

Κανόνες Σκακιού FIDE που ισχύουν από 1 Ιανουαρίου 2023

Περιεχόμενα:

[ΕΙΣΑΓΩΓΗ](#)

[ΠΡΟΛΟΓΟΣ](#)

[ΒΑΣΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ](#)

[Άρθρο 1: Η φύση και ο σκοπός του παιχνιδιού του Σκακιού](#)

[Άρθρο 2: Η αρχική θέση των κομματιών στην σκακιέρα](#)

[Άρθρο 3: Οι Κινήσεις των Κομματιών](#)

[Άρθρο 4: Η εκτέλεση της κίνησης των κομματιών](#)

[Άρθρο 5 : Η ολοκλήρωση της παρτίδας](#)

[ΚΑΝΟΝΕΣ ΑΓΩΝΩΝ](#)

[Άρθρο 6: Το Σκακιστικό Ρολόι](#)

[Άρθρο 7: Αντικανονικότητες](#)

[Άρθρο 8: Η καταγραφή των κινήσεων](#)

[Άρθρο 9: Η ισόπαλη παρτίδα](#)

[Άρθρο 10: Βαθμοί](#)

[Άρθρο 11: Η συμπεριφορά των παικτών](#)

[Άρθρο 12: Ο ρόλος του διαιτητή \(βλέπε Πρόλογο\)](#)

[ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ](#)

[Παράρτημα Α. Γρήγορο σκάκι \(Rapid chess\)](#)

[Παράρτημα Β. Μπλίτζ \(Blitz\)](#)

[Παράρτημα Γ. Αλγεβρική Γραφή](#)

[Παράρτημα Δ. Κανονισμοί για τυφλούς παίκτες και παίκτες με προβλήματα όρασης.](#)

[ΟΔΗΓΙΕΣ](#)

[Οδηγίες I. Διακοπές Παιχνιδιών](#)

[Οδηγίες II. Chess960](#)

[Οδηγίες III. Παιχνίδια χωρίς προσαύξηση με Quickplay Finishes](#)

[Γλωσσάριο όρων των Κανόνων του Σκακιού](#)

0.1 Εισαγωγή

Οι Κανόνες Σκακιού της FIDE καλύπτουν το παιχνίδι επί της σκακιέρας.

Οι Κανόνες Σκακιού έχουν δύο μέρη: 1. Τους Βασικούς Κανόνες του παιχνιδιού και 2. Τους Κανόνες Αγώνων.

Το αγγλικό κείμενο είναι η αυθεντική έκδοση των Κανόνων του Σκακιού (οι οποίοι εγκρίθηκαν στο 93ο Συνέδριο της FIDE στο Chennai της Ινδίας) που τίθενται σε ισχύ την 1η Ιανουαρίου 2023.

Στους Κανόνες στα ελληνικά οι λέξεις "αυτός", "αυτόν" και "του" (με την κτητική έννοια) θα πρέπει να θεωρείται ότι συμπεριλαμβάνουν και τις λέξεις "αυτή", και "της". Όπου αναφέρεται η λέξη "διαιτητής" εννοείται και "διαιτήτρια" και για την λέξη "παίκτης" εννοείται και "παίκτρια".

0.2 Πρόλογος

Οι Κανόνες του Σκακιού δεν μπορούν να καλύψουν όλες τις πιθανές καταστάσεις που μπορεί να προκύψουν κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού, ούτε μπορούν να ρυθμίσουν όλα τα διοικητικά ζητήματα. Όπου οι περιπτώσεις δεν ρυθμίζονται επακριβώς από ένα Άρθρο των Κανόνων, θα πρέπει να είναι δυνατή η λήψη μιας σωστής απόφασης μελετώντας ανάλογες καταστάσεις που ρυθμίζονται στους Κανόνες.

