

DEĞİŞİKLİKLER

3.10

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

Bu madde yeni eklenen bir maddedir. Eski kurallarda adı geçen ancak açık bir şekilde tanımlanmayan kural dışı hamle, geçerli hamle gibi tanımlara açıklık getirildi. Madde 3.1 den 3.9 kadar olan maddeler taşların hareketlerini tanımlayan maddelerdir. Bu maddelere uygun olarak yapılan hamleler geçerli, bu maddeler uygun olmayan hamlelere ise geçersiz hamle olarak tanımlandı. Geçerli, hamleler dizisi ile ulaşılamayan konumlar geçersiz konum olarak tanımlandı.

4.2

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

Bu madde eski kurallarda "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." Yeni kurallarda yalnızca hamlede olan oyuncu denilerek düzeltme eylemini sadece hamlede oyuncunun yapabileceği vurgulandı. Aksi durumların rakibi rahatsız etme olarak değerlendirilmelidir.

4.6

Terfi eylemi farklı şekillerde gerçekleştirilebilir:

1. piyonun terfi(varış) karesine yerleştirilmesi zorunlu değildir,
 2. piyonun çıkarılıp yeni taşın terfi(varış) karesine konulması, herhangi bir sırayla gerçekleşebilir.
- Terfi(varış) karesinde rakip bir taş varsa, alınmalıdır.

Terfi işlemi değişik şekillerde gerçekleştirilebilir. Piyonun terfi karesine yerleştirilmeden yapılan terfilerde geçerlidir.

Bununla ilgili animasyonu izleyebilirsiniz (Madde 4.6)

4.9.

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

Engelli tanımı hakem tarafından belirlenecek. Süre düşürülmeyecek. Örnek: Kolu alçılı bir oyuncu bir oyuncunun notasyon tutması istenemez. Bunun için bir yardımcı gerekir. Benzer şekilde ayağı alçılı olan bir kişide masaya istenen şekilde yanaşamadığı için engelli olarak tanımlanabilir. Dini sebeplerden dolayı notasyon tutmayı reddeden bir oyuncuya 15 dakika ceza uygulaması yapılabilir.

6.2 a.

Oyun sırasında satranç tahtası üzerinde hamlesini yapan her (bir) oyuncu, kendi saatini durduracak ve rakibinin saatini çalıştıracaktır (yani, saatine basacaktır). Bu hamleyi "tamamlar". Bir hamle şu durumlarda da tamamlanmıştır:

(1)hamle oyunu sonlandırıyor (Maddeler 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c ve 9.6), ya da

(2) önceki hamlesi tamamlanmadığı halde oyuncu, sonraki hamlesini yapmışsa.

Bir oyuncunun hamlesini yaptıktan sonra saatini durdurmasına, -rakibi kendi sonraki hamlesini yapmış olsa bile- izin verilmelidir. Oyuncunun tahta üzerinde hamle yapmasıyla, saate basması arasında geçen süre oyuncuya verilen sürenin bir parçası sayılır.

Yeni kurallar hamlenin tamamlanmasını daha açık hale getiriyor.
Hamle aşağıdaki durumlarda tamamlanmıştır:

1.Oyuncunun hamlesini yapıp saate basması ile hamle tamamlanmış sayılır.

2.Yapılan hamle oyunu sonlandırıyorsa hamle tamamlanmış sayılır.

Örnek: Oyuncu mat hamlesi yapıyor. Saate basmasa bile bu hamle oyunu sonlandırdığı için hamle tamamlanmıştır.

3.Oyuncu önceki hamlesini tamamlamadığı halde bir sonraki hamlesini yapmışsa hamle tamamlanmış sayılır.

Bu madde ile nadirde olsa karşılaşılan bazı sorunları önleyecektir.

