilmiştir:

Genellikle		simgesiyle gösterilen, bir beyaz şah
Genellikle		simgesiyle gösterilen, bir beyaz vezir
Genellikle		simgesiyle gösterilen, iki beyaz kale
Genellikle		simgesiyle gösterilen, iki beyaz fil
Genellikle		simgesiyle gösterilen, iki beyaz at
Genellikle		simgesiyle gösterilen, sekiz beyaz piyon
Genellikle		simgesiyle gösterilen, bir siyah şah
Genellikle		simgesiyle gösterilen, bir siyah vezir
Genellikle		simgesiyle gösterilen, iki siyah kale
Genellikle		simgesiyle gösterilen, iki siyah fil
Genellikle		simgesiyle gösterilen, iki siyah at
Genellikle		simgesiyle gösterilen, sekiz siyah piyon

2.3 Başlangıç konumu tahta üzerinde şöyle gösterilir:

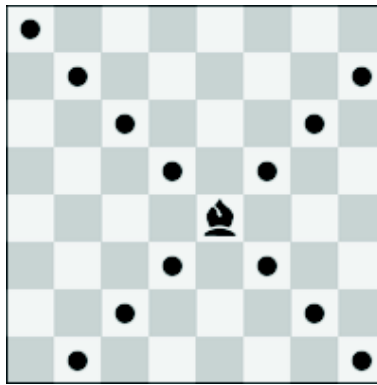


2.4 Sekiz dik karenin oluşturduğu sütunlara 'dikey'ler', sekiz ufki karenin oluşturduğu satırlara 'yatay'lar', **tahtanın bir kenarından bitişik diğer bir kenarına uzanan,** aynı renkli karelerden oluşan düzgün hatta ise 'çapraz' denir.

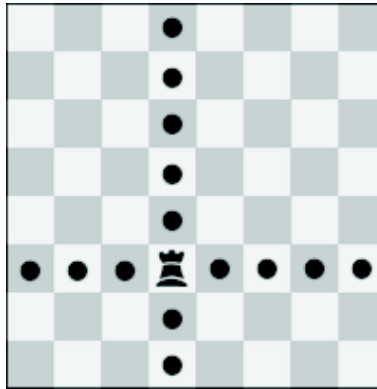
Madde 3. Taşların hareketleri

- 3.1 Hiçbir 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 tahta 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.

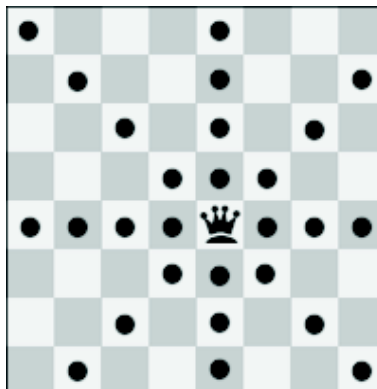
- 3.2 Fil, bulunduğu karenin çaprazları üzerindeki herhangi bir kareye gidebilir.



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

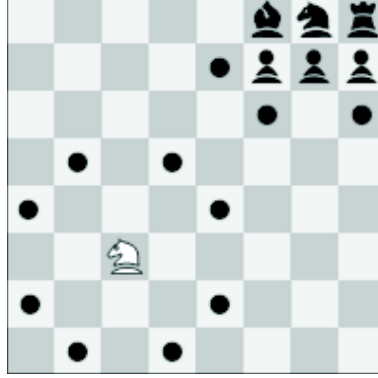


- 3.4 Vezir, bulunduğu karenin dikey, yatay ve çaprazları üzerindeki herhangi bir kareye gidebilir.

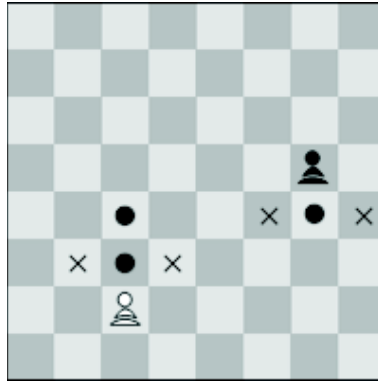


3.5 Fil, kale veya vezirle bu hamleler yapılırken, hamle yolu üzerinde bulunan bir taşın üzerinden atlanamaz.

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 boş kareye doğru ilerleyebilir, ya da
- b. ilk hareketinde piyon, 3.7.a'da yazdığı 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 olarak bu kareye gidebilir.

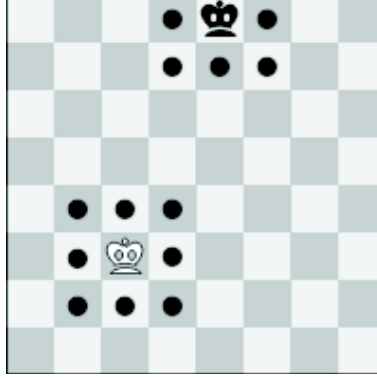


- d. Bir piyon; tek bir hamlede başlangıç konumundan iki kare ilerlemiş bulunan rakip piyonun geçtiği kareyi tehdit altında tutuyor ise, bu rakip piyonu, sanki o hamlede tek bir kare ilerlemiş gibi, alabilir. Bu alış biçimi, sadece sözü edilen piyon sürüşünü izleyen hamle için geçerlidir, ve 'geçerken alma' (en passant) olarak adlandırılır.



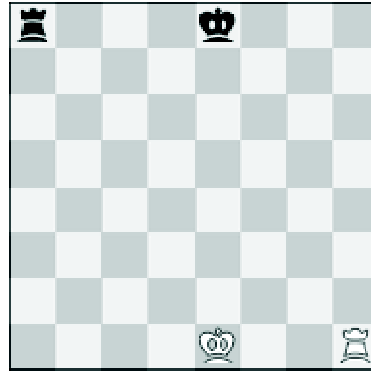
- e. Bir piyon, başlangıç konumundan en uzak yataya ulaştığında, aynı hamlenin bir parçası olarak, **aynı karede, kendisi ile aynı renkte**, yeni bir vezir, kale, fil ya da at ile değiştirilmelidir. Oyuncunun tercihi daha önce tahta dışına çıkarılmış olan taşlarla sınırlı değildir. Piyonun bu değişimine 'terfi' denir ve yerine konan taş kurallara uygun olarak derhal devreye girer.

