

FIDE SATRANÇ KURALLARI**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, kural 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 bunları kabul etmesini bekler.

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

- a. FIDE Satranç Kuralları ile herhangi bir şekilde çelişmeyecek,
- b. Sadece kendi ülke sınırları içinde geçerli olacak,
- c. FIDE maçları, şampiyonaları ya da yükselme turnuvaları ve FIDE unvan ya da rating hesaplamalarına dahil turnuvalarda uygulanmayacak.

SATRANÇ OYUNUNUN KURALLARI**Madde 1: Satrancın Esasları**

Satranç oyunu, kare şeklindeki, 'Satranç Tahtası' üzerinde, iki rakip arasında taşların sıra ile oynatılmasıyla oynanır. Oyunu beyaz taşlarla oynayan oyuncu başlatır. Rakibi hamlesini yapmış olan taraf 'hamlede' dir.

1.1. Her iki tarafın da amacı, rakip şahın kurallara uygun 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 almasına izin verilmez. Şahı mat olan taraf oyunu kaybeder.

1.2. Her iki taraf için de Mat yapmak olanaklı değilse oyun berabere biter.

Madde 2: Tahta Üzerinde 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. Başlangıçta bir taraf 16 adet açık renkli (beyaz), diğer taraf 16 adet koyu renkli (siyah) taşla sahiptir. Bunlar:

Bir adet beyaz şah	Bir adet siyah şah
Bir adet beyaz vezir	Bir adet siyah vezir
İki adet beyaz kale	İki adet siyah kale
İki adet beyaz fil	İki adet siyah fil
İki adet beyaz at	İki adet siyah at
Sekiz adet beyaz piyon	Sekiz adet siyah piyon

2.3. Başlangıç konumu tahta üzerinde şöyle gösterilir.



(Diyagram 1)

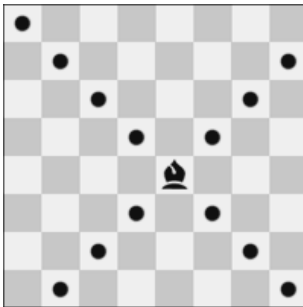
2.4. Sekiz dik sütuna 'dikey' (file), sekiz yatay satıra da 'yatay' (rank), köşe köşeye değen aynı renkte karelerin oluşturduğu hatta ise 'çapraz' ya da 'diyagonal' (diagonal) denir.

Madde 3: Taşların Hareketleri

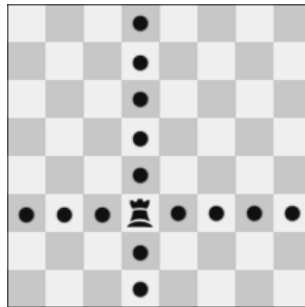
3.1. Hiç bir taş aynı renkte başka bir taşın bulunduğu bir kareye gidemez. Eğer bir taş rakip bir taşın olduğu kareye giderse, aynı hamlenin bir parçası olarak rakip taşı almış olur ve alınan taş tahta dışına çıkarılır. 3.2.....3.8 maddelerinde anlatılanlara uygun olarak, bir kareye gidebiliyor ve orada bulunan taşı alabiliyorsa, bu, orada bulunan rakip taşı tehdit altında tuttuğu anlamına gelir.

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

3.2. Fil, bulunduğu karenin çaprazlarında herhangi bir kareye gidebilir, (Diyagram 2)

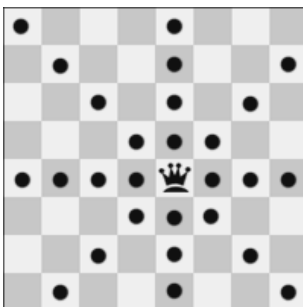


(Diyagram 2)

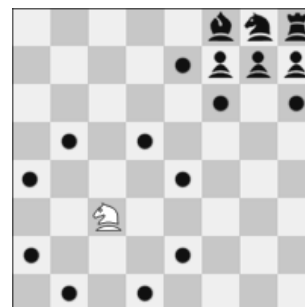


(Diyagram 3)

3.3. Kale, bulunduğu karenin dikey ve yataylarında herhangi bir kareye gidebilir, (Diyagram 4)



(Diyagram 4)



(Diyagram 5)

3.4. Vezir, bulunduğu karenin dikey, yatay ve çaprazlarında herhangi bir kareye gidebilir, (Diyagram 4)

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

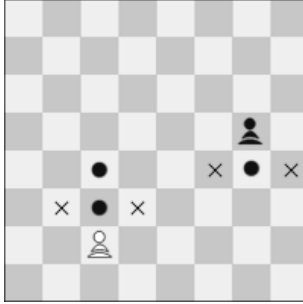
3.6. At, yatay, dikey ya da çapraz yönde olmamak koşulu ile bulunduğu kareye en yakın karelerden birine gidebilir. (Diyagram 5)

3.7.