Örnek: Beyaz oyuncu daha önce bir kural dışı hamle yapmıştır. Aradan birkaç hamle geçtikten sonra tekrar kural dışı hamle yapıyor. Ancak henüz saatine basmıyor. Bunu fırsat bilen siyah oyuncu hamlesini yaparak saatine basıyor. (Bu görünürde çok sorun oluşturmayan bir durum gibi gözükse de beyazın yaptığı kural dışı bir hamleyi tatmamalar bir durum oluşturuyordu.) Bu durumda beyaz oyuncu hamlesini yapmadan bir hamle öncesindeki kural dışı hamlesini geri alabilir. Çünkü henüz hamlesini tamamlamamıştır. Bu arada siyahın hamlesi de geri alınır.

[Bununla ilgili animasyonu izleyebilirsiniz \(Madde 6.2 \)](#)

6.7 a.

Yarışma kuralları yoluyla, önceden, belirli bir hükmen yenik sayılma süresi seçilir. Satranç tahtasına, hükmen yenik sayılma süresi'nden sonra gelen bir oyuncu, hakem aksi yönde karar vermedikçe oyunu kaybeder.

b. Eğer yarışma kuralları, sıfırdan farklı bir hükmen yenik sayılma süresi öngörmüş ve oyuncuların hiçbiri başlangıçta hazır bulunmuyorlarsa, Beyaz (ile oynayan oyuncu) gelmiş olduğu zamana kadar geçen süreyi, -yarışma kuralları ile aksi öngörülüyor ya da hakem bu yönde bir karar vermiyorsa- kaybeder.

Kurallar "Hükmen yenilme süresi" tanımlıyor. Hükmen yenilme süresi "0 dakika" olabileceği gibi "15 dakikada" olabilecek. Hükmen yenilme süreleri yönergelere eklenecek. Hükmen yenik sayılma süresinden sonra gelen bir oyuncu, hakem aksi yönde karar vermedikçe oyunu kaybedecek. Yarışmanın her hangi bir nedenden dolayı geç başlaması durumunda hakemler geç kalma süresini, tur başlama saatine göre mi yoksa programda belirtilen zamana göre mi belirleyecekleri konusu hakemleri zor duruma düşürmekteydi.

Turun yönergede belirtilen zamanda başlaması önemlidir. Zamanında başlatılan yarışmalarda bu tür sorunların yaşanmayacağı açıktır. Başhakem yarışmanın belirlenen saatte başlaması için gereken tüm tedbirleri almakla yükümlüdür. Ancak nadir de olsa turun geciktiği durumlar olmaktadır. Bunlar bazen dış etkenler nedeni ile de olabilmektedir. (Örnek: yarışmaya davet edilen protokolün beklenmesi, bir önceki turun gecikmesi, elektrik kesilmesi v.b) Bu tür gecikmeler sonunda yaşanabilecek sorunları gidermek amacıyla hükmen yenilme süresi tur başlama zamanına göre belirlenecek. Bu geçmişte yaşanan birçok sorunun da oluşmasını önleyecektir.

7.1 Bir kuraldışı oluşursa, taşların önceki konumlarına dönülmeli, hakem en doğru değerlendirmesini kullanarak satranç saatinin gösterdiği zamanları belirlemelidir. **Buna saatteki zamanları değiştirmeme hakkı da dahildir.** Ayrıca gerekiyorsa saatin hamle sayacını da ayarlayacaktır.

Hakem bir kuraldışı olursa, taşları önceki konumuna dönülmesini sağlayıp, zamanları da belirlemelidir. Yeni değişiklik ile hakem gerekli görürse saatleri ayarlamayabilir, mevcut hali ile devam ettirebilir. Burada hakeme bir yetki veriyor. Bunun gerekçesi bazen çok geriye dönmek bir sonraki turu, ödül törenini zora sokabilir. Gerekçe turun aksaması

Örneğin : Çok geriye gitmek. 90.hamleden 57. hamleye (çok geç) bazen çok geriye dönmek bir sonraki turun başlamasını, ödül töreninin gecikmesi vb. olaylara neden olabilir vb. zora sokabilir. Çok yakın 10. Hamleden 8.hamleye (gerek yok)