- 3.8 a. Şahı hareket ettirmenin iki farklı yolu vardır,; bir ya da daha fazla rakip taş tarafından tehdit edilmeyen herhangi bir bitişik kareye giderek.

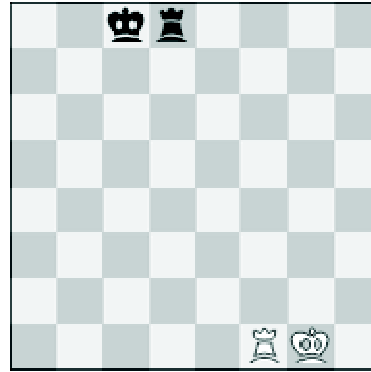


ya da

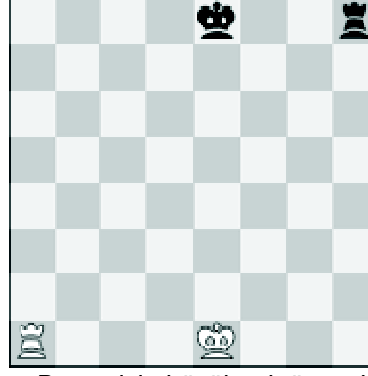
'rok'. Bir şah hamlesi olarak kabul edilen ve aynı renkteki şah ile kalenin **oyuncunun ilk yatayı üzerinde** gerçekleştirdikleri bir hamledir; ve şöyle yapılır: şah, başlangıç karesinden, yine **başlangıç karesinde** bulunan kaleye doğru iki kare ilerler, ardından kale, şahın en son geçmiş olduğu kareye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



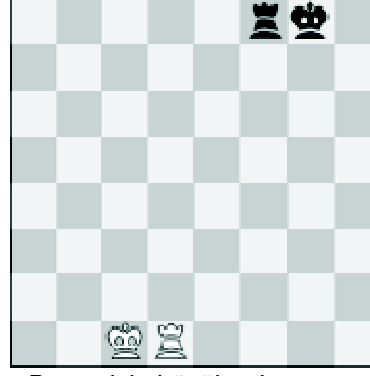
Beyaz için küçük rok öncesi
Siyah için büyük rok öncesi



Beyaz için küçük rok sonrası
Siyah için büyük rok sonrası



Beyaz için büyük rok öncesi
Siyah için küçük rok öncesi



Beyaz için büyük rok sonrası
Siyah için küçük rok sonrası

- b. (1) a. Şah daha önce oynamışsa, ya da
b. rok yapılacak kale oynamışsa,
rok yapma hakkı kaybedilmiştir.
- (2) a. Şahın bulunduğu, rok yaparken geçeceği veya rok yaptığında gideceği kareler rakip taşlarca işgal edilmiş ya da tehdit ediliyor ise,
b. şah ve kale arasında roku etkileyecek herhangi bir taş varsa,
geçici olarak rok yapmak olanaklı değildir.
- 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 buldukları karelerden ayrılmadıkları hallerde dahi, geçerlidir. Hiç bir taşla kendi şahını tehdit altında bırakacak ya da tehdit altına sokacak hamle yapılamaz.

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) hamlede olan oyuncu, bir ya da daha fazla taşı düzeltebilir.
- 4.3 Madde 4.2.'de açıklanan durum dışında, hamledeki oyuncu bilerek;
a. bir veya birden fazla kendi taşına dokunmuşsa, oynayabileceği ilk dokunduğu taşı oynamalı, ya da
b. bir veya birden fazla rakip taşla dokunmuşsa, alabileceği ilk dokunduğu rakip taşı almalıdır, ya da
c. hem kendi, hem de rakip taşla 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 dokun-

duđu belli deđilse oyuncunun öncelikle kendi taşına dokunduđu kabul edilir.

- 4.4 Şayet **hamlede olan** bir oyuncu;
- bilerek, şahına ve kalesine dokunursa, bu kaleyle olanaklı ise rok yapmalı, ya da
 - bilerek, kalesine ve sonra şahına dokunursa, bu hamlede bu yöne rok yapmasına izin verilmez ve madde 4.3.a uygulanır, ya da
 - rok yapmak amacıyla, şahına ya da şah ve kalesine aynı anda dokunursa, ama bu yöne rok yapılması kuraldışı ise oyuncu, şahıyla geçerli bir hamle yapmak **(öteki kanada rok yapmak da dahil)** zorundadır. Eğer şahın geçerli bir hamlesi yoksa oyuncu, geçerli herhangi bir hamleyi yapabilir, ya da
 - piyonunu terfi ettiriyor ise, **yeni** taş seçimi, **yeni** taşın terfi karesine deđmesi ile kesinlik kazanır.
- 4.5 Dokunulan taşların hiçbirini oynanamıyor, ya da alınamıyor ise, oyuncu, geçerli herhangi bir hamleyi yapabilir.
- 4.6 Bir taş, kurallara uygun bir hamle ya da hamlenin parçası olarak bir kareye bırakıldığında, **o hamlede** başka bir kareye oynatılamaz. Artık o hamlenin yapılmış olduđu kabul edilir:
- taş alımı söz konusuysen, alınan taş satranç tahtasından ayrıldığında ve oyuncu, rakip taşı almış olan kendi taşını, yeni karesine yerleştirip elinden bıraktığında (*hamle yapılmıştır*), ya da
 - rok yapılırken, oyuncu kaleyi şahın en son geçmiş olduđu kareye bıraktığında (*hamle yapılmıştır*). Oyuncu şahı elinden bıraktığı anda, hamle henüz yapılmamıştır ama geçerli bir rok yapma olanağı varsa oyuncunun başka bir hamle yapma hakkı kalmamıştır, ya da
 - piyon terfi ederken, piyon satranç tahtasından ayrılıp, oyuncu yeni taş terfi edilen kareye elinden bıraktığında. Oyuncu, terfi edilecek kareye ulaşan piyonunu elinden bırakmış ise, hamle henüz yapılmamıştır ama artık, oyuncunun piyonunu başka kareye oynama hakkı kalmamıştır.

Yapılan hamle, Madde 3'de dile getirilen koşullara tümüyle uyuyorsa 'geçerli' olarak nitelendirilir. Eğer hamle 'geçersiz' ise, yerine **Madde 4.5 gözetilerek** bir başka hamle yapılacaktır.