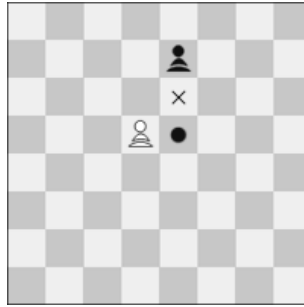
a. Piyon bulunduğu dikeyde önündeki boş kareye doğru ilerler, ya da,

b. İlk hareketinde, (a) da yazdığı gibi bir kare ilerleyebilir veya bulunduğu dikeyde önündeki her iki karenin de boş olması koşulu ile iki kare ilerleyebilir, ya da,

c. Yan dikeyde bir önünde bulunan (ön çaprazda) rakip taşı alarak bu kareye gidebilir, (Diyagram 6)



(Diyagram 6)



(Diyagram 7)

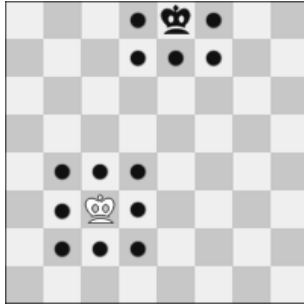
d. Bir piyon ilk hareketinde iki kare ilerleyip rakip piyonla yan yana gelirse, rakip piyon bu piyonu sanki bir kare ilerlemiş gibi kabul ederek alabilir. Bu hak sadece ilk defasında, yani iki kare çıkışı yapılır yapılmaz geçerlidir, bu harekete 'geçerken alma' (en passant) denir, (Diyagram 7)

e. Bir piyon bulunduğu ilk konumdan ilerleyerek son sıraya (rakibin ilk yatayına) vardığında, aynı hamlenin bir parçası olarak aynı renkte, yeni, bir vezir, veya bir kale, veya bir fil, veya bir at ile değiştirilir. Oyuncunun tercihi daha önce tahta dışına çıkarılmış olan taşlarla sınırlı değildir. Bu piyon hareketine 'terfi' denir ve yerine konan taş kurallara uygun olarak derhal devreye girer.

3.8.

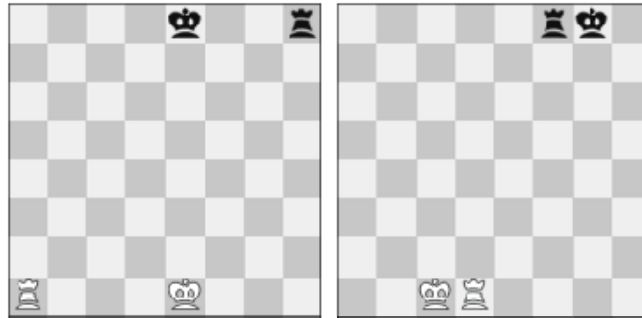
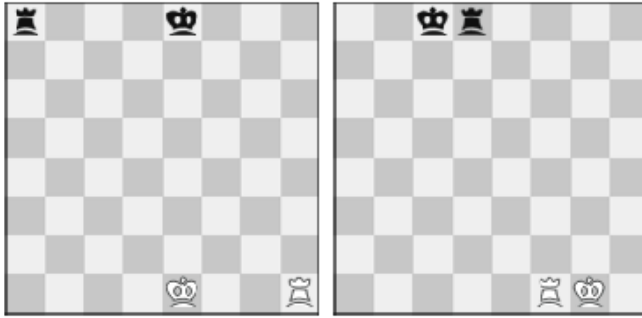
a. Şahın iki türlü hareketi vardır. Bir veya daha fazla rakip taş tarafından tehdit edilmemesi koşulu ile komşu karelere gidebilir, (Diyagram 8)

(Diyagram 8)



b. Rok. Bu şahla aynı sırada bulunan aynı renkli kalenin ortak hareketidir. Bu iki taşın hareketi tek bir hamle sayılır; şah, bulunduğu kareden, kaleye doğru iki kare ilerler ve ardından kale şahın üstünden atlayarak bir kare yanına (komşu kareye) konarak yapılır. (Diyagram 9-10)

(Diyagram 9) Siyah için uzun rok, beyaz için kısa rok



(Diyagram 10) Siyah için kısa rok, beyaz için uzun rok

1. Rok yapma hakkı aşağıdaki durumlarda yoktur :

- Şah daha önce oynamış ise veya,
- Rok yapılmak istenen kale ile daha önce hamle yapılmış ise,

2. Şu durumlarda rok yapmak geçici olarak olanaklı değildir.

- Şahın durduğu, rok yaparken geçeceği veya rok yaptığı kareler rakip taşlarca işgal edilmiş ya da tehdit ediliyor ise ,
- Rok yapılacak kale ile Şah arasında herhangi bir taş varsa.

3.9. Şah, eğer, rakip taş ya da taşlar tarafından tehdit ediliyor ise - bu taş ya da taşlar kendi şahını tehdit altında bırakacağı için hamle yapamıyor olsalar bile - şah çekilmiştir. Oyuncular şahlarını tehdit altında bırakacak ve tehdit altına sokacak hamle yapamazlar.

Madde 4: Taşların Oynatılması

4.1. Hamleler tek elle yapılmalıdır.

4.2. Önceden niyetini belli etmek koşulu ile (örneğin 'düzeltiyorum' veya 'j'adoube – j'adobe' diyerek) oyuncu bir ya da daha fazla taşı düzeltebilir.

4.3. Madde 4.2.'de açıklanan durum dışında, sıradaki oyuncu bilerek;

a. bir veya birden fazla kendi taşına dokunmuşsa, oynayabileceği ilk dokunduğu taşı oynamalı, ya da

b. bir veya birden fazla rakip taş dokunursa, alabileceği ilk dokunduğu rakip taşı almalıdır, ya da

c. hem kendi hem de rakip taş dokunduysa, kendi taşıyla rakip taşı almalı, eğer bu kuraldışı bir hamle ise, oynanabilecek ya da alınabilecek ilk dokunduğu taşı oynamalı ya da almalıdır. Hangisine önce dokunduğu belli değilse oyuncunun öncelikle kendi taşına dokunduğu kabul edilir.