[Bununla ilgili animasyonu izleyebilirsiniz \(Madde 7.1\)](#)

7.5

a. Oyun sırasında geçersiz bir hamlenin tamamlanmış olduğu belirlenirse, konum, kuraldışılığın hemen öncesine getirilir. Kuraldışılığın hemen öncesi belirlenemiyorsa, oyun, belirlenebilen son kuraldışı öncesi konumdan devam eder. Madde 4.3 ve 4.7'e göre, geçersiz hamle yerine başka bir hamle yapılır. Oyun bu düzeltilmiş konumdan devam edecektir. Oyun bu düzeltilmiş konumdan devam edecektir. Bir oyuncu, piyonunu en uzak yataya sürer, saatine basar, fakat piyonu yeni bir taş ile değiştirmezse, hamle geçersizdir. Piyon kendisiyle aynı renkte bir vezir ile değiştirilir.

Sekizinci yatayda piyon vezir olarak değerlendirilecek. Aradan hamle geçse bile kural dışı hamleye dönülecek. Ceza uygulaması yapılacaktır. Vezir olmasının nedeni oyuncunun zaman kazanmasının önüne geçmek. Amaç oyuncunun 8.yatayda piyon tutarak hangi taşta terfi etmesine karar vermesi için zaman kazanmasını engellemek. Çünkü oyuncu vezir terfisinde aradığı taşı bulamadığında isterse saati durdurabiliyor.

[Bu kural ile ilgili videoyu izleyebilirsiniz.\(Piyonun Vezire Terfi\)](#)

7.5.

b. Madde 7.5.a'ya göre gerekli uygulama yapıldıktan sonra, oyuncu tarafından tamamlanan ilk geçersiz hamle için, hakem, rakip oyuncuya iki dakika ek süre verecektir; aynı oyuncunun **ikinci** kez geçersiz bir hamleyi tamamlaması halinde, oyun bu oyuncu için hakem tarafından kayıp ilan edilecektir.
Bununla birlikte, rakip oyuncunun, bu oyuncuyu geçerli herhangi bir olası hamleler dizisi ile mat edemeyeceği bir konuma ulaşılmışsa oyun berabere olur.

*Daha önceki kurallarda ilk iki geçersiz hamleye iki dakika ceza verildikten sonra **üçüncü** kural dışı hamle oyunu kaybettiriyordu. Yeni kurallarda ise ikinci kuraldışı hamle oyunun kaybına neden olmaktadır. Bu nedenle hakemlerin kuraldışı hamleleri mutlaka kayıt altına almaları gerekmektedir. Başhakemler hakemlerden ceza formlarını doldurmaları istemelidir. Hakem bir oyuncu için kazanç ilan etmeden önce tahtaya bakmalı rakip oyuncunun kural dışı hamle yapan oyuncuyu geçerli herhangi bir olası hamleler dizisi ile mat edemeyeceği bir konum varsa oyunu berabere bitirmelidir.*

9.6. Aşağıdaki hallerden biri ya da her ikisi birden meydana gelirse oyun berabere dir:

- a. 9.2b'deki gibi aynı konum, her iki oyuncunun, karşılıklı ve ardışık hamleleri ile en az beş kez oluşmuş ise.
b. her iki oyuncu ardışık 75 hamlelik herhangi bir seriyi, hiçbir taşı almadan ve hiçbir piyonu hareket ettirmeden tamamlamışlar ise. Son hamle ile mat yapılmış ise, mat geçerlidir.

Bu maddenin konulmasının amacı oyunun gereksiz yere uzamasını engellemek. Hakem aynı konumun her iki oyuncunun karşılıklı ve ardışık hamleleri ile en az beş kez oluştuğunu görürse, oyuncularından bir talep gelmesini beklemeden oyunu berabere bitirecektir. Benzer bir şekilde her iki oyuncu ardışık 75 hamlelik herhangi bir seriyi, hiçbir taşı almadan ve hiçbir piyonu hareket ettirmeden tamamlamışlar ise hakem oyunu berabere bitirecektir. Ancak 75. hamle ile mat yapılmış ise, mat geçerlidir.