Οι Κανόνες θεωρούν ότι οι διαιτητές έχουν την απαραίτητη ικανότητα, ορθή κρίση και απόλυτη αντικειμενικότητα. Ένας υπερβολικά λεπτομερής κανόνας μπορεί να στερήσει από τον διαιτητή την ελευθερία της κρίσης του/της και έτσι να τον εμποδίσει να βρει μια λύση σε ένα πρόβλημα που υπαγορεύεται από δικαιοσύνη, λογική και ειδικούς παράγοντες. Η FIDE απευθύνει έκκληση σε όλους τους σκακιστές και τις ομοσπονδίες να αποδεχθούν αυτή την άποψη.

Απαραίτητη προϋπόθεση για να βαθμολογηθεί ένα παιχνίδι από τη FIDE είναι να παίζεται σύμφωνα με τους Κανόνες του Σκακιού της FIDE.

Συνιστάται οι παρτίδες αγώνων που δεν έχουν αξιολογηθεί από τη FIDE να παίζονται σύμφωνα με τους κανόνες του σκακιού της FIDE.

Οι ομοσπονδίες μέλη μπορούν να ζητήσουν από τη FIDE να αποφανθεί για θέματα που σχετίζονται με τους κανόνες του σκακιού.

ΒΑΣΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Άρθρο 1: Η φύση και ο σκοπός του παιχνιδιού του Σκακιού

1.1 Το παιχνίδι του σκακιού παίζεται μεταξύ δύο αντιπάλων που κινούν τα κομμάτια τους πάνω σε μια τετράγωνη επιφάνεια που λέγεται "σκακιέρα".

1.2 Ο παίκτης με τα ανοιχτόχρωμα κομμάτια (Λευκός) κάνει την πρώτη κίνηση και μετά οι παίκτες κινούνται εναλλάξ, με τον παίκτη με τα σκουρόχρωμα κομμάτια (Μαύρος) να κάνει την επόμενη κίνηση.

1.3 Λέμε ότι ένας παίκτης "έχει την κίνηση" όταν έχει "γίνει η κίνηση του αντιπάλου του.

1.4 Ο αντικειμενικός σκοπός κάθε παίκτη είναι να «επιτεθεί» στον Βασιλιά του αντιπάλου του με τέτοιο τρόπο, ώστε ο αντίπαλος να μην έχει κανονική κίνηση.

1.4.1 Ο παίκτης που επιτυγχάνει το σκοπό αυτό, λέμε ότι έχει κάνει "ματ" τον βασιλιά του αντιπάλου και έχει κερδίσει το παιχνίδι. Δεν επιτρέπεται σε έναν παίκτη να αφήνει ή να εκθέτει τον βασιλιά του σε επίθεση (ενν. απειλή σαχ), ούτε να «παίρνει» τον βασιλιά του αντιπάλου του.

1.4.2 Ο παίκτης του οποίου ο βασιλιάς έχει γίνει ματ χάνει την παρτίδα.

1.5 Αν η θέση είναι τέτοια που κανένας παίκτης δεν μπορεί να κάνει "ματ" τον βασιλιά του αντιπάλου του, η παρτίδα είναι ισόπαλη. (δείτε το άρθρο 5.2.2).


Άρθρο 2: Η αρχική θέση των κομματιών στην σκακιέρα


2.1 Η σκακιέρα αποτελείται από 64 ισομεγέθη τετράγωνα σε ένα πλέγμα 8 X 8, που είναι εναλλάξ ανοιχτόχρωμα (τα "λευκά" τετράγωνα) και σκουρόχρωμα (τα "μαύρα" τετράγωνα).

Η σκακιέρα τοποθετείται ανάμεσα στους παίκτες έτσι, ώστε το πλησιέστερο γωνιακό τετράγωνο στα δεξιά του παίκτη να είναι λευκό.

2.2 Στο ξεκίνημα του παιχνιδιού ο Λευκός έχει 16 ανοιχτόχρωμα κομμάτια (τα «λευκά» κομμάτια) και ο Μαύρος έχει 16 σκουρόχρωμα κομμάτια (τα «μαύρα» κομμάτια).