4.4.

a. Eğer oyuncu şahına ve kalesine bilerek dokunmuşsa bu kaleyle olanaklı ise rok yapmalıdır.

b. Eğer oyuncu bilerek kalesini ve sonra şahını tutmuşsa bu hamlede bu yöne rok yapılmaz ve madde 4.3.a uygulanır.

c. Eğer oyuncu, rok yapmak amacıyla, şah ya da şah ve kalesine aynı anda dokunursa, ama bu yöne rok yapılması kuraldışı ise, oyuncu, şahıyla diğer tarafa rok yapmak dahil, kurallara uygun hamle yapmak zorundadır. Eğer şahın kurallara uygun hamlesi yoksa, oyuncu istediği hamleyi yapmakta serbesttir.

d. Eğer bir oyuncunun piyonu terfi ederse, terfi edecek taş seçimi, (yeni taşın cinsi) taş terfi edecek kareye dokunduğu anda kesinlik kazanır.

4.5. Dokunulan taşların hiçbirini oynamıyor, ya da alamıyor ise, oyuncu kurala uygun herhangi bir hamle yapabilir.

4.6. Bir taş kurallara uygun bir hamle olarak ya da bir hamlenin parçası olarak bir kareye bırakılmış ise, bu taş, başka bir kareye oynatılamaz. Madde 3'de belirtilen tüm koşullar yerine getirildiğinde hamle yapılmış olur.

a. bir taş alınırken, alınan taş satranç tahtasından ayrıldığında ve oyuncu, rakip taşı almış olan kendi taşını, yeni karesine yerleştirip elinden bıraktığında hamle yapılmış olur;

b. rok yapılırken, oyuncu, kaleyi biraz önce şahın geçtiği kareye bıraktığında hamle yapılmış olur. Oyuncunun *sadece* şahını elinden bıraktığı durumlarda ise, hamle henüz yapılmamıştır, ama artık, oyuncunun, kuraldışı olmadıkça, bu tarafa rok yapmaktan başka hamle yapma olanağı kalmamıştır;

c. bir piyon terfi ederken, piyon satranç tahtasından ayrıldığında, ve oyuncu, yeni taşı terfi edilen kareye elinden bıraktığında hamle yapılmış olur. Oyuncu, terfi edilecek kareye ulaşan piyonunu elinden bırakmışsa, hamle henüz yapılmamıştır, ama artık, oyuncunun piyonunu başka kareye oynama hakkı kalmamıştır.

4.7. Oyuncu bir taş bilerek dokunursa, rakibinin Madde 4.3 veya 4.4'e aykırı davrandığını iddia etme hakkını kaybeder.

Madde 5: Oyunun Bitişi

5.1.

a. Oyun, rakibini, kurallara uygun bir hamleyle '*mat*' yapan oyuncu tarafından kazanılır. '*Mat*' konumunu yaratan hamlenin kurallara uygun bir hamle olması durumunda, oyun derhal sona erer.

b. Rakibi oyunu terk eden oyuncu, oyunu kazanır. Oyun derhal sona erer.

5.2.

a. Hamlede (sırada) olan oyuncu kurallara uygun bir hamle yapamıyor ve şahı da tehdit altında bulunmuyor ise oyun berabere biter. Bu durumda oyun '*pat*' olarak bitmiş olur. '*Pat*' konumunu yaratan hamlenin kurallara uygun bir hamle olması durumunda, oyun derhal sona erer.

b. Her iki tarafın da, kurallara uygun 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 kurallara uygun bir hamle olması durumunda, oyun derhal sona erer.

- 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. 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.

'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. Bunlar baştan belirtilmelidir.

b. 'Ertelemeli tempo' hariç, oyuncunun bir önceki zaman diliminden artırdığı süre yine kendisinin, toplam zamanına eklenir.

Ertelemeli tempoda, her bir oyuncuya 'esas düşünme süresi'nin yanısıra 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. Her iki göstergede de birer 'bayrak' vardır. Bayraklardan biri düşer düşmez Madde 6.2. a' daki koşullar gözden geçirilmelidir .

6.4. Oyun başlamadan önce, hakem, saatlerin nereye konacağına karar verir.

6.5. Oyunun başlangıcı için belirtilen saatte, beyaz taşlarla oynayan oyuncunun saati çalıştırılarak oyun başlatılır.

6.6. Oyunun başlangıcında, her iki oyuncu da mevcut değilse, yarışma yönergesinde başkaca bir kural belirtilmemiş veya hakem farklı bir karar vermiyorsa, beyaz taşlarla oynayacak oyuncu gelene kadar ki zamanı kaybeder.

6.7. Programda belirtilen oyun başlangıç saatine göre bir saatten fazla geç gelen oyuncu/oyuncular yarışma yönergesi tersini belirtmiyor, ya da hakem bu yolda bir karar vermiyorsa oyunu kaybeder.

6.8.

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, 5.2).

Oyuncunun tahta üzerinde hamle yapmasıyla saate basması arasındaki süre oyuncuya verilen sürenin bir parçası sayılır.

b. Saate hamle yapılan elle basılır. Saat tuşunun üzerinde parmak bekletmek, ya da eli saatin, tuşların az üstünde tutmak yasaktır.

c. Oyuncular saate ölçülü davranmalıdırlar. Saate kuvvetli basmak, ele almak ya da devirmek yasaktır. Aksi hallerde oyuncular Madde 13.4'e göre cezalandırılırlar.

d. Eğer bir oyuncu saati kullanamıyorsa, hakemin kabul edebileceği bir yardımcı kendisine sağlanabilir. Bu durumda saatler hakem tarafından uygun (adil) bir şekilde ayarlanacaktır.

