

FİDE SATRANÇ KURALLARI (1995)

Satrancın Kuralları

1984 Uluslararası Satranç Federasyonu Genel Kurulu'nda onaylanmış (Selanik), 1988,1992, ve 1993 Genel kurullarında değişikliklere uğramıştır.

GİRİŞ

Satranç Kuralları, bir oyun süresince oluşabilecek bütün olası durumları kapsayamaz. Bu kurallar her türlü yönetsel soruya da yanıt veremez. Bir satranç kuralının ayrıntılı olarak açıklayamadığı durumlarda, kurallarda tartışılan durumları değerlendirerek doğru karara varılabilir. Kurallar, satranç hakemlerinin, yeterli yetki ve sorumluluğa, doğru yargı gücüne, tam tarafsızlığa sahip olduklarını varsaymaktadır. Bir kuralın çok ayrıntılı olarak açıklanması, hakemin karar verme serbestliğini zedeleyebilir. Bu da, hakemin, centilmenlik, mantıkveözel durumları gözönüne alarak sorunlara doğru çözümleri bulmasını engelleyebilir.

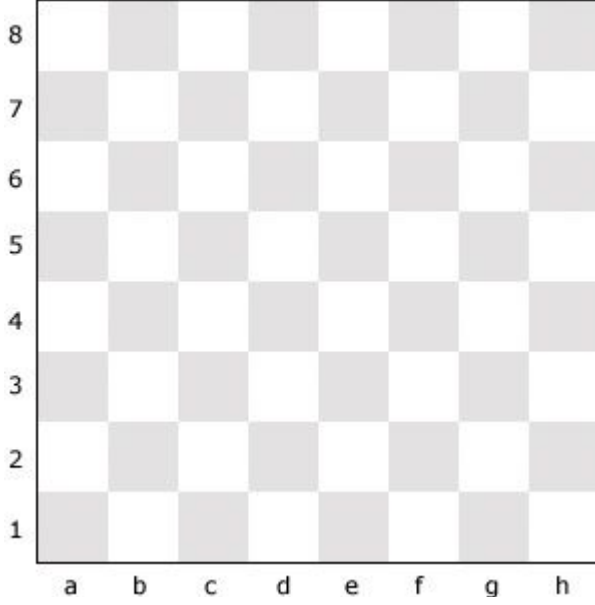
FİDE (Fédération Internationale des Échecs, Uluslararası Satranç Federasyonu), tüm federasyonlara ve satranç sporcularına bu bakış açısını kabul etmelerini salık vermektedir. Herhangi bir satranç federasyonu, aşağıda belirtilen maddelerle çelişmemek üzere, kendine özgü daha ayrıntılı kuralları uygulamakta ya da uygulamaya koymakta özgürdür.

- a) Bu kurallar herhangi bir şekilde resmi FİDE Satranç Kuralları ile çelişmez.
- b) Ancak, bu federasyonun yetkili olduğu ülkede düzenlenen ulusal yarışmalarda geçerli olabilirler.
- c) Bu kurallar, herhangi bir FİDE yarışmasında, şampiyonasında, eleme-sınıflama turnuvasında ya da maçında geçerli değildirler.

MADDE 1. Satranç Tahtası

Satranç oyunu, iki rakip arasında, satranç tahtası denen birtahta üzerinde taşları hareket ettirerek oynanır.

- 1.1.** Satranç tahtası, renkleri birbirine komşu olacak şekilde sırayla değişen açık (beyaz kareler) ve koyu (siyah kareler) 64 karenin birleşiminden oluşur.
- 1.2.** Satranç tahtası, iki oyuncu arasına, her oyuncunun sağına gelen köşedeki kare beyaz olacak şekilde yerleştirilir.
- 1.3.** Düşey olarak sıralanmış olan karelerden oluşan sekiz sıra dikey olarak adlandırılır.
- 1.4.** Yanyana gelen karelerden oluşmuş sekiz sıra yatay olarak adlandırılır.
- 1.5.** Köşelerinden birbirine komşu olan aynı renkteki karelere çarpraz denir.



MADDE 2. Taşlar

2.1. Oyunun başlangıcında, bir oyuncu 16 açık renk taş (beyaz taşlar), diğer oyuncu ise 16 koyu renk taş (siyah taşlar) sahiptir.

2.2. Bu taşlar aşağıdaki gibidir.

- 1 beyaz şah (Ş)
- 1 beyaz vezir (V)
- 2 beyaz kale (K)
- 2 beyaz at (A)
- 2 beyaz fil (F)
- 8 beyaz piyon (P)
- 1 siyah şah (Ş)
- 1 siyah vezir (V)
- 2 siyah kale (K)
- 2 siyah at (A)
- 2 siyah fil (F)
- 8 siyah piyon (P)

2.3. Taşların, satranç tahtasında başlangıç konumunda dizilişi aşağıda gösterildiği gibidir.



MADDE 3. Hamle Yapma Hakkı

3.1. Beyaz taşlarla oynayan oyuncu oyuna başlar. Oyun bitinceye kadar her iki oyuncu sırayla her defasında bir hamle olmak üzere değişerek hamle yaparlar.