Τα κομμάτια αυτά είναι τα εξής:

Ένας λευκός βασιλιάς συνήθως σημειώνεται με το σύμβολο  K


Μια λευκή βασίλισσα συνήθως σημειώνεται με το σύμβολο  Q


Δύο λευκοί πύργοι συνήθως σημειώνονται με το σύμβολο  R

Δύο λευκοί αξιωματικοί συνήθως σημειώνονται με το σύμβολο  B

Δύο λευκοί ίπποι συνήθως σημειώνονται με το σύμβολο  N

Οκτώ λευκά πιόνια συνήθως σημειώνονται με το σύμβολο 

Ένας μαύρος βασιλιάς συνήθως σημειώνεται με το σύμβολο  K

Μια μαύρη βασίλισσα συνήθως σημειώνεται με το σύμβολο  Q

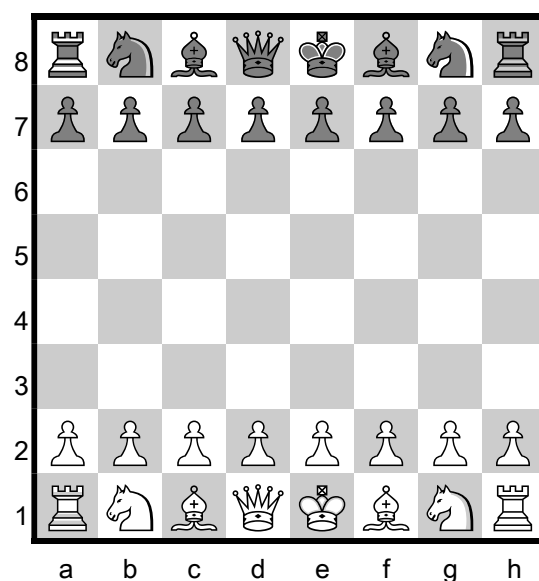
Δύο μαύροι πύργοι συνήθως σημειώνονται με το σύμβολο ♖ R

Δύο μαύροι αξιωματικοί συνήθως σημειώνονται με το σύμβολο ♗ B

Δύο μαύροι ίπποι συνήθως σημειώνονται με το σύμβολο ♘ N

Οκτώ μαύρα πιόνια συνήθως σημειώνονται με το σύμβολο ♟

2.3 Η αρχική θέση των κομματιών στην σκακιέρα είναι η εξής:



2.4 Οι οχτώ κατακόρυφες στήλες τετραγώνων λέγονται «κάθετες». Οι οχτώ οριζόντιες σειρές τετραγώνων λέγονται «οριζόντιες». Η ευθεία γραμμή ομόχρωμων τετραγώνων που τρέχει από μια γωνία της σκακιέρας μέχρι μια παρακείμενη γωνία (διασχίζει τις εφαιπτόμενες γωνίες) λέγεται "διαγώνιος".

Άρθρο 3: Οι Κινήσεις των Κομματιών

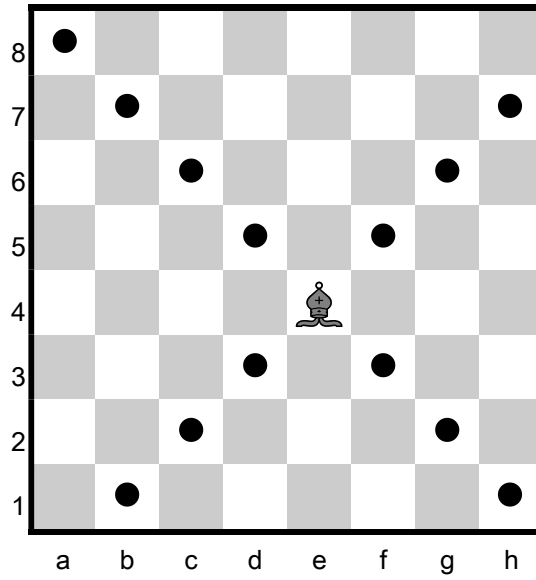
3.1 Δεν επιτρέπεται να κινήσουμε ένα κομμάτι σε τετράγωνο που κατέχεται από ένα κομμάτι του ίδιου χρώματος.