6.9. Hakemin görmesi, ya da oyunculardan birinin yapacağı geçerli bir sav karşısında bayrak düşmüş olarak kabul edilir.

6.10. Madde 5.1 veya 5.2.a, b veya c maddelerinin birindeki durumlar dışında, eğer bir oyuncu belirtilen süre içinde belirtilen belli sayıdaki hamleyi yapmamışsa oyunu kaybeder. Bununla

birlikte, son konumda rakip oyuncu, kurallara uygun olası herhangi bir hamleler dizisiyle, hatta en kötü karşı oyuna rağmen, kendisini mat edemiyorsa, oyun berabere biter.

6.11. Görünür bir kusur yoksa, saatlerdeki göstergeler esas alınır. Açıkça görünür bir kusur olması halinde saat değiştirilir. Değişim sırasında hakem en doğru değerlendirmeye zamanları belirler.

6.12. Her iki bayrak da düşmüşse ve hangisinin daha önce düştüğünü saptamak olanaklı değilse,

- Bu durum, oyunun son periyodu dışındaki herhangi bir zaman bölümünde olursa, oyun devam eder.
- Bu durum, kalan tüm hamlelerin tamamlanması gereken zaman bölümünde olursa, oyun berabere olur.

6.13.

- Oyuna müdahale etmesi gerektiğinde, hakem saatleri durduracaktır,
- Hakemin yardımı gerekliyse oyuncu saati durdurabilir, örnek olarak piyon terfisinin söz konusu olduğu bir durumda, gereken taş oyuncunun elinde olmayabilir,
- Oyunun ne zaman tekrar başlayacağına hakem karar verir,
- Hakeme başvurmak için, oyunculardan biri saatleri durdurmuşsa, hakem, oyuncunun saati durdurmasının gerekli olup olmadığını değerlendirecektir. Eğer oyuncunun saati durdurmak için haklı bir gerekçesi yoksa, oyuncu madde 13.4'e göre cezalandırılacaktır.

6.14. 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.

6.15. Tahtadaki konumu, numarasız veya numaralarıyla beraber hamleleri ve zamanları gösteren ekran, monitör, veya gösterim panoları turnuva salonunda kullanılabilir, ama oyuncular yalnızca bunlara dayanarak herhangi bir sav ileri süremezler.

Madde 7: Kuraldışı Durumlar

7.1.

- Oyun esnasında başlangıç konumunun yanlış olarak oyuna başlandığı fark edilirse oyun iptal olacak ve yenisi oynanacaktır.
- Oyun esnasında fark edilen yanlışlık sadece Madde 2.1.'in ihlali ise oyun devam eder, fakat o andaki konum doğru yerleştirilmiş bir tahtaya aktarılır.

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

7.3. Eğer bir oyuncu bir, ya da birden fazla taşı devirir, yerlerini bozarsa bunları kendi zamanı içinde doğru yerlerine koyacaktır. Eğer gerekliyse, rakip veya oyuncunun kendisi saatleri durduracak ve hakemden yardım isteyecektir. Hakem, taşları bozan oyuncuya ceza verebilir.

7.4.

- Oyun sırasında kuraldışı bir hamlenin tamamlandığı belirlenirse, -buna, piyon terfisinin eksik yapılması ya da rakip şahın alınması da dahildir- konum, kuraldışı 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.'e göre kuraldışı hamle yerine başka bir hamle yapılır. Oyun bu düzeltilmiş pozisyonundan devam edecektir.
- Madde 7.4. a'ya göre gerekli uygulama yapıldıktan sonra, ilk iki kez için hakem rakip oyuncuya her seferinde iki dakika ekleyecektir; aynı oyuncunun üçüncü defa kuraldışı hamle yapması halinde, oyun bu oyuncu için hakem tarafından kayıp ilan edilecektir.

7.5. Eğer oyun esnasında taşların doğru yerlerinden kaydığı belirlenirse, konum kuraldışı hamlenin hemen öncesine getirilecektir. Kuraldışı durumun hemen öncesi belirlenemiyorsa, oyun bundan önceki belirlenebilen son konumdan devam edecektir. Saatler Madde 6.14.'e göre ayarlanır. Oyun bundan sonra devam edecektir.

Madde 8: Hamlelerin Kaydedilmesi

8.1. Oyun boyunca her oyuncu kendi hamlelerini ve rakibinin hamlelerini, cebirsel notasyonla (bkz. Ek-E) hamle hamle ve olanaklı olduğunca açık ve okunaklı olarak yarışmaya ait notasyon kağıdına yazacaklardır.

Oyuncunun, Madde 9.2 veya 9.3'e göre beraberlik savı ileri sürmesi durumu dışında, hamleleri önceden yazması 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 E. 12)

Bir oyuncu hamleleri yazamıyorsa hakemin kabul edebileceği bir yardımcı, oyuncu tarafından sağlanabilir. Oyuncunun saati hakem tarafından 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. Oyuncunun saatinde beş dakikadan az zaman kalmış ve de eklemeli saatte her hamle için 30 saniyeden az süre veriliyorsa, Madde 8.1.'de yer alan koşulları yerine getirmek zorunlu değildir. Bayraklardan biri düşer düşmez oyuncu, hamle yapmadan önce, eksik hamlelerini notasyon kağıdına yazarak tamamlamalıdır.