3.2. Rakibinin hamlesini tamamladığı, oyuncuya, hamlede olan oyuncu denir (Madde 6'ya bakınız).

MADDE 4. Hamlenin Genel Tanımı

4.1. Rok hamlesi dışında (Madde 5.1 b); Hamle, bir oyuncunun kendi taşlarından birisini bir kareden, boş ya da rakibin taşlarından birisinin olduğu başka bir kareye hareket ettirmesidir.

4.2. Rok hamlesi sırasında kale (Madde 5.1 b) ve at (Madde 5.5) dışında hiçbir taş, bir başka taşın bulunduğu bir karenin üzerinden geçemez.

4.3. Bir taşın, rakibin bulunduğu bir kareye giderek o taşı alması aynı hamlenin bir bölümü olarak değerlendirilir. Alınan taş hamleyi yapan oyuncu tarafından derhal tahta dışına çıkarılmalıdır. (Geçerken alma kuralı için Madde 5. 6c'ye bakınız).

MADDE 5. Taşların Hareketleri

5.1. Şah

(a) Rok hamlesi dışında; Şah, rakip oyuncu tarafından tehdit edilmeyen herhangi bir komşu kareye hareket eder.

(b) Rok; şah ve kalenin birlikte hareket ettiği bir hamle olup, şah hamlesi olarak değerlendirilir ve şu şekilde gerçekleştirilir: Şah, başlangıç konumunda bulunduğu kareden aynı yataydaki kalelerden birisine doğru iki kare ilerler. Şah iki kare yatay olarak ilerledikten sonra, başlangıç konumunda bulunan ve şahın yaklaştığı kale, şahın üstünden atlayarak, şahın son geçtiği kareye gelir.

(c) Bir oyuncu kalesine dokunduktan sonra, şahına dokunursa rok yapamaz ve bu durumda Madde 7.2 ve Madde 7.3 uygulanır.

(d) Eğer bir oyuncu rok yapmayı amaçlayarak, önce şahına ya da şah ve kalesine aynı zamanda dokunursa, ardından rok hamlesinin kural dışı olduğunu fark ederse, şahını oynayabilir ya da diğer tarafa kurallara uygunsa rok yapabilir. Eğer şah kurallara uygun olarak herhangi bir hamle yapamıyorsa, oyuncu dilediği taşı oynamakta serbesttir.

(e) Aşağıdaki durumlarda rok kural dışıdır:

(i) Eğer şah daha önce oynanmışsa, veya (ii) Eğer kale daha önce oynanmışsa.

(f) Rok, aşağıdaki durumlarda geçici olarak yapılamaz:

(i) Eğer şahın bulunduğu kare, geçeceği ya da gideceği kareler rakip taşların herhangi birisi tarafından tehdit altına alınmışsa, veya

(ii) Rok hamlesinin yapılacağı şah ile kale arasında herhangi bir taş varsa.

5.2. Vezir

Vezir (Madde 4.2 ile getirilen kısıtlamalar dışında) bulunduğu karenin olduğu yatay, dikey veya çarpazda istediği kareye hareket edebilir.

5.3. Kale

Kale (Madde 4.2 ile getirilen kısıtlamalar dışında) bulunduğu karenin olduğu yatay veya dikeyde istediği kareye hareket edebilir.

5.4. Fil

Fil (Madde 4.2 ile getirilen kısıtlamalar dışında) bulunduğu karenin olduğu çarpazda istediği herhangi bir kareye hareket edebilir.

5.5. At

Atın hamlesi iki farklı adımın birleşmesinden oluşur: İlk olarak bulunduğu yatay ya da dikeyde bir kare hareket eder, ardından hamleye başladığı kareden uzaklaşmak koşuluyla bulunduğu çarprazda bir kare çarpraz olarak ilerler. İlk adımda geçtiği karenin boş ya da dolu olması farketmez.

5.6. Piyon

(a) Piyon sadece ileri doğru hareket eder.

(b) Taş alma dışında; ilk kez oynanacağı zaman başlangıç konumunda bulunduğu yatayda bir ya da iki boş kare ilerler. İlk kez oynandıktan sonra her hamlede, sadece bulunduğu dikeyde bir boş kare ileri doğru hareket eder. Taş alma sırasında, alacağı taşın bulunduğu çarprazda bir kare ilerler.

(c) Bir piyon, rakip oyuncunun piyonun başlangıç konumunda bulunduğu kareden bir hamlede iki kare ilerlemesiyle geçtiği son kareyi tehdit edebiliyorsa, sözü geçen rakip piyon sanki bir hamle ilerlemiş gibi düşünerek, bu piyonu alabilir. Bu hamle ancak, rakip piyonun bir hamlede iki kare ilerlemesinden sonraki hamlede yapılabilir ve geçerken alma (e.p. ya da *en passant*) olarak adlandırılır.

(d) Son yataya ulaşan bir piyon, bu hamlenin bir bölümü olarak, piyon ile aynı renkteki bir vezir veya bir kale veya bir fil veya bir at ile, oyuncunun seçimine kalmak üzere ve değiştirileceği taşın tahtada kaç tane kaldığına bakılmaksızın, derhal değiştirilmelidir. Piyonun bu şekilde başka bir taşla değiştirilmesine terfi denir ve hamlenin tamamlanmasıyla değiştirildiği taşın etkisi hemen devreye girer.

(e) Bir yarışmada, eğer piyonun terfi edeceği taş hemen bulunamıyorsa, oyuncu saatini durdurabilir ve hakemin yardımını isteyebilir. Oyuncu hamlesini Madde 5. 6d'de belirtildiği gibi doğru olarak tamamlamalıdır.