3.1.1 Αν ένα κομμάτι κινηθεί σε ένα τετράγωνο που κατέχεται από κομμάτι του αντιπάλου, αυτό το κομμάτι του αντιπάλου παίρνεται και απομακρύνεται από τη σκακιέρα ως μέρος της ίδιας κίνησης.

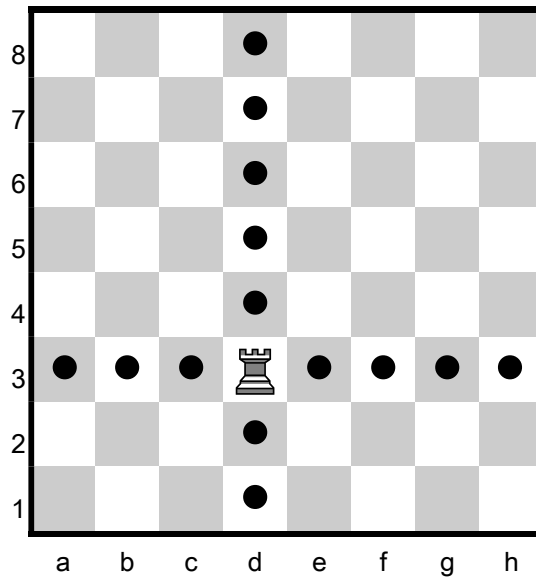
3.1.2 Ένα κομμάτι λέμε ότι επιτίθεται σε ένα κομμάτι του αντιπάλου, αν το κομμάτι μπορεί να κάνει πάρσιμο στο τετράγωνο αυτό σύμφωνα με τα άρθρα 3.2 έως 3.8.

3.1.3 Ένα κομμάτι θεωρείται ότι επιτίθεται σε ένα τετράγωνο, ακόμη και εάν το κομμάτι αυτό δεν μπορεί να κινηθεί στο τετράγωνο αυτό γιατί έτσι θα άφηνε ή θα έθετε τον ομοιόχρωμο βασιλιά του σε απειλή επίθεσης.

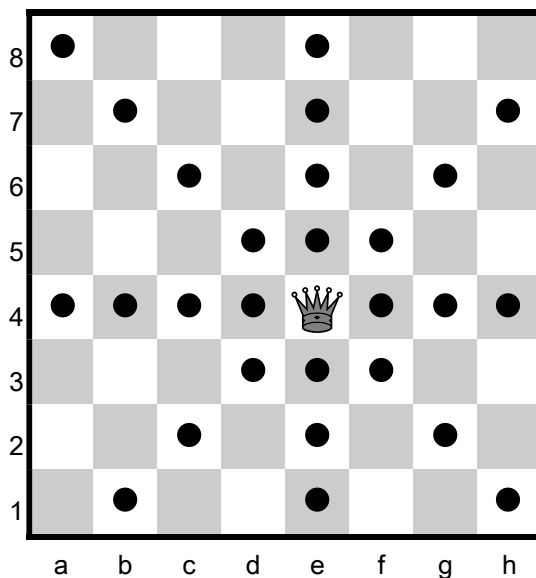
3.2 Ο αξιωματικός μπορεί να κινηθεί σε οποιοδήποτε τετράγωνο κατά μήκος της διαγωνίου στην οποία βρίσκεται.



3.3 Ο πύργος μπορεί να κινηθεί σε οποιοδήποτε τετράγωνο κατά μήκος της κάθετης ή της οριζόντιας στην οποία βρίσκεται.