Olası sorun: Her iki oyuncu beş konumla ilgili olarak beraberlik isteminde bulunmamışlar ve hakem de bu durumu fark etmemiş ve oyun farklı hamleler ile devam etmiş ilerleyen hamlelerde oyuncularından biri beraberlik isteminde bulunursa beraberlik verilecektir.

6.2 a. Oyun sırasında satranç tahtası üzerinde hamlesini yapan her (bir) oyuncu, kendi saatini durduracak ve rakibinin saatini çalıştıracaktır (yani, saatine basacaktır). Bu hamleyi "tamamlar".

Bir hamle su durumlarda da tamamlanmıştır:

(1) hamle oyunu sonlandırıyor (Maddeler 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c ve 9.6), ya da

Bu maddeye göre gibi aynı konum her iki oyuncunun karşılıklı ve ardışık hamleleri ile en az beş kez oluşmuş ise yapılan son hamle oyunu sonlandıran hamledir. Benzer durum 75 hamle içinde geçerlidir. Bu hamle oyunu sonlandıran hamle olduğu için hakem oyunu berabere bitirmelidir.

[Bu kural ile ilgili videoyu izleyebilirsiniz. \(Beş konum tekrarı\)](#)

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

- bir oyuncu, oyun sahasını terk edebilir.
- hamlede olan bir oyuncu, oyun salonundan ayrılabilir.
- oyuncu ya da hakem olmayan bir kişi, oyun salonuna (oyunların oynandığı alan) giriş hakkı edinebilir.

Hakemler iki tanımı iyi bilmelidirler.

1.Oyun Salonu: Yarışmanın yapıldığı yer oyun salonu olarak tanımlanır.

2.Oyun sahası: Oyun salonu yanı sıra tuvaletler, dinlenme odaları, oyuncuların temiz hava almak için çıktıkları yerler, sigara içme yerleri ve hakemin belirlediği diğer bölgelerin tümü oyun sahası olarak belirlenir.

Hakemlik açısından bunun önemi:

- Hakemin izni olmadan bir oyuncu oyun sahasından ayrılamaz.
- Hakemin izni olmadan hamlede olan bir oyuncu oyun salonundan ayrılamaz.
- Hakemin izni olmadan oyuncu ve hakem olmayan kişiler oyun salonuna giremez.

[Bu kural ile ilgili animasyonu izleyebilirsiniz.\(Madde 11.2\)](#)

11.3

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

b.Oyun sırasında, bir oyuncunun oyun sahası içinde cep telefonu ve/veya herhangi bir elektronik iletişim cihazına sahip olması yasaktır. Oyuncunun böylesi cihazlardan birini oyun sahasına getirdiği ortaya çıkarsa, oyunu kaybeder, rakibi kazanır.

Yarışma kuralları yoluyla daha farklı, daha az katı cezalar öngörülebilir. Hakem oyuncudan, elbiselerini, çantalarını ve diğer eşyalarını müstakil bir yerde denetlemesine izin vermesini istemeyi gerekli görebilir. Hakem ya da onun yetkilendireceği oyuncuyla aynı cinsiyette bir kişi, oyuncuyu denetleyecektir. Oyuncu bu yükümlülükler için işbirliğini reddederse hakem, Madde 12.9'da öngörülen tedbirleri uygulayacaktır.

[Bakınız: MADDE 11.3 YORUMU](#)

11.9 Oyuncu hakemden Satranç Kuralları'nın belirli bir noktasının açıklanmasını isteme hakkına sahiptir.

Yeni eklenen bu kurala göre oyuncu hakemden kurallarla ilgili bazı konuların açıklanmasını isteyebilir. Geçmişte oyuncuların bazı soruları hakemleri zor duruma düşürmekteydi. Bu kural hakemleri pek çok yönden rahatlatacaktır. Burada hakemin kuralın tamamını anlatması beklenilmemdir. Belirtilen durum "belirli bir noktasının açıklanması" olarak değerlendirilmelidir. Oyuncuya bir avantaj sağlamaktan kaçınmalıdır. Hakemlerin pozisyon ile ilgili sorulara cevap vermekten kaçınmalıdır.