- 4.7 Oyuncu bilerek bir taş dokunduğunda; rakibinin Madde **4'ün** kapsamına giren ihlallerine itiraz etme hakkını yitirir.

Madde 5. Oyunun sonuçlanması

- 5.1 a. Oyun, rakibini, mat yapan oyuncu tarafından kazanılır. Mat konumunu yaratan hamlenin geçerli 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 geçerli bir hamle olması durumunda, oyun derhal sona erer.
- b. Her iki tarafın da, geçerli herhangi bir hamleler dizisiyle rakip şahı mat edemeyecekleri bir konum oluştuğunda, oyun berabere sonuçlanır. Oyun, 'ölü **konum**' ile bitmiş olur. Bu konumu ortaya çıkaran (yaratan) hamlenin geçerli bir hamle olması durumunda, oyun derhal sona erer. (bkz. Madde 9.6)
- c. İki taraf oyun sırasında aralarında anlaşılırsa oyun berabere biter. Oyun derhal sona erer. (bkz. Madde 9. 1)
- d. Herhangi özdeş bir konumun, satranç tahtası üzerinde, en az üç kez oluşması ya da oluşmak üzere olması halinde, oyun berabere olarak sonuçlandırılabilir. (bkz. Madde 9.2.)
- e. Ardışık son 50 hamle, her iki oyuncu tarafından da, piyon sürülmeden ve taş alınmadan geçirilmiş ise oyun berabere olarak sonuçlandırılabilir. (bkz. Madde 9.3)

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 'bayrak'a sahiptir.** 'Bayrak Düşmesi' ise oyuncuya tanınan zamanın bitmesi anlamına gelir.
- 6.2 a. Satranç saati kullanılırken, ya her bir oyuncuya belirli bir sayıda hamle veya tüm hamleleri için belirli bir zaman verilir, ya da baştan verilen belirli bir süre dışında oyuncular her hamle için ek bir süre daha alırlar. Tüm bu **faktörler** önceden belirlenmelidir.
- b. 'Ertelemeli Tempo' hariç, oyuncunun bir önceki zaman diliminden arttırdığı süre yine kendisinindir, toplam zamanına eklenir. Ertelemeli tempoda, her bir oyuncuya 'esas düşünme süresi'nin yanı sıra her bir hamle için 'sabit bir ek' düşünme süresi verilir. Esas süre, ancak ek süre bittiğinde geri saymaya başlar. Ek süre bitmeden saate basması halinde oyuncunun esas süresi değişmez, ek sürenin ne kadarının kullanıldığı önemli değildir.
- 6.3 Bayraklardan biri düşer düşmez Madde 6.2.a' da ki koşullar gözden geçirilmelidir. **Her zaman göstergesi bir 'bayrak'a sahiptir**
- 6.4 Oyun başlamadan önce, hakem, saatin nereye konacağına karar verir.

- 6.5 Oyunun başlangıcı için belirtilen saatte, beyaz taşlarla oynayan oyuncunun saati çalıştırılarak oyun başlatılır.
- 6.6 a. **Satranç tahtasına turun başlamasından sonra gelen bir oyuncu, oyunu kaybeder. Burada tanımlanan geç kalma süresi, 0 dakikadır. Yarışma kuralları ile farklı bir geç kalma süresi belirlenebilir.**
b. **Yarışma kuralları ile farklı bir geç kalma süresi belirlenmişse şunlar uygulanır:** Oyuncuların her ikisi de başlangıçta mevcut değilse, yarışma kuralları aksini belirtmiyor ya da hakem bu yolda karar vermiyorsa, beyaz taşlarla oynayan oyuncu, gelinceye kadar geçen zamanı kaybeder.
- 6.7 a. Oyun sırasında, hamlesini tahta üzerinde yapmış olan oyuncu, kendi saatini durduracak ve rakibinin saatini çalıştıracaktır. Oyuncunun saatini durdurmasına engel olunmamalıdır. Eğer, yapılmış olan son hamle, oyunu sona erdirmiyorsa, saate basmadıkça hamlesini tamamlamış sayılmaz (bkz. Madde 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c ve 9.6). 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 saate ölçülü davranmalıdırlar. Saate kuvvetli basmak, ele almak ya da devirmek yasaktır. Saati uygun kullanmayan oyuncular Madde 13.4'e göre cezalandırılırlar.
d. Eğer bir oyuncu saati kullanabilecek durumda değilse, bu işlem için hakemce **kabul edilebilecek** bir yardımcı oyuncu tarafından sağlanabilir. Saati hakem tarafından uygun(adil) biçimde ayarlanacaktır.
- 6.8 Hakemin görmesi, ya da, oyuncuların 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 belirlenen sayıda hamleyi tamamlayamazsa, oyunu kaybeder. Bununla birlikte, oyuncunun rakibini geçerli herhangi bir olası hamleler dizisi ile ~~hatta en kötü karşı oyuna rağmen~~ mat edemeyeceği bir konuma ulaşılmışsa oyun berabere olur.
- 6.10 a. Görünür bir kusur yoksa saatlerdeki göstergeler esas alınır. Açıkça görünür bir kusur olması halinde saat değiştirilir. Değişim sırasında hakem en doğru değerlendirmeye zamanları belirler.
b. **Oyun sırasında saatlerden biri ya da her ikisinin de kurulumunun doğru olmadığı anlaşılırsa oyuncu ya da hakem derhal saatleri durduracaktır. Hakem doğru kurulumu sağlayacak, zamanları ve hamle sayacını ayarlayacaktır. Hakem, doğru kurulumu sağlarken en doğru değerlendirmesini kullanacaktır.**
- 6.11 Her iki bayrak da düşmüşse 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. Oyunun kesintiye uğratılması gerekmiş ise, hakem saatleri durduracaktır.
- b. Hakemin yardımı gerekliyse oyuncu saati durdurabilir; örneğin, piyon terfisinin söz konusu olduğu bir durumda, gereken taş oyuncunun elinde olmayabilir.
- c. Oyunun ne zaman tekrar başlayacağına hakem karar verir.
- d. Oyunculardan biri, hakemin yardımını istemek için saatleri durdurmuş ise, hakem, oyuncunun saati durdurmasının gerekli olup olmadığını değerlendirecektir. Eğer oyuncunun saati durdurmak için haklı bir gerekçesi yoksa, oyuncu, madde 13.4'e göre cezalandırılacaktır.
- 6.13 Kuraldışı bir durum oluşmuş ve/veya taşlar daha önceki bir konuma döndürülecekse, hakem zamanları ayarlamak için en doğru değerlendirmeyi kullanacaktır. Gerekliyse, saatin hamle sayacını da ayarlayacaktır.
- 6.14 Yarışma salonunda, tahtadaki konumu, saatleri, hamleleri ve hamle sayılarını, gösteren ekran, monitör ve gösterim panolarına izin verilir. Ancak, oyuncular yalnızca bunlara dayanarak herhangi bir sav ileri süremezler.