MADDE 6. Hamlenin Tamamlanması

Bir hamle aşağıdaki durumlarda tamamlanmış olur:

6.1. Bir oyuncunun taşını boş bir kareye götürmesi ve elinden bırakması durumunda.

6.2. Bir oyuncunun rakibinin taşlarından birisini alırken, alacağı taşı tahtanın dışına çıkarması ve kendi taşını, aldığı taşın bulunduğu kareye götürmesi ve elinden bırakması durumunda.

6.3. Rok hamlesi yaparken, oyuncunun kalesini şahın geçtiği son kareye götürmesi ve elinden bırakması durumunda.

6.4. Bir piyonun terfisi sırasında, oyuncunun terfi eden piyonu tahtadan çıkartarak, terfi edilen taşı, terfi edilen kareye götürmesi ve elinden bırakması durumunda. Eğer oyuncu piyonu son yataya götürerek bırakırsa, hamle henüz tamamlanmamıştır. Ancak oyuncu artık piyonunu başka bir kareye oynayamaz.

6.5. Zaman denetimi sırasında; oyuncunun önceden belirtilen süre içerisinde yapması gereken sayıda hamleyi yapıp yapmadığı incelenirken, oyuncunun son yaptığı hamle, saatini durdurmadığı sürece tamamlanmamış olarak değerlendirilir. Bu kural, Madde 10.1, Madde 10.2, Madde 10. 3, Madde 10.4 ve Madde 10.6'da belirtilen durumlar dışında her durumda uygulanır.

6.6. Elektronik saatlerde, eğer takip eden her bir hamle için artı zaman eklenmişse, oyuncunun herhangi bir hamlesi saatini durdurmadığı sürece tamamlanmamış olarak değerlendirilir. Bir oyuncu, rakibinin saatini değil, sadece kendi saatini durdurabilir.

MADDE 7. Dokunulan Taş

7.1. İlk olarak niyetini belirtmek koşuluyla (Örneğin "düzeltiyorum" diyerek) hamlede olan biroyuncu kendi taşlarının bulunduğu karedeki taşları düzeltebilir.

7.2. Madde 7.1'de belirtilen durum dışında, hamlede olan bir oyuncu, satranç tahtasında

bulunan taşlara bilinçli olarak dokunursa,

a) Eğer aynı renkte bir ya da daha fazla taş dokunduysa, oynanabilecek ya da alınabilecek, ilk dokunduğu taşı oynamalı veya almalıdır.

b) Eğer kendi taşlarından birisine ve rakip taşlardan birisine dokunduysa; dokunduğu rakip taşı, dokunduğu kendi taşıyla almalıdır. Eğer bu hamle kural dışıysa, oynayabileceği ya da alabileceği ilk dokunduğu taşı oynamalı ya da almalıdır. Eğer hangi taşın daha önce dokunduğu anlaşılmıyorsa, oyuncunun taşı dokunulan taş olarak değerlendirilir.

7.3. Oyuncu dokunduğu taşlarının hiç birisiyle kurallara uygun hamle yapamıyorsa (ya da rakibin dokunduğu taşlarından herhangi birini kurallara uygun olarak alamıyorsa), oyuncu kurallara uygun olan herhangi bir hamleyi yapmakta serbesttir.

7.4. Eğer bir oyuncu rakibinin Madde 7.2'ye aykırı davrandığını ileri sürüyorsa, bu iddiasını taşlarından herhangi birine dokunmadan önce yapmalıdır.

MADDE 8. Kuraldışı Durumlar

8.1. Eğer, oyun süresince, kuraldışı bir hamle yapıldığı anlaşılsa, konum kuraldışı hamlenin yapıldığı konumun hemen öncesine getirilmelidir. Bu işlemden sonra, Madde 7'de belirtilen dokunulan taş kuralı uygulanarak (kuraldışı hamlenin yapıldığı taş gözönüne alınarak) oyuna devam edilir. Eğer kuraldışı hamlenin öncesine dönülemezse oyun iptal edilir ve yeni bir oyun oynanır. Bu kural oyunun her bölümünde ve ertelenme kararı verilmek üzere beklenen bir oyunda uygulanır.

8.2. Eğer, bir oyun sırasında bir ya da daha fazla taş istemdisi olarak bulundukları karelerden oynatılmış ve yanlış yere konulmuşsa, yanlışlığın olduğu hamleden önceki durum yeniden dizilir ve oyun devam eder. Eğer, yanlışlığın olduğu konum yeniden dizilemezse, oyun iptal edilir ve yeni bir oyun oynanır.

8.3. Eğer bir oyuncu hamlesini yaparken, kendisinin veya rakibinin diğer taşlarını yerinden oynatır ya da devirirse, bu taşları doğru yerlerine kendi zamanı içerisinde koymalıdır.

8.4. Eğer, ertelenmiş oyuna taşların yerleri yanlış dizilerek başlanmışsa, taşlar oyunun ertelendiği konumda olduğu gibi yeniden dizilir ve oyuna erteleme konumundan devam edilir.

8.5. Eğer, bir oyun sırasında başlangıç konumunun yanlış dizildiği anlaşılsa, oyun iptal edilir ve yeni bir oyun oynanır.