ÖRNEK: Üç konum ile ilgili olarak " beraberlik istiyorum ne yapmalıyım" diye sorarsa "önce hamleni yaz, hamleni yapmadan beraberlik isteyebilirsin" diyebilir. Benzer durum 5o hamle kuralı içinde geçerlidir.

12.9 Hakemin verebileceği ceza seçenekleri şunlardır:

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

2014 Kurallarında metne bağlanması kaydıyla uygulanabilecek yeni bir durum. Örneğin "önceden duyurulmuş bir para cezasını uygulamak" Bu ceza nedeni ve para miktarı yönergede veya teknik toplantıda belirtilmelidir.

EKLER

Ek A HIZLI SATRANÇ

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

2014 Kurallarında Hızlı Satranç oyun temposu değişikliğe uğramıştır. Artık Hızlı Satranç'ta her bir oyuncu için 60 dakikadan az, ama 10 dakikadan çok süre verilmesi gerekmektedir. Dolayısıyla 10 dk. yıldırıma, 60 dk. normal oyuna girmektedir. (Hatırlatma : 60 dakika eskiden de normal oyundu) Eski kurallarda 60 dakikadan az, ama 15 dakika ve üzerinde zaman verilen; ya da sabit süre + ekleme süresinin 60 katının 60 dakikadan az, ama 15 dakika ve üzerinde olduğu bir oyundur.

A4.a. Aksi halde aşağıdakiler uygulanır:

a.Başlangıç pozisyonundan itibaren **her iki oyuncu da onuncu hamleyi tamamladıktan sonra,**

(1) saat kurulumunda bir değişiklik yapılamaz, yarışma takvimini olumsuz etkileyen haller bunun istisnasıdır.

(2) taşların yanlış dizilişine ya da tahtanın yanlış konumlandırılmasına ilişkin bir savda bulunulamaz. Şahın yanlış yerleştirildiği hallerde, roka izin verilmez. Kalenin yanlış yerleştirildiği hallerde, o kaleyle rok yapılamaz.

Eski kurallarda her iki oyuncu da **üç hamle** yaptıktan sonra, taşların yanlış dizilmesi, satranç tahtasının yanlış konulması veya saatlerin yanlış kurulumuna ilişkin savlar ileri süremezler. Şahın konumu doğru değilse roka izin verilmez. Kalenin yanlış yerleştirildiği hallerde, o kaleyle rok yapılamaz.

A.4.b. Geçersiz bir hamle, oyuncunun saatine basması ile tamamlanır. Bunu gözlemleyen hakem, eğer rakip oyuncu kendi sonraki hamlesini yapmamışsa, oyunu bu oyuncu(geçersiz hamleyi tamamlayan) için kayıp ilan edecektir. Hakem müdahil olmamışsa, rakip oyuncu, kendi sonraki hamlesini yapmamış olması koşuluyla, kazanç savında bulunma hakkını elde eder. Bununla birlikte, rakip oyuncunun, bu oyuncuyu geçerli herhangi bir olası hamleler dizisi ile mat edemeyeceği bir konum oluşmuşsa oyun berabere olur. Eğer rakip bir savda bulunmamış ve hakem müdahil olmamışsa, geçersiz hamle kalacak ve oyun devam edecektir. Rakip kendi sonraki hamlesini yapmışsa, geçersiz bir hamle, her iki oyuncunun da -hakemin müdahalesi olmadan- aralarında anlaşmış haller dışında, düzeltilemez.