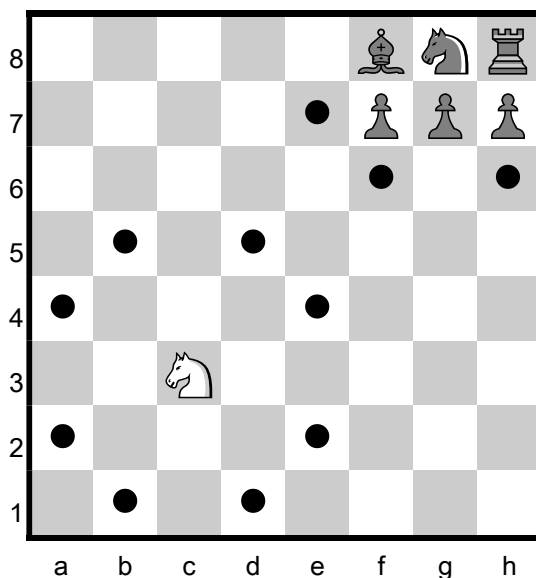


3.4 Η βασίλισσα μπορεί να κινηθεί σε οποιοδήποτε τετράγωνο κατά μήκος της κάθετης ή της οριζόντιας γραμμής ή μιας διαγωνίου στην οποία βρίσκεται.



3.5 Κάνοντας τις κινήσεις αυτές ο αξιωματικός, ο πύργος ή η βασίλισσα, δεν μπορούν να κινηθούν πάνω από οποιαδήποτε ενδιάμεσα κομμάτια.

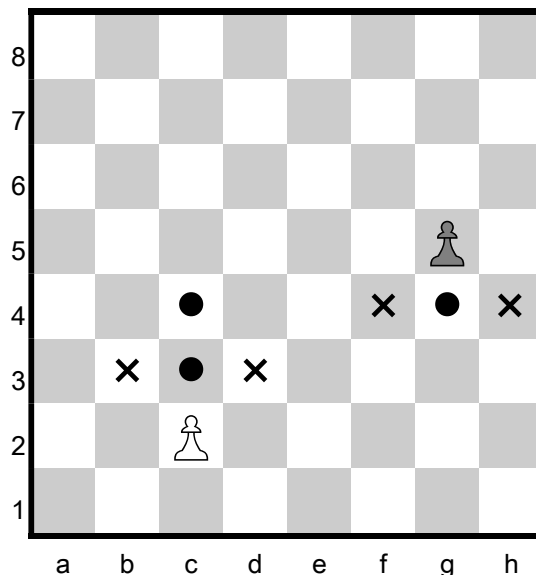
3.6 Ο Ίππος μπορεί να κινηθεί σε ένα από τα πλησιέστερα τετράγωνα από αυτό που βρίσκεται, αλλά όχι στην ίδια οριζόντια, κάθετη ή διαγώνιο.



3.7.1 Το πιόνι μπορεί να κινηθεί προς τα εμπρός, στο τετράγωνο αμέσως μπροστά του στην ίδια κάθετο, με την προϋπόθεση ότι το τετράγωνο είναι ελεύθερο, ή

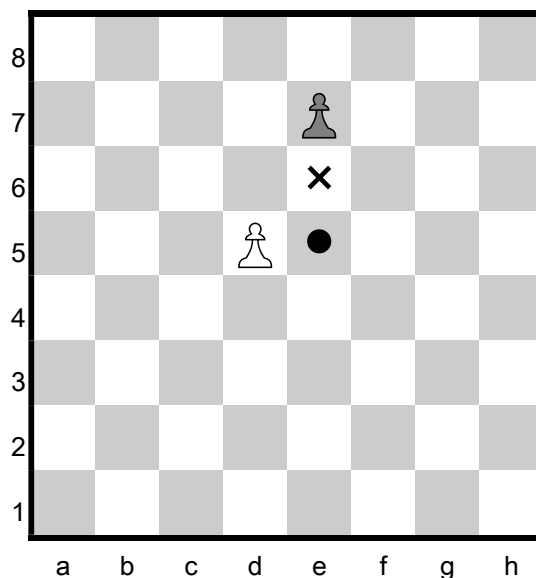
3.7.2 στην πρώτη του κίνηση, το πιόνι μπορεί να κινηθεί όπως στο 3.7.1 ή εναλλακτικά μπορεί να προχωρήσει δύο τετράγωνα κατά μήκος της ίδιας καθέτου, με την προϋπόθεση ότι και τα δυο τετράγωνα δεν είναι κατειλημμένα, ή