8.6. Eğer bir oyun sırasında, oyuncuların ters renkli taşlarla oyuna başladığı anlaşılsa ve ilk zaman kontrolü için iki oyuncuya verilen toplam zamanın dörtte biri geçilmişse oyun devam eder. Eğer iki oyuncunun tükettiği toplam zaman, ilk zaman kontrolünün dörtte birinden azsa, hakem yarışmaların zaman akışına da zarar gelmemesini gözönüne alarak doğru renklerle yeni bir oyun oynatabilir.

8.7. Eğer, bir oyun sırasında, satranç tahtasının Madde 1.2'ye aykırı olacak şekilde konulduğu anlaşılsa, durumun farkedildiği konum bir satranç tahtasına doğru olarak aktarılacak oyuna kalınan yerden devam edilir.

MADDE 9. Şahın Tehdit Altına Alınması

9.1. Eğer, şahın bulunduğu kare, rakip taşlardan bir veya daha fazlası tarafından tehdit ediliyorsa, Şah tehdit altında denilir. Bir oyuncu, şahını tehdit altında bırakacak bir hamle yapamaz.

9.2. Şah tehdidi, izleyen ilk hamlede ortadan kaldırılmalıdır. Eğer herhangi bir şah tehditi giderilemiyorsa şah mat olmuş demektir. (Bakınız Madde 10.1).

9.3. Şah tehditini rakibe bildirmek zorunlu değildir.

MADDE 10. Oyunun Tamamlanması

10.1. Oyun, rakibinin şahını mat eden oyuncu tarafından kazanılır. Bu durumda, oyun başka bir şeye bakılmaksızın sona ermiş demektir.

10.2. Oyun, rakibinin oyunu terkettiğini bildiren oyuncu tarafından kazanılır. Bu durumda, oyun başka bir şeye bakılmaksızın sona ermiş demektir.

10.3. Oyun, hamlede olan oyuncunun şahının tehdit altında olmaması ve bu oyuncunun kurallara uygun bir hamle yapamaması durumunda berabere olur. Bu durumda, hamlede olan oyuncunun şahı pat olmuş demektir.

10.4. Aşağıdaki sonlardan birisi olduğu takdirde oyun berabere olur:

(a) Şaha karşı, şah kalırsa,

(b) Şaha karşı, şah ve fil ya da şah ve at kalırsa

(c) Şah ve file karşı, şah ve fil kalırsa, bu filler aynı renkli çarprazlarda bulunuyorsa,

Bu durumda, oyun başka bir şeye bakılmaksızın sona ermiş demektir.

10.5. Yalnızca şahı kalmış oyuncu oyunu kazanamaz. Rakibinin yalnızca şahı kalmış oyuncu zaman kontrolünü aşarsa (Madde 10.13 ve 10.14) ya da erteleme hamlesi kuraldışı hamleyse (Madde 10.16) beraberlik ilan edilir.

10.6. Oyun, oyuncuların aralarında anlaşmaları durumunda, berabere olur. Bu durumda, oyun başka bir şeye bakılmaksızın sona ermiş demektir.

10.7. Madde 10.6'da belirtilen duruma uygun bir beraberlik önerisi, ancak, hamlesini tamamladığı anda, hamleyi yapan oyuncu tarafından yapılabilir. Oyuncu beraberlik önerisini yaptıktan sonra, rakibin saatini çalıştırır. Beraberlik önerilen oyuncu, öneriyi, başka bir koşul aranmaksızın (Zaman kontrolü aşılmadan) kabul edebilir, sözlü olarak ya da hamlesini yapmak suretiyle reddedebilir. Bir beraberlik önerisi, rakibin kabul ya da reddettiğini bildirmesine kadar geçerli olur.

10.8. Eğer bir oyuncu, rakibinin saati çalışırken berabere önerirse; rakibi düşündükten sonra, bu öneriyi kabul edebilir ya da reddedebilir. Bu biçimde beraberlik öneren oyuncu hakem tarafından cezalandırılabilir.

10.9. Eğer bir oyuncu, kendi saati çalışırken ya da ertelenmiş hamleyi zarfa koyduktan sonra beraberlik önerirse, rakibi kararını öneriyi yapan oyuncunun hamlesini görene kadar erteleyebilir.

10.10. Oyun, hamlede olan oyuncunun, tahtada aynı konumun aşağıda belirtilen koşullara uygun olarak üçüncü kez tekrarlandığını iddia etmesi durumunda berabere olur.

(a) Oyuncu hamlesini yazılım kağıdına yazar ve hakeme göstererek bu hamleyi yapacağını ilan ederse,

(b) Üç konumda da hamle sırası aynı oyuncudaysa, konumun aynı olarak düşünülebilmesi için her karesinde aynı taşların aynı renkli kareler üstünde olması, taşların yapabileceği olası hamlelerin her defasında aynı olması ve oyuncunun rok yapma ya da geçerken alma gibi haklarının her defasında aynı olması gerekir.

10.11. Eğer bir oyuncu, hamlesini tahtada yaptıktan sonra Madde 10.10'da belirtilen beraberlik durumunu ilan ederse, beraberlik hakkını kaybeder. Ancak, aynı konum aynı oyuncu hamledeyken tekrarlanırsa, beraberlik hakkını yeniden ileri sürebilir.