8.5.

- Her iki oyuncu da Madde 8.4. e göre yazamıyorsa, hakem veya başka bir yardımcı, orada bulunup hamleleri kaydetmeye çalışmalıdır. Bu durumda bayraklardan biri düşer düşmez hakem saatleri durduracaktır. Bunun üzerine oyuncular hakemin, ya da rakibinin kağıdını kullanarak hamlelerini yazacaklardır.
- Madde 8.4.'e göre yazamayan sadece bir tarafsı, bayrak düşer düşmez hamle yapmadan önce eksik hamlelerini yazmalıdır. Sıra kendinde olmak koşulu ile rakibinin kağıdını kullanabilir, ama hamle yapmadan önce rakibinin kağıdını geri vermelidir.
- Eksiksiz bir notasyon kağıdı mevcut değilse, ikinci bir tahta üzerinde oyuncular hakem veya bir yardımcı nezaretinde bu eksiklikleri bulmalıdırlar. Yardımcı konumunda olan kişi oyunu tekrarlamadan önce, ilk olarak mevcut konumu, saatlerdeki süreleri ve eğer biliniyorsa kaç hamle yapılmış olduğunu kaydedecektir.

8.6. Notasyon kağıtları tamamlanamıyorsa ve bayrağı düşen oyuncunun zaman kontrolünü geçemediği gösterilemiyorsa ve daha fazla hamle yapıldığı açık olarak belli değilse, bir sonraki hamle, bir sonraki zaman kontrolünün ilk hamlesi sayılır.

8.7. Oyun sonuçlanınca, oyuncular sonucu da yazarak her iki kağıdı da imzalayacaklardır. İmzalanmış sonuçlar yanlış yazılmış olsa bile, hakem başka bir karar vermezse geçerli sayılacaklardır.

Madde 9: Berabere Biten Oyun

9.1.

- Bir oyuncu tahta üzerinde bir hamleyi yaptıktan sonra berabere önerebilir. Bu öneriyi kendi saatini durdurmadan (ve rakibinin saatini çalıştırmadan) önce yapmalıdır. Bunun dışında yapılan beraberlik önerileri de geçerlidir, fakat Madde 12.5 de göz önüne alınmalıdır. Beraberlik önerisine ek olarak herhangi bir koşul öne sürülemez. Her iki durumda da beraberlik önerisi geri çekilemez ve rakip kabul edene, sözlü olarak reddedene, taş oynama veya alma niyetiyle bir taş dokunana kadar geçerlidir, ya da oyun başka bir yolla sonuçlandırılır.
- Beraberlik önerisi her iki oyuncu tarafından da notasyon kağıdına bir işaret konarak not edilir (bkz. Ek E).
- Madde 9.2, 9.3 veya 10.2'ye göre yapılan beraberlik istemleri aynı zamanda bir beraberlik önerisi olarak kabul edilirler.

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

- Eğer oyuncu, notasyon kağıdına önce hamlesini yazmış, hakeme bu hamleyi yapacağını bildirmiş ve bu hamle ile aynı konum oluşacaksa, ya da
- Son yapılan hamle ile ortaya çıkan konum tekrarlanıyor ve sıradaki oyuncu beraberlik isteminde bulunuyorsa.
 - (a) ve (b)'deki konumlar, hepsinde de eğer aynı oyuncu hamledeyse, aynı cins ve renkteki taşlar aynı karelerde duruyorsa ve her iki oyuncunun da taşlarının olanaklı olan tüm hamleleri aynen varsa, aynı sayılır. Söz konusu konumlardan birinde geçerken alma hakkı

varsa veya rok yapma hakkında geçici ya da kalıcı bir değişiklik olmuşsa, konumlar aynı sayılmaz.

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

- a. Hamlesini kağıdına yazmış, hakeme bu hamleyi yapacağını bildirmiş ve bu hamle ile, her iki taraf da son 50 hamleyi piyon sürmeden ve taş almadan geçirmiş olaksa, ya da ,
- b. Son 50 hamle içinde her iki taraf da piyon sürmemiş ve taş almamış ise ,

9.4. Eğer bir oyuncu 9.2 veya 9.3'e göre beraberlik isteminde bulunmadan hamle yaparsa, o hamle için beraberlik isteme hakkını kaybeder.

9.5. Eğer bir oyuncu Madde 9.2 ya da 9.3'e göre beraberlik savı ileri sürerse, derhal saatini durduracaktır. Oyuncu, bu savdan vaz geçemez.

- a. Eğer sav doğru ise oyun derhal berabere biter,
- b. Eğer sav doğru değilse, hakem rakibin süresine üç dakika ekleyecektir. Ayrıca, sav sahibinin iki dakikadan çok zamanı varsa, süresini yarıya indirir, indirilen süre üç dakikadan çok olmayacaktır. Toplam zaman iki dakikadan az ama bir dakikadan çoksa, kalan süreyi bir dakikaya ayarlar. Eğer toplam süre bir dakikadan az ise, hakem sav sahibinin süresine dokunmayacaktır. Oyun bundan sonra devam edecek ve niyetlenen hamle oynanacaktır.

9.6. Kurallara uygun herhangi bir olası hamleler dizisiyle , hatta en kötü oyunla bile mat yapılması mümkün olmayan bir konuma erişilmişse oyun berabere olur. Oyun derhal sona erer.