3.7.3 Το πιόνι μπορεί να κινηθεί προς ένα τετράγωνο που κατέχεται από ένα κομμάτι του αντιπάλου διαγώνια μπροστά του σε μια διπλανή κάθετη, παίρνοντας το κομμάτι αυτό.



3.7.3.1 Ένα πιόνι που κατέχει ένα τετράγωνο στην ίδια οριζόντιο και στην διπλανή κάθετο ενός πιονιού του αντιπάλου που μόλις έχει προχωρήσει δύο τετράγωνα με μια κίνηση από το αρχικό του τετράγωνο, μπορεί να πάρει αυτό το πιόνι του αντίπαλου, σαν το πιόνι αυτό του αντιπάλου να είχε προχωρήσει μόνο κατά ένα τετράγωνο.

3.7.3.2 Το πάρσιμο αυτό είναι νόμιμο μόνο εφόσον γίνει με την κίνηση που ακολουθεί αμέσως μετά από μια τέτοια προώθηση, και ονομάζεται πάρσιμο "αν πασάν" (en passant).



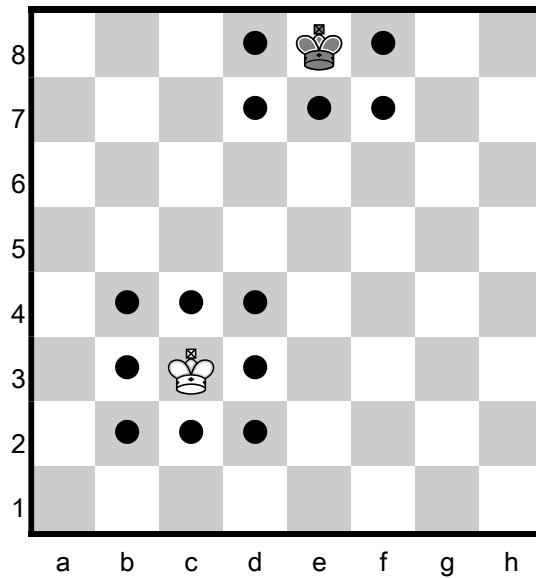
3.7.3.3 Όταν ένας παίκτης, που έχει την κίνηση, τοποθετήσει ένα πιόνι στην πιο απομακρυσμένη οριζόντια από την αρχική του θέση, πρέπει να ανταλλάξει το πιόνι, ως μέρος της ίδιας κίνησης, με μια νέα βασίλισσα, πύργο, αξιωματικό, ή ίππο του ίδιου χρώματος βάζοντας στο τετράγωνο άφιξης. Το τετράγωνο αυτό λέγεται το τετράγωνο «προαγωγής».

3.7.3.4 Η επιλογή του παίκτη δεν περιορίζεται σε κομμάτια που έχουν παρθεί προηγουμένα.

3.7.3.5 Αυτή η ανταλλαγή του πιονιού με ένα άλλο κομμάτι ονομάζεται "προαγωγή" και η επίδραση του νέου κομματιού είναι άμεση.