10.12. Bir oyuncu, aynı tarafın arka arkaya, taş alınmadan ve piyon sürülmeden en az 50 hamle yaptığını kanıtlayabilir ve bu iddiasını ilan ederse, oyun berabere olur. Bu 50 hamle koşulu belirli konumlar için, yarışmayı düzenleyen kişi ya da kurumun, yarışmadan önce bu konumları açıkça ilan etmesi durumunda artırılabilir.

10.13. Eğer bir oyuncu Madde 10.10 ve/veya Madde 10.12 nedeniyle beraberlik isterse, hakem ilk olarak isteğin incelenmesi süresince çalışmamak üzere saatleri durdurur. Hakemin bulunamaması durumunda, oyuncu hakemi çağırmak için saatleri durdurabilir.

(a) Eğer iddia haklı bulunursa oyun berabere olur.

(b) Eğer iddia haklı bulunmazsa, hakem, iddia sahibi oyuncunun süresini beş dakika ilerletir. Bu süre eklemesi durumunda eğer zaman kontrolü aşılyorsa, oyun kaybedilmiş demektir. Eğer ; zaman kontrolü aşılmamışsa oyun devam eder ve oyuncu Madde 10.10'a göre hakeme gösterdiği hamleyi satranç tahtasında oynamak zorunda kalır.

(c) Bu maddeye göre berabere iddia eden oyuncu bu hakkından vazgeçemez.

10.14. Oyuncu, yarışma öncesinde ilan edilen, belirli sayıda hamleyi verilen süre içerisinde tamamlayamamışsa, oyun bu oyuncu tarafından kaybedilmiştir. Bu durum, ancak, zamanı biten oyuncunun rakibinin sadece şahı kalması durumunda (Madde 6.5 ve Madde 10.5) berabere olur.

10.15. Oyun, satranç tahtasının başına oyunun ya da ertelenmiş bir oyunun başlama saatinden bir saat sonra gelen oyuncu tarafından kaybedilmiştir. Gecikme, turun başlama saatine göre hesaplanır. Bununla beraber, ertelenmiş oyun durumunda, geç kalan oyuncu gizli hamleyi yapan oyuncu ise aşağıdaki şekilde karar verilir:

(a) Bir saat içinde gelmeyen oyuncu, yaptığı hamle mat hamlesiyse oyunu kazanır,

(b) Bir saat içinde gelmeyen oyuncunun yaptığı gizli hamle pat hamlesiyse ya da gizli hamlenin ardından oluşan durum Madde 10.4'te belirtilen konumlardan birisiyse oyun berabere olur.

(c) Satranç tahtasının başında olan (gizli hamleye yanıt verecek olan) oyuncu zaman kontrolünü aşmışsa Madde 10.14'e göre oyunu kaybeder.

10.16. Ertelenmiş oyunun devamı için zarf açıldığında, çıkan hamle (a) anlaşılamıyorsa; (b) Satranç tahtasında oynanamıyacak bir hamleyse; (c) Kuraldışı bir hamleyse oyun gizli hamleyi yapan oyuncu tarafından kaybedilmiştir.

10.17. Oyun süresince satranç kurallarına uymayı reddeden oyuncu oyunu kaybeder. Eğer iki oyuncu da kurallara uymayı reddederse, iki oyuncu da satranç tahtasına bir satten geç gelirse, her ikisi de oyunu kaybeder.

MADDE 11. Oyunların Yazılması

11.1. Oyunun devam ettiği süreç içerisinde, her iki oyuncu da hamlelerini (kendisinin veya rakibinin) tek tek, olabildiği kadar okunaklı, anlaşılır ve cebrik yöntemle, yarışma için önceden belirlenen yazılım kağıdına yazmak zorundadır. Oyuncunun ilk olarak hamlesini yapması, sonra da kaydetmesi (ya da tersi) kuralı değiştirmez.

11.2. Eğer bir oyuncunun saatinde zaman kontrolünü aşmasına beş dakikadan az bir zaman kalmışsa, bu oyuncu Madde 11.1'de belirlenen yükümlülükler uymak zorunda değildir. Bayrak denilen özel düzen zaman aşımının geçildiğini gösterdiği anda, oyuncu zaman sıkışmasında yazamadığı hamlelerini ivedilikle tamamlamak zorundadır.

(a) (93 Genel Kurulu'nda değişik) Elektronik saatlerle, oyunun herhangi bir aşamasında, bir sonraki hamle için 20 saniyeden az süre olmadığı koşullarda, her oyuncu hamlesini düzenli olarak yazmalıdır.

11.3. Eğer iki oyuncu da hamlelerini yazamıyorsa; hakem ya da yardımcısı satranç tahtası başında olmak ve hamleleri yazmak için gayret göstermelidir. Hakem, bayraklardan birisi düşmeden oyuna karışmamalıdır. Yine bayrak düşene kadar oyunculara, yapılan hamle sayısı ile ilgili hiç bir ipucu ya da bilgi vermemelidir.

11.4. Eğer Madde 11.2'deki durum sözkonusu değilse ve bir oyuncu Madde 11.1'de belirtilen koşulları yerine getirmiyorsa Madde 10.17 hükümleri uygulanır.