Madde 7. Kuraldışı durumlar

- 7.1 a. Bir oyun sırasında, başlangıç konumu yanlış dizilmiş olarak oyuna başlandığı fark edilirse, oyun iptal edilir ve yenisi oynatılır.
- b. Bir oyun sırasında ~~fark edilen yanlışlık, sadece~~, satranç tahtasının Madde 2.1'e aykırı olarak ~~yerleştirilmesi ise~~ **yerleştirildiği fark edilirse**, o andaki konum doğru yerleştirilmiş bir tahtaya aktarılarak oyun devam ettirilir.
- 7.2 Oyuncular ters renklere oyuna başlamışlarsa, hakemin aksi yönde bir kararı olmadıkça, oyun devam eder.
- 7.3 Eğer bir oyuncu, bir ya da birden fazla taşı devirir, yerlerini bozarsa bunları kendi zamanı **içinde** doğru yerlerine koyacaktır. Gerekliyse, oyuncu ya da rakibi, saatleri durduracak ve hakemden yardım isteyecektir. Hakem, taşları bozan oyuncuya ceza verebilir.
- 7.4 a. Oyun sırasında geçersiz bir hamlenin tamamlandığı belirlenirse, -buna, piyon terfisinin eksik yapılması ya da rakip şahın alınması da dahildir- konum, geçersiz hamlenin hemen öncesine getirilir. Kuraldışı durumun hemen öncesi belirlenemiyorsa, oyun, bundan önceki belirlenebilen son konumdan devam eder. Saatler Madde 6.14.'e göre ayarlanır. Madde

4.3 ve **4.6'ya** göre, geçersiz hamle yerine başka bir hamle yapılır. Oyun bu düzeltilmiş konumdan devam edecektir.

- b. Madde 7.4. a'ya göre gerekli uygulama yapıldıktan sonra, ilk iki geçersiz hamle için, hakem, rakip oyuncuya her seferinde iki dakika ekleyecektir; aynı oyuncunun üçüncü kez geçersiz hamle yapması halinde, oyun bu oyuncu için hakem tarafından kayıp ilan edilecektir. **Bununla birlikte, oyuncunun rakibini geçerli herhangi bir olası hamleler dizisi ile mat edemeyeceği bir konuma ulaşılmışsa oyun berabere olur.**

- 7.5 Eğer oyun sırasında taşların doğru yerlerinden kaydığı belirlenirse, konum kuraldışı durumun hemen öncesine getirilecektir. Kuraldışı durumun hemen öncesi belirlenemiyorsa, oyun, bundan önceki belirlenebilen son konumdan devam edecektir. Saatler Madde **6.13.**'e göre ayarlanır. Ardından, oyun bu düzeltilmiş konumdan devam eder.

Madde 8. Hamlelerin kaydedilmesi

- 8.1 Oyun boyunca her oyuncu kendi hamlelerini ve rakibinin hamlelerini, cebirsel notasyonla (**bkz. Ek-C**) hamle hamle ve olanaklı olduğunca açık ve okunaklı olarak yarışmaya ait 'notasyon kağıdı'na yazacaklardır. Oyuncunun, Madde 9.2, 9.3 **ya da Ertelenmiş Oyunlar Yönergesi 1.a' ya** göre berabere savında bulunduğu haller dışında, hamlelerin önceden yazılması yasaktır. Bir oyuncu, eğer isterse rakibinin hamlesine, kaydetmeden önce yanıt verebilir. Yenisini yapmadan önce, öncekini kaydetmek zorundadır. Beraberlik teklifi her iki notasyon kağıdına da kaydedilmelidir. (**bkz. Ek C. 13**)

Şayet bir oyuncu hamleleri yazabilecek durumda değilse, hakemce **kabul edilebilecek** bir yardımcının, hamleleri yazması için oyuncu tarafından sağlanmasına izin verilebilir. Bu oyuncunun saati hakem tarafından uygun(adil) bir şekilde ayarlanacaktır.

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

- 8.3 Notasyon kağıdı yarışma/turnuva organizasyonunun 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. Bayraklardan biri düşer düşmez, oyuncu, hamle yapmadan önce notasyon kağıdını eksiksiz olarak güncellemelidir.

- 8.5 a. Madde 8.4'e uyarınca oyuncuların hamlelerini kaydetmeleri gerekmiyorsa; hakem ya da bir yardımcı, orada bulunup hamleleri kaydetmeye çalışmalıdır. Böyle bir durumda, bayraklardan biri düşer düşmez hakem, saatleri durduracaktır. Ardından oyuncular, hakemin ya da rakiplerinin kağıdını kullanarak notasyon kağıtlarını güncellemelidirler.

- b. Madde 8.4'e uyarınca hamleleri kaydetmesi gerekmeyen sadece bir taraf ise; bayrak düşer düşmez hamle yapmadan önce notasyon kağı-