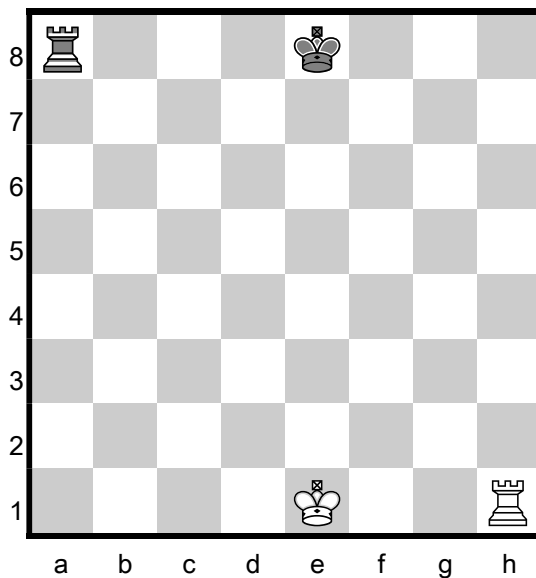
3.8 Ο βασιλιάς μπορεί να κινηθεί με δύο διαφορετικούς τρόπους:

3.8.1 κινούμενος προς ένα γειτονικό τετράγωνο



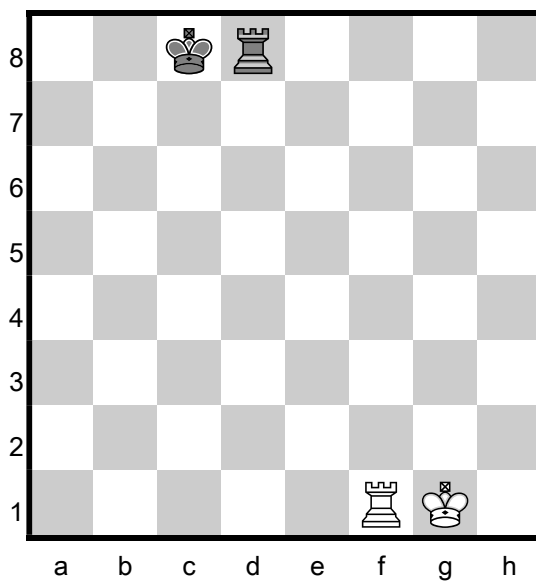
3.8.2 κόνοντας "ροκέ. Αυτή είναι μια κίνηση του βασιλιά κι ενός από τους πύργους του ίδιου χρώματος στην πρώτη οριζόντια του παίκτη, που μετράει σαν κίνηση του βασιλιά και γίνεται ως εξής: Ο βασιλιάς μεταφέρεται από το αρχικό του τετράγωνο κατά δύο τετράγωνα προς την πλευρά του πύργου στο αρχικό του τετράγωνο και μετά ο πύργος αυτός μεταφέρεται στο τετράγωνο που μόλις διέσχισε ο βασιλιάς.

Πριν το ροκέ του μαύρου στην πλευρά της βασίλισσας



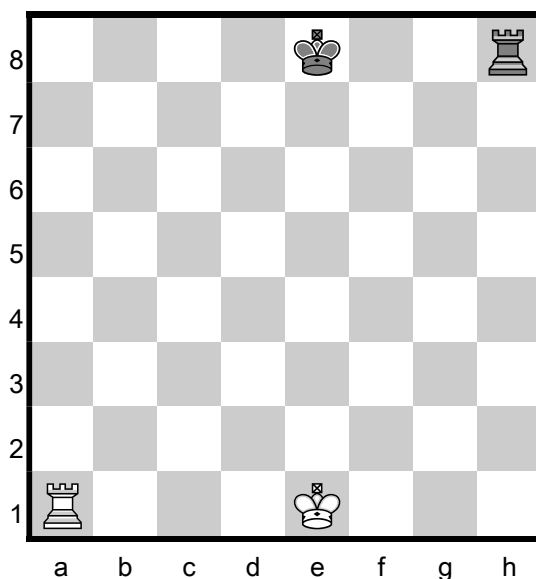
Πριν το ροκέ του λευκού στην πλευρά του βασιλιά