11.5. Eğer bir oyuncu, hamlelerini yazmayı reddetmemekle birlikte, bu hamleleri tek başına tamamlayamadığını ve rakibinin yazılım kağıdından yararlanmak istediğini bildiriyorsa; bu istek yalnızca hakeme yapılmalıdır. Hakem, kalan süreye bakarak, oyuncunun bu süre içerisinde rakibini rahatsız etmeden hamlelerini tamamlayıp tamamlayamayacağına karar verecektir. Yazılım kağıdı istenilen oyuncu, hakem uygun gördüğü takdirde, yazılım kağıdını vermeyi reddedemez. Çünkü, yazılım kağıtları oyunculara değil düzenleyiciye aittir ve hamlelerin tamamlanması, istekte bulunan oyuncunun saati çalışırken yapılacaktır. Bunun dışındaki tüm durumlarda, yazılım kağıdı zaman kontrolünden sonra yapılabilir.

11.6. Eğer, zaman kontrolünden sonra, bir oyuncu hamlelerini tamamlamak zorundaysa, bu koşulu başka bir hamle yapmadan yerine getirmek zorundadır. Eğer rakibi bir hamle yaptıysa,

hamlelerini kendi saati çalışırken tamamlamak zorundadır.

11.7. Eğer, zaman kontrolünden sonra, her iki oyuncu daha hamlelerini tamamlamak zorundaysa, iki saat hamleler tamamlanıncaya kadar durdurulur. Eğer hakemin yardımı ve/veya başka bir satranç tahtasında inceleme gerekiyorsa, oyundaki son durum bir kağıda yazılarak belirlenir.

11.8. Hakem, Madde 11.6'ya göre yazılım kağıtlarının yalnız başına hamlelerin tamamlanmasına yetmediğini anlarsa, Madde 11.7'de belirtilen hükümleri uygular.

11.9. Eğer, Madde 11.7'de belirtilen koşullarda da hamlelerin tamamlanması olası değilse oyun devam eder. Bu durumda, yapılacak ilk hamle, yeni zaman kontrolü diliminin ilk hamlesi olarak kabul edilir.

MADDE 12. Satranç Saati

12.1. Her oyuncu, belirli sayıda hamleyi verilen süre içerisinde yapmak zorundadır. Bu iki unsur önceden belirlenir. Bir oyuncunun bir zaman kontrolünde arttırdığı süre, bir sonraki zaman kontrolü dilimine aktarılır.

12.2. Her oyuncunun zaman kontrolü, satranç saati denen ve bu amaç için üzerinde bayrak (ya da başka bir özel aygıt) adı verilen bir düzenek olan bir aygıtla gerçekleştirilir. Bayrak; son dakikanın bitmesine karşılık bir arıza nedeniyle, hakemin, verilen zamanın bittiğine kanaat getirdiği ya da gözlemlediği anda, düşmüş olarak kabul edilir. Hakemin satranç tahtası başında olmaması durumunda, oyuncuların birisinin itirazı üzerine, bayrak yukarıdaki durumda düşmüş olarak kabul edilir.

12.3. Oyunun başlamasına karar verilen zamanda, beyaz oyuncunun saati çalıştırılarak oyun başlatılır. Oyun süresince, her oyuncu, hamlesini yaptıktan sonra kendi saatini durdurarak rakibinin saatini çalıştırır.

12.4. Açık bir arızanın dışında, saatlerin doğru olarak çalışmadığına dair her türlü gösterge inandırıcı olarak varsayılır. Bir oyuncu, saatinin doğru olarak çalışmadığına inanıyorsa, bu durumu zaman kontrolü geçilmeden önce, olabildiği kadar kısa sürede ve başkalarının uyarısı olmadan hakeme bildirmelidir. Bu gibi açık bir arıza olması durumunda, saat, çalışan bir saatle değiştirilmeli ve her iki oyuncunun oyuna ara verilene kadar geçen süreleri yeni saat üzerinde olabildiğince doğru olarak ayarlanmalıdır. Hakem, yeni saat üzerinde her oyuncuya ne kadar süre verileceğine tüm tarafsızlığıyla karar verecektir. Eğer hakem kullanılmış olan süreyi, oyuncuların bir ya da ikisinin saatine eklemeye karar veriyse, bir oyuncuya hiç bir koşulda (Madde 10. 13b hükümleri dışında) aşağıda sayılan durumlardan az zaman bırakmamalıdır.

(a) Zaman kontrolünün aşılmasına kadar en az beş dakika,

(b) Zaman kontrolüne kadar oynanması gereken her bir hamle için en az bir dakika,

(c) (93 Genel Kurulu ile değişik) Elektronik saatlerle oynanırken, kümülatif modda belirlenen en az artı zaman,

(93 Genel Kurulu ile değişik) Yukarıdaki durum, elektronik saatlerle oynandığında, oyunun başında doğru modda saatlerin kurulabilmesi olası ise ayarlanmalıdır.

12.5. Eğer oyuna hakemin müdahale etmesi gereken bir nedenden dolayı ara verilmesi gerekiyorsa, saatler hakem tarafından durdurulmalıdır. Bu duruma örnek olarak; kuraldışı bir durumun düzeltilmesi, doğru çalışmayan bir saatin değiştirilmesi, piyonun sekizinci yataya ulaşması durumunda oyuncunun terfi edilecek taşı bulamaması durumunda hakemden yardım istemesi, üç kere konum tekrarı nedeniyle oyuncuların birinin beraberlik iddiasının incelenmesi gösterilebilir. Eğer hakem, bu durumlarda bulunamıyorsa, oyuncu her iki saati durdurarak hakemin yardımını istemelidir.