Madde 10: Hızlı Oyun Bitişi

10.1. 'Hızlı Bitiş', kalan tüm hamlelerin belirli bir zamanda tamamlanacağı, oyunun son aşamasıdır.

10.2. Eğer oyuncunun iki dakikadan az zamanı kalmışsa bayrağı düşmeden önce beraberlik savı ileri sürebilir. Oyuncu saatleri durduracak ve hakeme başvuracaktır.

- a. Eğer hakem rakibin oyunu normal yollarla kazanmak için çaba göstermediğini veya oyunun normal yollarla kazanılamayacağını kabul ederse beraberlik ilan edecektir. Yoksa kararını erteleyecek veya istemi reddedecektir.
- b. Eğer hakem kararını ertelemişse, rakibe iki dakika zaman ekleyebilir ve oyun olanaklı ise bir hakem gözetiminde devam edecektir. Hakem, oyunun sonucunu, daha sonra oyun sırasında veya bayraklardan biri düştükten sonra ilan edecektir. Hakem, oyunun normal yollardan kazanılmayacağına veya rakibinin kazanmak için yeterli çaba göstermediğine karar verirse berabere ilan edecektir.
- c. Eğer hakem talebi reddetmişse, rakibe iki dakika ekleyecektir.
- d. Madde 10.2. a, b veya c'ye göre hakemin kararı son karardır.

Madde 11: Puanlama

11.1. Baştan farklı bir şey ilan edilmemişse, oyunu normal yollarla veya hükmen kazanan oyuncu bir puan alır (1 puan), hükmen veya normal yollardan kaybeden oyuncu puan alamaz (0 puan) ve berabere yapan oyuncu yarım puan alır (½ puan)

Madde 12: Oyuncuların İdaresi

12.1. Oyuncular satrancın itibarını zedeleyecek hareketlerde bulunmayacaklardır.

12.2.

- a. Oyun süresince oyuncuların not tutmaları, bilgi veya öneri kaynaklarına başvurmaları, ya da başka bir tahta üzerinde analiz yapmaları yasaktır.
- b. Oyuncuların, oyun salonuna cep telefonlarını veya hakemin izin vermediği herhangi bir elektronik iletişim aletini getirmeleri kesinlikle yasaktır. Eğer oyuncunun cep telefonu, oyun sırasında, oyun sahasında çalarsa, oyuncu oyunu kaybeder. Rakibinin skoru hakem tarafından belirlenir.

12.3. Notasyon kağıdı sadece hamleler, saatlerdeki süreler, beraberlik önerileri ve savları ile ilgili başka verileri yazmak için kullanılacaktır.

12.4. Oyununu bitirmiş oyuncular seyirci sayılırlar.

12.5. 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.

12.6. Rakip oyuncuyu herhangi bir şekilde rahatsız etmek veya dikkatini dağıtmak yasaktır, sürekli olarak inatla berabere önermek de buna dahildir.

12.7. 12.1-12.5 maddelerinin herhangi bir kısmının ihlali Madde 13.4'e göre cezalandırılacaktır.

12.8. Satranç kurallarına uymayı inatla reddeden oyuncu oyunu kaybeder. Rakibin 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.

Madde 13: Hakemin Rolü (Önsöz'e bakınız)

13.1. Hakem, satranç kurallarına sıkıca uyulduğunu görecektir.

13.2. Hakem yarışmayla en iyi şekilde ilgilenenecektir. İyi oyun ortamını ve oyuncuların rahatsız edilmemesini sağlamalıdır. Yarışmanın gidişini yönetir.

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

13.4. Hakem aşağıdaki cezalardan birini veya daha çoğunu uygulayabilir:

- a. Bir uyarı,
- b. Rakibinin saatine süre eklemek,
- c. Cezalandırılan oyuncunun süresini azaltmak,
- d. Oyunu kayıp ilan etmek,
- e. Hatalı tarafın o oyundan alacağı puanı azaltmak,
- f. Diğer tarafın o oyundan alacağı puanı tam puana kadar artırmak,
- g. Yarışmadan çıkarmak.

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

13.6. Hakem, Satranç Kurallarında belirtilen durumlar dışında oyuna müdahale etmemelidir. Oyunculardan en az birinin bayrağının düşmeden, madde 8.5'in uygulanması dışında, hamle sayısını bildirmemelidir. Hakem oyuncuya rakibinin hamle yapmış olduğunu veya saate basmadığını bildirmekten kaçınmalıdır.

13.7.

- a. Diğer oyuncular veya seyirciler oyun hakkında konuşmamak ve/veya başka bir yolla oyuna müdahale etmemek durumundadırlar. Eğer gerekliyse, hakem aykırı davranışları oyun salonunun dışına çıkartabilir.
- b. Oyun salonunda veya hakem tarafından sınırları çizilen alanlar içerisinde hiç kimse cep telefonu kullanamaz.

Madde 14: Fide

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

EKLER**A. Ertelenmiş (Ajurne) Oyunlar**

A1.

a. Bir oyun eğer seans için öngörülen zaman sonunda bitmemişse, hakem sıradaki 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. Seansın sona ermesinden önce hamlede olan oyuncu oyunu ajurne ederse, seansın sonunda yapılmış gibi değerlendirilir.

A2. 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.

A3. Hakem zarfın üzerindeki bilgilerin doğruluğunu kontrol edecektir ve zarfın korunmasından sorumludur.