dını 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 oluşturmalıdır. Bu işleme başlanmadan hakem ya da yardımcısı, öncelikle mevcut konumu, saatlerdeki süreleri ve eğer biliniyorsa kaç hamle yapılmış olduğunu kaydedecektir.
- 8.6 Notasyon kağıtları tamamlanamıyor ve böylelikle oyuncunun süresini aştığı gösterilemiyorsa, bir sonraki hamle, bir sonraki zaman kontrolünün ilk hamlesi(daha çok hamle yapıldığını 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, tamamlamadıkça, -hakemin izin verdiği haller hariç-anlaşarak berabere yapamayacakları asgari hamle sayısını, (bu oyunun tümünü de kapsayabilir) yarışma yönergesi ile belirlemek mümkündür.**
- b. **Bir yarışmanın yönergesi oyuncuların anlaşarak berabere yapmasına izin veriyorsa aşağıdakiler uygulanır:**
- (1) Hamlesini tahta üzerinde yapmış bir oyuncu, dilerse, kendi saatini durdurup rakibinin saatini çalıştırmadan önce berabere teklif edebilir. Oyun sırasında olmak koşuluyla, teklifin yapıldığı zaman, teklifin geçerliliğini etkilemez, fakat Madde 12.6 da 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 taşta dokunana kadar geçerlidir, ya da oyun başka bir yolla sonuçlandırılır.
 - (2) Beraberlik teklifi her iki oyuncu tarafından da notasyon kağıdına bir işaret konarak not edilir (**bkz. Ek C 13**).
 - (3) Madde 9.2, 9.3 veya 10.2'ye göre ileri sürülen berabere savları aynı zamanda bir berabere teklifi olarak kabul edilirler.
- 9.2 Hamlede olan oyuncunun geçerli savı üzerine, aynı konum en az üç kez(peş peşe olması gerekmez);
- a. oluşmak üzere ise, -önce hamlesini notasyon kağıdına yazmış ve hakeme bu hamleyi yapmak niyetinde olduğunu belirtmiş- ya da
 - b. (o anda)oluşmuş ise, ve hamlede olan oyuncu berabere savında bulunuyorsa, oyun berabere olur.

(a) ve (b)'deki konumlar, 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. Bu bağlamda, bir piyon geçerken alınabiliyor olduğu konumlarla artık alınmadığı konumlar, aynı değildir. **ya da rok hakkının geçici ya da kalıcı olarak değiştiği konumlar. Bir şah ya da bir kale, hareket etmeye zorlandığında rok hakkını yitirecektir; bu ise, sadece hareket ettirildikten sonra gerçekleşir.**

- 9.3 Şayet hamlede olan oyuncu,
- hamlesini notasyon kağıdına yazmış ve hakeme bildirdiği yapmaya niyetlendiği bu hamle ile, son elli hamle içinde hiçbir taşın alınmamış ve hiçbir piyonun hareket etmemiş **olacağını**, ya da
 - ardışık 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, berabere savında bulunmaksızın Madde 4.3'de belirtilen biçimde bir taşa dokunursa, o hamlede Madde 9.2 ya da 9.3'den doğan haklarını yitirir.**
- 9.5 Bir oyuncu, Madde 9.2 ya da 9.3'e göre berabere savında bulunuyorsa, her iki saati de **durdurabilir(bkz. Madde 6.13.b)**. Savını geri çekmesine izin verilmez.
- Sav doğru ise, oyun derhal berabere biter.
 - Sav yanlışsa, hakem rakibin süresine üç dakika ekler. Ardından oyun devam edecektir. Sav, niyetlenen hamle üzerine kurulu ise, bu hamle Madde 4.'e uygun olarak yapılmalıdır.**
- 9.6 Oyun, olası herhangi bir geçerli hamleler dizisiyle **hatta en kötü karşı oyuna rağmen** mat yapılamayacak bir ko-numa ulaşıldığında, berabere olur. Oyun derhal sona erer.

Madde 10. Hızlıoyun Bitişi

- 10.1 'Hızlıoyun Bitişi', tüm (ya da kalan) hamlelerin sınırlı bir zamanda yapılmasını gerektiren, oyunun bir aşamasıdır.
- 10.2 Hamlede olan oyuncunun iki dakikadan az zamanı kalmışsa, bayrağı düşmeden önce berabere savında bulunabilir. **Hakemi çağırarak ve saati durdurabilecektir(bkz. Madde 6.12.b)**.
- 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.
 - 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 **hemen** 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.
- d. (a), (b) ve (c)'ye ilişkin hakemin vereceği karar, nihaidir.

Madde 11. Puanlar

- 11.1 Önceden aksi ilan edilmedikçe oyunu kazanan(hükmen kazanç da dahil) oyuncu bir(1) puan alır, kaybeden(hükmen kayıp da dahil) puan(0) alamaz ve berabere yapan oyuncu yarım(1/2) puan alır.

Madde 12. Oyuncuların yönetilmesi

- 12.1 Oyuncular satrancın itibarını zedeleyecek davranışlarda bulunamazlar.
- 12.2 Oyuncuların hakemden izin almadan 'oyun sahasını' terk etmeleri yasaktır. Oyun sahası; oyun salonu, tuvaletler, dinlenme odaları, oyuncuların temiz hava almak için çıktıkları yerler, sigara içme yerleri ve hakemin belirlediği diğer bölgeler olarak tanımlanır.
Hamlede olan oyuncu hakemden izin almadan oyun salonunu terk edemez.
- 12.3 a. Oyun süresince oyuncuların not tutmaları, bilgi veya öneri kaynaklarına başvurmaları, ya da başka bir tahta üzerinde analiz yapmaları yasaktır.
- b. **Tümüyle kapalı olmadıkça, bir oyuncunun hakemin izni olmaksızın oyun sahasına cep telefonu ya da herhangi bir elektronik iletişim cihazını getirmesi yasaktır. Böylesi cihazlardan biri herhangi bir ses çıkmasına yol açarsa oyuncu oyunu kaybeder, rakibi kazanır. Bununla birlikte rakip, herhangi bir geçerli hamleler dizisi ile kazanamıyorsa, berabere puanı alacaktır.**
- c. **Sigara içmek ancak oyun sahasının hakem tarafından belirlenen bölümünde mümkündür.**
- 12.4 Notasyon kağıdı sadece hamleler, saatlerdeki süreler, beraberlik teklifleri, berabere savlarına ilişkin konular ve ilgili başka verileri yazmak için kullanılacaktır.
- 12.5 Oyununu bitirmiş oyuncular seyirci sayılırlar.
- 12.6 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.**
- 12.7 12.1-12.6 maddelerinin herhangi bir kısmının ihlali Madde 13.4'e göre cezalandırılacaktır.
- 12.8 Satranç Kuralları'na uymayı inatla reddeden oyuncu oyunu kaybeder. Rakibinin puanı hakem tarafından belirlenir.

12.9 Her iki oyuncu da Madde 12.8'e göre suçlu bulunursa oyun her ikisi için de kayıp ilan edilir.

12.10 **Madde 10.2.d ya da Ek D'ye ilişkin hallerde oyuncu hakemin kararına itiraz edemez. Bunun dışında oyuncu, hakemin kararlarına, yarışma kurallarının sınırlama getirmediği konularda itiraz edebilir.**

Madde 13. Hakemin rolü (Önsöz'e bakınız)

13.1 Hakem, Satranç Kuralları'na sıkıca uyulmasını sağlayacaktır.

13.2 Hakem yarışma ile en iyi şekilde ilgilenecektir. İyi bir oyun ortamının devamlılığını, oyuncuların rahatsız edilmemesini sağlamalıdır. Yarışma süreci onun gözetiminde ilerleyecektir.