12.6. Madde 8.1 ve Madde 8.2'de belirtilen durumlarda, kuraldışı hamlenin olduğu konuma kadar tüketilmiş olan süreleri bulmak olası değilse, kuraldışı durum olduğunun farkedildiği anda her iki oyuncunun tüketmiş oldukları süreye bakılarak, kuraldışı durumun olduğu

hamlenin oynanan toplam hamleye oranına göre tüketilen süre hesaplanır. Örneğin, siyahın 30. hamlesinden sonra kuraldışı hamlenin 20. hamlede yapıldığı anlaşılırsa ve bu 30 hamle için beyaz 90 dakika, siyah ise 60 dakika tüketmişse her iki oyuncunun 20. hamleden sonra tüketmiş oldukları süre aşağıdaki gibi hesaplanır:

Beyaz $90 \times 20 / 30 = 60$ dakika
Siyah $60 \times 20 / 30 = 40$ dakika

Bu kural, oyunculardan herhangi birinin saatinde zaman kontrolüne beş dakikadan az süre kalacaksa ya da hamle başına bir dakikadan az süre kalacaksa ya da hamle başına bir dakikadan az süre kalacaksa uygulanmamalıdır.

(93 Genel Kurulu) Elektronik saatler kullanılırken, kümülatif modda, oyunculara en az, belirtilen ekstra süre kadar süre verilmelidir.

12.7. Beraberlik konusunda karşılıklı anlaşmaya da oyunculardan birisinin farketmesi durumunda (Madde 10.2 ve Madde 10.6) daha önce bayrağın düştüğü belirlense bile anılan sonuçlar geçerlidir.

12.8. Eğer her iki bayrak da birbirine çok yakın anlarda düşerse ve hakem de hangisinin daha önce düştüğünü açık olarak görememişse ya da belirleyemiyorsa, oyun devam eder. Bu durumda, eğer hamleler tamamlandığında yazılım kağıtlarında yapılan son hamle ile zaman kontrolü geçilemiyorsa, yapılacak ilk hamle, bir sonraki zaman kontrolü diliminin ilk hamlesi olarak kabul edilir.

12.9. Hakem oyuncuların herhangi birini; rakibinin hamlesini yaptığı, hamleyi yaptıktan sonra saate basmayı unuttuğu, o ana kadar yapılan hamle sayısının kaç olduğu konusunda ya da buna benzer konularda uyaramaz ve dikkatini çekecek hareketlerden kaçınır.

MADDE 13. Ertelenmiş Oyun

13.1. (a) Eğer oyun, oyunun bitmesi için daha önce tasarlanmış zamanda bitmezse, hamlede olan oyuncu yapacağı hamleyi gizli hamle olarak yazılım kağıdına yazar, kendisinin ve rakibinin saatini çalıştırmadan kendi saatini durdurur. Oyuncu, saatini durdurana kadar hamlesini değiştirme şansına sahiptir. Oyuncu, hakemle konuştuktan sonra, isterse erteleme hamlesini tahta üzerinde yapar. Ancak yine de bu hamleyi yazılım kağıdına yazmak zorundadır.

(b) Eğer bir oyuncu, zaman kontrolünden sonra, oyunu ertelemek istiyorsa, yarışmanın önceden belirlenen seans bitimine kadar olan süre, erteleme hamlesini yapan oyuncunun süresine eklenir.

13.2. Erteleme zarfının üzerinde aşağıdaki bilgiler bulunmalıdır:

- (a) Oyuncuların adları,
- (b) Erteleme hamlesinden hemen önceki konum,
- (c) Her oyuncunun tükettiği süre,
- (d) Erteleme hamlesini yapan oyuncunun adı,
- (e) Erteleme hamlesinin kaçınıcı hamle olduğu,

13.3. Hakem, zarfın güvenliğinden ve üzerindeki bilgilerin doğruluğundan sorumludur.

MADDE 14. Ertelenmiş Oyunun Devamı

14.1. Oyun kaldığı yerden devam edeceği zaman, erteleme konumu tahta üzerinde dizilir. Erteleme sırasında oyuncuların kullandıkları süreler saat üzerinde ayarlanır.

14.2. Erteleme zarfı, ancak erteleme hamlesine yanıt verecek olan oyuncunun satranç tahtası başında hazır olması durumunda açılabilir. Eğer oyuncu hazırsa, zarf açılarak erteleme hamlesi tahta üzerinde oynandıktan sonra, erteleme hamlesine yanıt verecek olan oyuncunun saati çalıştırılır.

Zarf açılmadan önce,

- (a) Eğer iki oyuncu beraberlikte anlaşmışlarsa ve bunu hakeme bildirirlerse, ya da
- (b) Oyunculardan birisi hakeme terkettiğini bildirirse, zarf açıldığında, erteleme hamlesi kural dışı olsa da yukarıdaki durumlarda;

(a) beraberlik, (b) terk etme geçerli olur.

14.3. Eğer, erteleme hamlesine yanıt verecek olan oyuncu yoksa, saati çalıştırılır, ancak zarf yalnızca bu oyuncu geldiği zaman açılır. Oyuncu geldiğinde saatler durdurulur ve zarf açılıp hamle tahta üzerinde oynandıktan sonra tekrar çalıştırılır.