A4. Eğer ajurne yapıldıktan sonra bir oyuncu beraberlik teklif ederse, bu teklif Madde 9. 1'e göre rakip oyuncu kabul veya ret edene dek geçerlidir.

A5. Oyun devam edeceği zaman, gizli hamle öncesi son konum tahtaya dizilecek ve ajurne edildiği andaki sürelerle göre saatler ayarlanacaktır.

A6. Oyunun devamından önce beraberlikte anlaşılmışsa veya bir taraf hakeme terk ettiğini bildirirse oyun sonuçlanmış olur.

A7. Zarf, ancak gizli hamleye cevap verecek oyuncu mevcutsa açılacaktır.

A8. Madde 6.9 ve 9. 6 haricinde eğer gizli hamle

- a. Belirsizse
- b. Yanlışsa
- c. Kuraldışı bir hamleyse bu hamleyi yapan oyuncu, oyunu kaybeder.

A9. 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.

A10. 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.

A11.

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.

A12. Oyunun devamında, oyuncuların biri hamle yapmadan önce saatlerdeki sürelerin yanlış ayarlanmış olduğuna işaret ederse, hata düzeltilmelidir. Hakem çok vahim sonuçlar doğuracağına kanaat getirmese daha sonra yapılan iddialar dikkate alınmaz ve herhangi bir düzeltme yapılmaz.

A13. Her devam seansının süresi hakemin saatiyle kontrol edilecektir. Ajurnelerin başlangıç ve bitiş saatleri önceden ilan edilecektir.

B. Hızlı Satranç

B1. Hızlı Satranç bütün hamlelerin 15 ile 60 dakika arasında sabit bir sürede tamamlanacağı ya da eklemeli tempoda, hamle başına eklenen sürenin 60 katının asıl süreye eklenmesi halinde, 15 – 60 dakikalık zaman aralığında yer alan oyun temposudur.

B2. Burada yazanlar hariç, oyunda FIDE Satranç Kuralları geçerlidir.

B3. Oyuncuların hamleleri kaydetmeleri gerekli değildir.

B4. Her iki oyuncu da üç hamle yaptıktan sonra, taşların yanlış dizilmesi, satranç tahtasının yanlış konulması veya saatlerdeki yanlışlıkla ilgili savlar ileri süremezler.

Şah ile vezirin ters konmuş olduğu hallerde, bu şahla rok yapılamaz.

B5. Hakem ancak oyunculardan biri veya her ikisi de istemde bulunursa madde 4'ü (dokunulan taş) uygulayacaktır.

B6. Kuraldışı hamle, oyuncu, rakibinin saatini çalıştırdığında tamamlanır. Rakibi, kuraldışı hamle yapıldığı savını, kendi hamlesini yapmadan önce ileri sürmelidir. Hakem sadece bu şekilde bir başvurudan sonra kuralları uygulamalıdır. Ancak, iki şahta tehdit altındaysa veya piyonun terfisi tamamlanmadıysa, hakem mümkünse oyuna müdahale edecektir.

B7. Bayrak, oyuncu bunu geçerli olarak ileri süreceği sav ile düşmüş kabul edilecektir. Hakem bayrak düşmesini işaretten kaçınacaktır.

B8. Zamandan kazanç savını ileri sürebilmek için, savı ileri süren taraf saati tamamen durduracak ve hakemi haberdar edecektir. Bu savın kabul edilmesi için her iki saat de durdurulduktan sonra sav sahibinin bayrağının düşmemiş, rakibinin bayrağının ise düşmüş olması gerekir.

B9. Her iki bayrak da düşmüş ise oyun berabere olur.

C. Yıldırım

C1. Yıldırım bütün hamlelerin her iki oyuncu için 15 dakikadan az sabit bir sürede tamamlanacağı ya da eklemeli tempoda, hamle başına eklenen sürenin 60 katının asıl süreye eklenmesi ile oluşan toplam zamanın, 15 dakikadan az olduğu oyun temposudur.

C2. Burada yazanlar dışında, oyunda EK.2' deki Hızlı Satranç kuralları uygulanır. Madde 10.2 ve B6 uygulanmaz.

C3. Kuraldışı bir hamle, rakibin saatinin çalıştırılması ile tamamlanır. Rakip kendi hamlesini yapmadan önce kazanç ileri sürebilir. Bununla birlikte, eğer oyuncu, rakibin şahını, en kötü karşı oyuna rağmen kurallara uygun herhangi bir olası hamleler dizisi ile mat edemiyorsa, sav sahibi kendi hamlesini yapmadan önce, berabere iddia etme hakkı kazanır. Eğer rakip kendi hamlesini yapmışsa, kuraldışı bir hamle düzeltilemez.

D. Hakemin Bulunmadığı Hallerde Hızlı Bitiş

D1. Madde 10'a göre oynanan oyunlarda, bir oyuncu saatinde iki dakikadan az zaman kaldığında ve bayrağı düşmeden önce beraberlik savı ileri sürebilir. Bu, oyunu sonlandırır. Savın geçerliğinde aşağıdakilerden biri temel alınacaktır:

a. Rakip normal yollarla kazanamaz ise, ya da

b. Rakip oyuncu oyunu normal yollarla kazanmak için gayret göstermiyorsa.

(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 son karar olacak olan bir hakeme iletilecektir.

E. 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 oluşturmazlar. Hakem, cebirsel sistemden başka bir notasyon sistemi kullanan oyuncuları uyarmalıdır.

Cebirsel Sistemin Tanımı

E1. Burada, 'taş' sözcüğü, piyondan farklı bir figürü anlatır.