13.3 Hakem, özellikle oyuncular zaman sıkışıklığı içindeyken, oyunları gözleyecek, verdiği kararları uygulayacak ve uygun davranmayan oyunculara ceza verecektir.

13.4 Hakem aşağıdaki cezalardan birini veya daha çoğunu uygulayabilir:

- a. Bir uyarı,
- b. Rakip oyuncunun kalan süresini arttırmak,
- c. Cezalandırılan oyuncunun kalan süresini azaltmak,
- d. Oyunu kayıp ilan etmek,
- e. Kusurlu tarafın 0 oyundan alacağı puanı azaltmak,
- f. Rakibin 0 oyundan alacağı puanı tam puana kadar arttırmak,
- g. Yarışmadan çıkarmak.

13.5 Dış kaynaklı bir rahatsız edilme olduğunda, hakem bir ya da her iki tarafa birden ek süre verebilir.

13.6 Hakem, Satranç Kuralları'nda belirtilen durumlar dışında oyuna müdahale etmemelidir. Oyunculardan en az birinin bayrağının düşmeden, madde 8.5'in uygulanması dışında, hamle sayısını bildirmemelidir. Hakem oyuncuya rakibinin hamlesini tamamladığını veya saate basmadığını bildirmekten kaçınılmalıdır.

- 13.7 a. Seyirciler ve diğer oyuncular, oyun hakkında konuşmamak ve/veya başka bir yolla oyuna müdahale etmemek durumundadırlar. Gerekirse hakem, hatalı davranışları oyun salonundan uzaklaştırabilir. **Şayet birisi bir kuraldışığa tanık olursa hakemi bundan haberdar edebilir.**
- b. **Hakem tarafından izin verilmedikçe, oyun sahası ve ona bitişik alanlarda** hiç kimse cep telefonu **ya da herhangi bir iletişim aracı kullanamaz.**

Madde 14 FIDE

14. Üye federasyonlar, Satranç Kuralları ile ilgili sorunlarda resmi bir karar verebilmek için FIDE'ye danışabilirler.

EKLER

A. Hızlı Satranç

- A1 'Hızlı Satranç', sabit süre ile, **her bir oyuncuya** oyunun tümü için **60 dakikadan az, ama 15 dakika ve üzerinde** zaman verilen; ya da sabit süre + ekleme süresinin 60 katınının 60 **dakikadan az, ama 15 dakika ve üzerinde** olduğu bir oyundur.
- B2. ~~Burada aksi belirtilen haller dışında FIDE Satranç Kuralları geçerlidir.~~
- A2 Oyuncuların hamlelerini kaydetmeleri gerekli değildir.
- A3 **Oyunun eksiksiz olarak yönetilebildiği hallerde, (örneğin, bir hakem için en fazla üç oyun) Yarışma Kuralları geçerlidir.**
- A4 **Oyunun eksiksiz olarak yönetimi sağlanamıyor ise Yarışma Kuralları'nın geçerliliği, aşağıda yeralan Hızlı Satranç Kuralları'nın aksini belirtmediği hallerle sınırlıdır:**
- Her iki oyuncu da üç hamle yaptıktan sonra, taşların yanlış dizilmesi, satranç tahtasının yanlış konulması veya saatlerin yanlış kurulumuna ilişkin savlar ileri süremezler.
 - Hakem ancak oyunculardan biri veya her ikisi birden bu yolda bir istemde bulunursa Madde 4'ü (Taşların hareket ettirilmesi) uygulayacaktır.
 - Geçersiz bir hamle, rakibin saatinin çalıştırılması ile tamamlanır. Rakip oyuncu, kuraldışı hamle yapıldığı savını, kendi hamlesini yapmadan önce ileri sürmelidir. Hakem sadece bu şekilde bir başvurudan sonra kuralları uygulamalıdır. Ancak, her iki şah da tehdit altındaysa veya tamamlanmamış bir piyon terfisi sözkonusu ise, hakem olanak olduğu ölçüde oyuna müdahale edecektir.
 - Bir oyuncunun buna ilişkin geçerli savı üzerine bayrak düşmüş kabul edilir. Hakem bayrağın düştüğünü işaret etmekten kaçınacaktır, **fakat her iki bayrak da düşmüşse bunu yapabilir.**
 - Zamandan kazanç savını ileri sürebilmek için, savı ileri süren taraf saati tamamen durduracak ve hakeme bilgi verecektir. Bu savın kabul edilmesi için her iki saat de durdurulduktan sonra sav sahibinin bayrağının düşmemiş, rakibinin bayrağının ise düşmüş olması gerekir.
 - (1) ve (2)'de belirtildiği gibi her iki bayrak da düşmüşse hakem oyunu berabere ilan edecektir.**

B. Yıldırım

- B1 'Yıldırım', sabit süre ile, her bir oyuncuya oyunun tümü için 15 dakikadan az zaman verildiği, ya da sabit süre + ekleme süresinin 60 katının **her bir oyuncu için** 15 dakikadan az olduğu bir oyundur.
- B2 **Oyunun eksiksiz olarak yönetilebildiği hallerde, (bir hakem için bir oyun) Yarışma Kuralları ve Madde A2 geçerlidir.**
- B3 **Yönetimin tam olmadığı hallerde aşağıdakiler uygulanır:**
- Aşağıda belirtilen Yıldırım Kuralları'nca hükümsüz kılınmadıkça, Ek A'daki Hızlı Satranç Kuralları uygulanır.
 - Madde 10.2 ve A4.c uygulanmaz.**
 - Geçersiz bir hamle, rakibin saatinin çalıştırılması ile tamamlanır. Rakip kendi hamlesini yapmadan önce kazanç ileri sürebilir. Bununla birlikte, rakip, olası herhangi bir geçerli hamleler dizisi ile ~~hatta en kötü karşı oyuna rağmen~~ mat yapamıyorsa, kendisi bir hamle yapmadan berabere savında bulunma hakkını kazanır. Rakip kendi hamlesini yapmışsa, geçersiz hamle, **-her iki oyuncunun hakemin müdahalesi olmaksızın karşılıklı anlaşıkları durumlar haricinde-** düzeltilemez.