14.4. Eğer, erteleme hamlesini yapan oyuncu yoksa ve rakibi satranç tahtasının başında hazırsa, erteleme hamlesine yanıtını satranç tahtasında yapmak zorunda değildir. Bu durumda oyuncu isterse, hamlesini yazılım kağıdına yazarak, bir zarfın içine koyar ve kendi saatini durdurarak rakibinin saatini çalıştırır. Zarf hakem tarafından güvenlik altına alınır ve diğer oyuncu gelince açılarak, hamle satranç tahtasında oynanır.

14.5. Eğer, Madde 13'e göre erteleme hamlesinin yapıldığı zarf kaybolduysa;

(a) Oyun erteleme konumu dizilerek başlar ve saatler erteleme durumundaki sürelerle göre ayarlanır,

(b) Eğer konumu tekrar dizmek olası değilse, oyun iptal edilir ve yeni bir oyun oynanır.

(c) Eğer, erteleme durumunda kullanılmış olan süreler konusunda iki oyuncu anlaşamıyorsa ve süreleri belirlemek olası değilse, sorun hakem kararı ile çözülür. Erteleme hamlesini yapan oyuncu hamlesini satranç tahtası üzerinde oynar.

14.6. Eğer, ertelenmiş oyuna başlarken, oyuncuların kullandıkları süreler saatlerin üzerinde yanlış olarak ayarlanmış ve oyuna başlanmışsa ve oyunculardan birisi durumu farkeder ve açıklarsa, hata düzeltilmelidir. Eğer, yanlışlık bu biçimde farkedilip düzeltilmezse, oyun, hakemin sonraki hamlelere kalan sürenin sorun olmayacağına kanaat etmesi durumunda düzeltme yapılmaksızın devam eder.

14.7. Ertelenmiş her bir oyunun seans süresi duvar saatine göre kontrol edilmeli ve ertelenmiş oyunların başlama ve bitiş saatleri daha önce duyurulmalıdır.

MADDE 15. Oyuncuların Cezalandırılması

15.1 Yasaklar

(a) Oyun süresince, oyuncuların elle yazılmış, basılmış yada başka yöntemlerle kaydedilmiş notlardan yararlanması yasaktır. Yine, üçüncü tekil ya da çoğul kişiler tarafından gönüllü ya da gönülsüz yardım almaları yasaktır.

(b) Oynanan gerçek hamleler ve kullanılan zamanla ilgili bilgiler dışında oyuncuların, belleklerine yardımcı olacak herhangi bir not almaları oyun süresince yasaktır.

(c) Oyun salonunda, oyun süresince ve ertelenmiş oyun süresince herhangi bir şekilde analiz yapmak yasaktır.

(d) Karşıt oyuncuyu herhangi bir şekilde rahatsız etmek ya da dikkatini çekecek davranışlar içerisinde bulunmak yasaktır.

15.2. Madde 15.1'de belirtilen kurallara aykırı davranan oyuncular uyarıdan, oyunu kaybetmeye kadar uzanabilecek cezalar alırlar.

Madde 16. Hakem

Bir hakem yarışmanın kontrolü için görevlendirilir.

Görevleri:

16.1. Satranç kurallarının tam anlamıyla uygulandığını izlemek.

16.2. Yarışmanın gidişini kontrol altında tutmak, önceden tanımlanmış olan düşünme sürelerinin oyuncular tarafından aşıp aşılmadığını denetlemek, ertelenmiş oyunlara kurallara uygun şekilde kalındığı yerden devam edilmesini sağlamak, Madde 13'te belirtilen kuralların tam olarak uygulandığını denetlemek, erteleme zarfının üzerindeki bilgilerin doğruluğunu

denetlemek ve saęlamak, oyuna kalınan yerden devam edilene kadar erteleme hamlesinin içinde bulunduęu zarfı güvence altında korumak.

16.3. Yarışmanın gidişı sırasında ortaya çıkan anlaşmazlıkları kurallara uygun biçimde çözmek için karar vermek.

16.4. Oyun salonunda yarışmaların oynanması için koşulları denetlemek, en iyi ortamda oynanması için önlem almak, oyuncuların karşıt oyuncu, dięer oyuncular ya da izleyiciler tarafından rahatsız edilmesini engellemek.

16.5. Satranç kurallarına aykırı davranan oyuncular için gerekli cezaları vermek. Bu cezalar; uyarı, karşı oyuncunun kullanılmamış zamanını arttırmak ya da oyuncunun kullanılan zamanını arttırmak, gerektiğinde oyunun kaybedilmesi şeklinde olabilir.

MADDE 17. Puanlama

Oyuncuların her birine, kazanılmış her oyun için 1 puan, kaybedilmiş her oyun için 0 puan, beraberlikle biten oyunlar için 1/2 puan verilir.

MADDE 18. Kuralların Yorumu

Kurallarda yeteri kadar açıklanmayan durumlarda; FİDE, olayı ve resmi kararları inceleyecektir. Yayınlanmış kurallar resmi federasyonları bağlamaktadır. Kurallarla ilgili hertürlü öneri ve soru, üye federasyonlar tarafından, gerekli bütün veriler sağlanarak FİDE'ye iletilir.

MADDE 19. Geçerlilik

Bu kuralların [İngilizce yayınlanmış örneęi](#) FİDE tarafından 1984 Genel Kurulunda onaylanmış olup, 1988 ve 1992 Genel Kurullarında deęişikliklere uğramıştır.