E2. Her taş, adının ilk harfi ile (büyük harf) gösterilir.
Örnek: Ş = şah, V = vezir, K = kale, F = fil, A = at.

E3. Bir taşın ilk harfi için her iki oyuncu da kendi ülkelerinde yaygın olan ilk harfi kullanmakta serbesttir. Örnek: F = fou (Fransızca fil), L = loper (Hollanda dilinde fil). Basılı yayınlarda, taş isimleri yerine figürler kullanılması tavsiye edilir.

E4. Piyonlar ilk harfleriyle gösterilmez, ama böyle bir harf olmadan tanınırlar. Örnekler: e5, d4, a5

E5. Sekiz dikey (Beyazın solundan sağına doğru) sırasıyla a, b, c, d, e, f, g, h küçük harfleriyle gösterilir.

E6. 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.

E7. Önceki kuralların sonucu olarak, 64 karenin her biri bir harf ve rakamla değişmez olarak adreslenir.

E8. 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

E8. Taş alındığında, (a) taşın isminin ilk harfi ile (b) varış karesi arasına x işareti konulur. Örnekler: Fxe5, Axf3, Vxf6.

Bir piyon taş aldığı dikey gösterilmelidir, sonra x işareti, ve sonra varış karesi. Örnekler: dxe5, gxf3, axb5. 'Geçerken Alma' durumunda, varış karesi olarak alınan piyonun gittiği kabul edilen kare gösterilir ve sonuna 'e.p.' eklenir. Örnek: exd6 e.p.

E9. Eğer iki taş da aynı kareye gidebiliyorsa, giden taş aşağıdaki şekilde gösterilir:

1) Her iki taş da aynı yataydaysa: (a) taşın isminin ilk harfi, (b) kalktığı dikey, (c) varış karesi ile gösterilir.

2) Her iki taş da aynı dikeydeyse: (a) taşın isminin ilk harfi, (b) kalktığı yatay, (c) varış karesi ile gösterilir.

3) Taşlar farklı yatay ve dikeydelerse, 1. yol tercih edilir. Taş alımında, (b) ile (c) arasına x konmalıdır.

Örnekler:

1) g1 ve e1 karelerinde iki at var ve birisi f3 karesine gidiyor: hangisi gidiyorsa, Agf3 veya Aef3 şeklinde gösterilir.

2) g5 ve g1 karelerinde iki at var ve birisi f3 karesine gidiyor: hangisi gidiyorsa, A5f3 veya A1f3 şeklinde gösterilir.

3) h2 ve d4 karelerinde iki at var 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.

E11. Her iki piyon da rakip taşı veya piyonu alabiliyorsa, piyon 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.

E12. Piyonun terfi etmesi halinde, piyon hamlesi yazılır, sonuna çıkılan taşın isminin ilk harfi konulur. Örnek: d8V, f8A, b1F, g1K.

E13. Beraberlik teklifi (=) ile gösterilecektir.

Gerekli Kısaltmalar

0-0 h1 veya h8 karesindeki kaleyle yapılan rok (şah kanadı roku)

0-0-0 a1 veya a8 karesindeki kaleyle yapılan rok (vezir kanadı roku)
 x taş alımı
 + şah tehdidi
 ++ veya # mat
 e.p. geçerken alma

Örnek Oyun: 1. d4 Af6 2. c4 e6 3. Ac3 Fb4 4. Fd2 0-0 5. e4 d5
 6. exd5 exd5 7. cxd5 Fxc3 8. Fxc3 Axd5 9. Af3 b6 10. Vb3 Axc3 11. bxc3 c5 12. Fe2 cxd4 13.
 Axd4 Ke8 14. 0-0 Ad7 15. a4 Ac5
 16. Vb4 Fb7 17. a5 ... vs.

F. Görme engellilerle oyun kuralları

F1. Turnuva yöneticilerinin aşağıdaki kuralları yerel şartlara göre uyarlama yetkileri olacaktır. Normal gören ve görme engelli oyuncular (hukuken kör) arasında yapılan müsabakalarda, her iki oyuncu da iki ayrı satranç tahtası kullanılması talebinde bulunabilir (biri normal satranç tahtası, diğeri ise özel yapılmış tahta). Özel satranç tahtası, aşağıdaki şartlara 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.

F2. Oyun aşağıdaki kurallara göre yönetilir:

1. Hamleler açık ve net olarak bildirilir, 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 isimlendirme önerilmektedir.

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

Uzun Rok "Lange Rochade" şeklinde (Almanca Uzun Rok), Kısa Rok "Kurze Rochade" şeklinde (Almanca Kısa Rok) ilan edilir.

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

2. Görme özürlü oyuncunun tahtasında eğer taş yuvasından çıkarıldı ise o taş dokunulmuş sayılır.

3. Eğer;

- 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 sözkonusu 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 pozisyon meydana gelirse, 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 düzeltmelidir.
8. 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.
9. Görme özürlü oyuncu, aşağıdaki vazifelerden bazıları veya hepsini yerine getirecek bir yardımcından 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.

**© Her hakkı saklıdır.
Hiçbir şekilde çoğaltılamaz.
İzin alınmadan kaynak gösterilemez.**

Türkiye Satranç Federasyonu Yönetim Kurulunun 29/10/2005 tarih ve 17/6 sayılı kararı ile FIDE Satranç Kurallarının Türkçe çevirisi olarak yegane ve tek kaynak olarak kabul edilmiştir.