C. Cebirsel 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 oluşturamazlar. Hakem, cebirsel sistemden başka bir notasyon sistemi kullanan oyuncularını uyarmalıdır.

Cebirsel Sistemin Tanımı

- C1 Burada, 'taş' sözcüğü, piyondan farklı bir figürü anlatır.
- C2 Her taş, adının ilk harfi ile (büyük harf) gösterilir. Örnek: Ş = şah, V = vezir, K = kale, F = fil, A = at.
- C3 **Taşların** adının ilk harfi için, her oyuncu oyuncu kendi ülkesinde yaygın olarak kullanan adın ilk harfini kullanmakta serbesttir. Örnek: F = fou (Fransızca fil), L = loper (Hollanda dilinde fil). Basılı yayınlarda, taş isimleri yerine figürler kullanılması tavsiye edilir.
- C4 Piyonlar ilk harfleriyle gösterilmez, ama kendilerini gösteren bir harf olmaması ile ayırt edilirler. Örnekler: e5, d4, a5.
- C5 Sekiz dikey (Beyazın solundan sağına doğru) sırasıyla a, b, c, d, e, f, g, h küçük harfleriyle gösterilir.

- C6 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.
- C7 Önceki kuralların sonucu olarak, 64 karenin her biri bir harf ve rakamla değişmez olarak adreslenir.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

- C8 Her bir hamle (a) taşın isminin ilk harfi 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
- C9 Taş alındığında, (a) taşın isminin ilk harfi ile (b) varış karesi arasına x işareti konulur. Örnekler: Fxe5, Axf3, Vxf6.
Bir piyon, bir taşı aldığı anda, kalktığı dikey gösterilmelidir, sonra x işareti, ve sonra varış karesi. Örnekler: dx e5, gxf3, axb5. 'Geçerken Alma' durumunda, varış karesi olarak piyonun alışı n ardından yerleştiği kare gösterilir ve sonuna 'e.p.' eklenir. Örnek: exd6 e.p.
- C10 Birbirinin aynı iki taş, aynı kareye gidebiliyorsa, giden taş aşağıdaki şekilde gösterilir:
- Her iki taş da aynı yataydaysa: (a) taşın isminin ilk harfi, (b) kalktığı dikey, (c) varış karesi ile gösterilir.
 - Her iki taş da aynı dikeydeyse: (a) taşın isminin ilk harfi, (b) kalktığı yatay, (c) varış karesi ile gösterilir.
- Taşlar farklı yatay ve dikeydelerse, (1) yol tercih edilir.
Taş alımında, (b) ile (c) arasına x konabilir.
Örnekler:
İki at g1 ve e1 karelerinde bulunuyor ve birisi f3 karesine gidiyor: hangisi gidiyorsa, Agf3 veya Aef3 şeklinde gösterilir.
İki at g5 ve g1 karelerinde bulunuyor ve birisi f3 karesine gidiyor: hangisi gidiyorsa, A5f3 veya A1f3 şeklinde gösterilir.
İki at h2 ve d4 karelerinde bulunuyor ve birisi f3 karesine gidiyor: hangisi gidiyorsa, Ahf3 veya Adf3 şeklinde gösterilir.
Eğer f3 karesinde taş alımı söz konusuysa, (1) Agxf3 veya Aexf3, (2) A5xf3 veya A1xf3, (3) Ahxf3 veya Adxf3 şeklinde gösterilir.

- C11 Her iki piyon da aynı rakip taşı veya piyonu alabiliyorsa, hareket eden piyonun hamlesi, (a) piyonun kalktığı dikey, (b) bir x işareti, ve (c) varış karesi ile gösterilir. Örnek: c4 ve e4 karelerindeki beyaz piyonlar, d5 karesindeki siyah taşı veya piyonu alabiliyorlar, hangisi oynanıyorsa cxd5 veya exd5 şeklinde gösterilir.
- C12 Piyonun terfi etmesi halinde, önce piyonun hamlesi yazılır, bunun hemen yanına yeni taşın ilk harfi eklenir. Örnek: d8V, f8A, b1F, g1K.
- C13 Berabere teklifi (=) ile gösterilecektir.

Temel 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'

Matı, şah tehditini, ve taş alımını notasyon kağıdına kaydetmek zorunlu değildir.

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(=)

D. Hakemin Bulunmadığı Hallerde Hızlıoyun Bitişi

- D1 Madde 10'a göre oynanan oyunlarda, bir oyuncu saatinde iki dakikadan az zaman kaldığında ve bayrağı düşmeden önce berabere savı ileri sürebilir. Bu, oyunu sonlandırır.
- Oyuncunun savı şu temellere dayanabilir:
- rakibin normal yollarla kazanamayacağı, ve/veya
 - Rakip oyuncunun oyunu normal yollarla kazanmak için gayret göstermediği.
- (a)'da oyuncu son konumu yazmalı ve rakibi de doğrulamalıdır.
- (b)'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.
- Sav, vereceği karar nihai olacak bir hakeme iletilecektir.

E. Görme Engelliler Oyun Kuralları

- E1 Turnuva yöneticilerinin aşağıdaki kuralları yerel şartlara göre uyarlama yetkileri olacaktır. Normal gören ve görme engelli oyuncular (hukuken kör) arasında yapılan karşılaşmalarda, oyuncuların biri, iki ayrı satranç tahtası kullanılması isteminde bulunabilir (biri normal satranç tahtası, diğeri ise özel yapılmış tahta). 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);
- d. bütün taşları yuvaya geçebilecek şekilde;
- e. tüm taşları Staunton tipinde ve siyah taşları özel işaretli olmalıdır.

E2 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 tavsiye edilir.

Dikey sıralar için Almanca harfler kullanılmaktadır:

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

Yatay sıralar için Almanca numaralar kullanılmaktadır:

- 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. Görme engelli oyuncunun tahtasında eğer taş yuvasından çıkarıldı ise o taş ‘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.
Madde 2 ve 3 söz konusu olduğunda, gören oyuncu için normal kurallar geçerlidir.
4. 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.