Önceki kurallarda geçersiz hamleye hakem karışmıyordu. Yeni getirilen kurala göre Hakem geçersiz hamlenin gerçekleştiğini gördüğünde geçersiz hamleyi yapan oyuncu için oyunu kayıp ilan edecek. Hakem bu kararını rakip oyuncu hamlesini yapmadan önce vermelidir. Hakem müdahil olmamışsa, rakip oyuncu, kendi sonraki hamlesini yapmadan, kazanç savında bulunabilir. Eğer bu oyuncunun geçerli hamleler dizisi ile mat edemeyeceği bir konum oluşmuşsa oyun berabere sonuçlanır.

A.4 c. Zamandan kazanç savını ileri sürebilmek için, savı ileri süren taraf satranç saatini durdurmalı ve hakemi haberdar etmelidir. Bu savın kabul edilmesi için satranç saati durdurulduktan sonra sav sahibinin kendi saatinde zamanı kalmış olmalıdır. Bununla birlikte, rakip oyuncunun, bu oyuncuyu geçerli herhangi bir olası hamleler dizisi ile mat edemeyeceği bir konum oluşmuşsa oyun berabere olur.

Zamandan kazandığını ileri süren bir oyuncunun;

- *Saatini durdurmalı*
- *Kendi bayrağı düşmemiş olmalı*
- Bununla birlikte, rakip oyuncunun, bu oyuncuyu geçerli herhangi bir olası hamleler dizisi ile mat edemeyeceği bir konum oluşmuşsa oyun berabere olur.

A.4 d. Hakem, her iki şahın da tehdit altında olduğunu ya da başlangıç pozisyonundan en uzak yatayda bir piyon olduğunu görürse, sonraki hamle tamamlanincaya kadar bekleyecektir. Ardından, geçersiz konum hala tahta üzerinde ise, oyunu berabere ilan edecektir.

Hakem tahtada aşağıdaki iki geçersiz konumu görürse sonraki hamle tamamlanincaya kadar bekleyecektir. Ardından oyunu berabere bitirecektir. Çünkü geçersiz bir konum geçerli olmayan hamle veya hamleler sonucu oluşmuştur.

- iki şah tehdit altında bulunuyorsa
- son yatayda bir piyon varsa

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

FIDE Kuralları Ek A'da belirtilen Hızlı Satranç Kuralları ile yapılacak turnuvalarında yönergelerinde A5 maddesi uyarınca A3 yada A4 maddelerinin hangisinin kullanılacağı belirtilmesi gerekmektedir.

Ek B. YILDIRIM

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

2014 Kurallarında Yıldırım oyun temposu değişikliğe uğramıştır. Artık Yıldırım'da her bir oyuncu 10 dakika ve altında süre verilmesi gerekmektedir.

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

Bu madde ancak B3 uygulandığı durumlar için geçerlidir.

B.3 Aşağıdaki hallerde Yarışma Kuralları uygulanır:

- a. bir oyunu bir hakem yönetiyorsa ve
- b. her bir oyun hakem ya da yardımcısı tarafından ve eğer mümkünse, elektronik olarak da kaydediliyorsa.

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

Yıldırım kurallarında B.5 maddesi gereği, B.3 yada B.4 maddelerinin hangisinin uygulanacağını yönergede belirtilmesi gerekmektedir.

Ek G. HIZLI OYUN BİTİŞLERİ

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

2014 Kurallarında Ek G'nin uygulanıp uygulanmamasının yönergede belirtilmesi gerekmektedir. Sonuç olarak eklemeli (Fischer) veya ertelemeli (Bronstein) tempo kullanılmayan turnuvalarda Ek G uygulanmayabilir.

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

Kural metninde mümkünse deniyor. Burada kastedilen teknik bir durumdur. Yani 5 sn. eklemeli yada ertelemeli ayar yapılabilecek digital saat varsa. Hakem kararına gerek kalmaması diye G4 maddesi uygulanır.

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

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

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

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

[Bununla ilgili animasyonu izleyebilirsiniz \(Madde G.5\)](#)