- b. Kolayca hissedilebilecek bir bayrak düzeni. Bayrak, oyuncunun yelkovanı her saatin son beş dakikasında rahatça hissedilebileceği bir şekilde yerleştirilmiş olacaktır.
5. Görme engelli oyuncu, hamleleri Braille Sistemi ile veya normal yazı ile yazmalı veya teyp kayıt cihazına kaydetmelidir.
6. Hamle ilanında dil sürçmesinden kaynaklanan hata, hemen ve rakibin saati çalıştırılmadan önce düzeltilmelidir.
7. Eğer oyun sırasında her iki tahta üzerinde birbirinden farklı iki ayrı konum ortaya çıkarsa, kontrol görevlisinin yardımı ile ve her iki oyuncunun yazdıklarına da başvurarak durum düzeltilmelidir. Eğer her iki hamle kağıdı da aynı ise, doğru yazmış fakat yanlış hamle oynamış olan oyuncu, konumunu hamle kağıdına göre düzeltilmelidir.
7. Eğer böyle bir farklılık meydana gelir ve her iki hamle kağıdı da farklı çıkarsa, tüm hamleler baştan takip edilerek her iki hamle kağıdının aynı olduğu son hamleye kadar gelinecek ve kontrol görevlisi saatleri buna göre ayarlayacaktır.
8. Görme özürlü oyuncu, aşağıdaki vazifelerden bazıları 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 oyuncu yapılan istek üzerine, oynanan hamle sayısı ve süreler hakkında bilgi vermek.
 - e. Bayrak düştüğünde iddia ve itiraz hakkı kullanma ve eğer normal gören oyuncu herhangi bir taşa dokundu ise bu konuda kontrol görevlisini bilgilendirmek.
 - f. Oyunların ertelenmesinde gerekli işlemleri yapmak. Eğer görme özürlü oyuncunun asistanı yoksa, o zaman normal gören oyuncu 9.a ve 9.b'de belirtilen görevleri yerine getirecek bir asistan için başvuruda bulunabilir.

F. Satranç960 Kuralları

F1 Öncelikle 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.

F2 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 yeralan sınırlamalar hariç, birinci yataya gelişigüzel olarak dizilirler:

- a. Şah her iki kale arasında bir yere konur.
- b. Filler aksi renkte karelere yerleştirilir.

c. Siyah taşlar, beyazlarla aynı olacak biçimde tam karşıya yerleştirilir. Başlangıç konumu, bir bilgisayar yazılımı ile, zar ya da para atılarak, kart çekilerek ya da benzeri bir yol kullanılarak oyundan önce elde edilir.

F3 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 uyarılma 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 ettirilmesi.
2. Yerdeğiştirme roku: Şah ve kalenin yerlerinin değiştirilmesidir.
3. Şah roku: Yalnızca şahın hareket etmesiyle yapılır.
4. Kale roku: Yalnızca kalenin hareket etmesiyle yapılır.

Tavsiye

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(uygulamada).
2. Roktan sonra, şah ve kalenin nihai konumu, geleneksel satrançtaki konumlarıyla tümüyle aynı olmalıdır.

Açıklama

Böylece, c-kanadı roktan (geleneksel satrançta Büyük Rok olarak bilinen ve 0-0-0 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.

Ertelenmiş Oyunlar Yönergesi

- 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 saatini durduracaktır. Saati 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. Oturumun sona ermesinden önce hamlede olan oyuncu oyunu ajurne ederse, seansın sonunda yapılmış gibi değerlendirilir.
- 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 kaçınıcı hamle olduğu,
 - f. Eğer ajurneden önce yapılmışsa, beraberlik teklifi,
 - g. Oyunun devam edeceği gün, saat ve yer.
- 3 Hakem zarfın üzerindeki bilgilerin doğruluğunu kontrol edecektir ve zarfın korunmasından sorumludur.
- 4 Eğer ajurne yapıldıktan sonra bir oyuncu beraberlik teklif ederse, bu teklif Madde 9. 1'e göre rakip oyuncu kabul veya reddedene dek geçerlidir.
- 5 Oyun devam edeceği zaman, gizli hamle öncesi son konum tahtaya dizilecek ve ajurne edildiği andaki süreler göre saatler ayarlanacaktır.
- 6 Oyunun devamından önce beraberlikte anlaşılmışsa veya bir taraf hakeme terk ettiğini bildirirse oyun sonuçlanmış olur.
- 7 Zarf, ancak gizli hamleye cevap verecek oyuncu mevcutsa açılacaktır.
- 8 Madde 5, 6.9 ve 9. 6 haricinde eğer gizli hamle
 - a. belirsizse, ya da
 - b. yanlışsa,
 - c. kuraldışı bir hamleyse bu hamleyi yapan oyuncu, oyunu kaybeder.
- 9 Oyunun devamı için anlaşılmış saatte,
 - a. Gizli hamleye cevap verecek oyuncu mevcutsa zarf açılır, gizli hamle tahta üzerinde yapılır ve saate basılır.
 - b. Gizli hamleye cevap verecek oyuncu yoksa, 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 hamlesini tahta üzerinde yapmadan kağıdına yazıp zarfa koyma hakkına sahiptir. Bu durumda diğer oyuncu geldiğinde açılmak üzere zarf hakeme verilecek ve hakem tarafından korunacaktır.
- 10 Ajurneye bir saatten fazla geç kalan oyuncu oyunu kaybeder. Bununla beraber, geç kalan oyuncu gizli hamleyi yaparsa, aşağıdaki durumlar hariç tutulur:
- a. Gelmeyen oyuncu yaptığı gizli hamleyle mat yapmışsa, ya da
 - b. Gelmeyen oyuncu yaptığı gizli hamleyle pat yapmışsa veya konum Madde 9. 6'da tanımlanan bir hale gelmişse, ya da
 - c. Gelmiş olan oyuncu Madde 6.9'a göre zamandan kaybetmişse.
- 11
- 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.
- 12 Oyunun devamında, oyunculardan biri hamle yapmadan önce saatlerdeki sürelerin yanlış ayarlanmış olduğuna işaret ederse, hata düzeltilmelidir. Hakem çok vahim sonuçlar doğuracağına kanaat getirmezse daha sonra yapılan iddialar dikkate alınmaz ve herhangi bir düzeltme yapılmaz.
- 13 Her devam seansının süresi hakemin saatiyle kontrol edilecektir. Ajurnelerin başlangıç ve bitiş saatleri önceden ilan edilecektir.