Μετά το ροκέ του μαύρου στην πλευρά της βασίλισσας



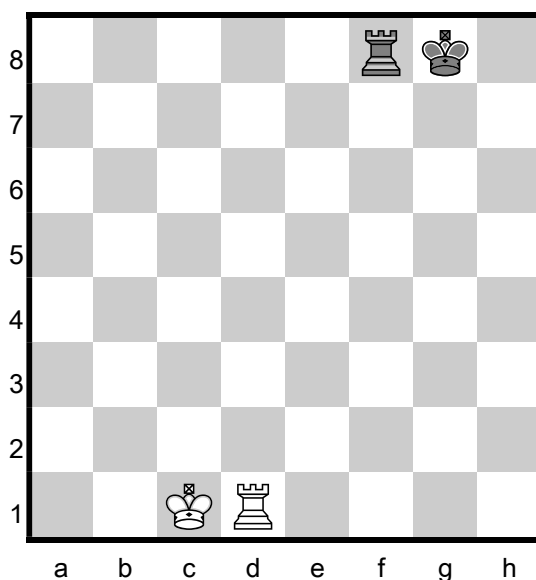
Μετά το ροκέ του λευκού στην πλευρά του βασιλιά

Πριν το ροκέ του μαύρου στην πλευρά του βασιλιά



Πριν το ροκέ του λευκού στην πλευρά της βασίλισσας

Μετά το ροκέ του μαύρου στην πλευρά του βασιλιά



Μετά το ροκέ του λευκού στην πλευρά της βασίλισσας

3.8.2.1 Το δικαίωμα του ροκέ έχει χαθεί:

3.8.2.1.1 αν ο βασιλιάς έχει ήδη κινηθεί ή

3.8.2.1.2 με έναν πύργο που έχει ήδη κινηθεί.

3.8.2.2 Το ροκέ δεν επιτρέπεται προσωρινά:

3.8.2.2.1 αν το τετράγωνο στο οποίο βρίσκεται ο βασιλιάς, ή το τετράγωνο που πρέπει να διασχίσει, ή το τετράγωνο που πρέπει να καταλάβει, δέχεται επίθεση από ένα ή περισσότερα κομμάτια του αντιπάλου, ή

3.8.2.2.2 αν υπάρχει οποιοδήποτε κομμάτι μεταξύ του βασιλιά και του πύργου με τον οποίο πρόκειται να γίνει το ροκέ.

3.9 Ο βασιλιάς σε σαχ:

3.9.1 Λέμε ότι ο βασιλιάς είναι σε σαχ αν δέχεται επίθεση από ένα ή περισσότερα κομμάτια του αντιπάλου, ακόμη κι αν τέτοια κομμάτια εμποδίζονται να κινηθούν προς το τετράγωνο που κατέχει ο βασιλιάς επειδή τότε θα άφηναν ή θα τοποθετούσαν τον βασιλιά τους σε θέση σαχ.

3.9.2 Δεν μπορεί να κινηθεί ένα κομμάτι που είτε θα εκθέσει τον βασιλιά του ίδιου χρώματος σε σαχ ή θα αφήσει τον βασιλιά αυτό σε σαχ.

3.10 Κανονικές και αντικανονικές κινήσεις, αντικανονικές θέσεις:

3.10.1 Μια κίνηση είναι κανονική όταν έχουν ικανοποιηθεί όλες οι σχετικές προϋποθέσεις των Άρθρων 3.1 - 3.9.

3.10.2 Μια κίνηση είναι αντικανονική όταν αποτυγχάνει να καλύψει όλες οι σχετικές προϋποθέσεις των Άρθρων 3.1 - 3.9.

3.10.3 Μια θέση είναι αντικανονική όταν δεν μπορούμε να φθάσουμε σ' αυτήν με οποιαδήποτε σειρά κανονικών κινήσεων.

Άρθρο 4: Η εκτέλεση της κίνησης των κομματιών

4.1 Κάθε κίνηση πρέπει να γίνεται μόνο με ένα χέρι.

4.2.1 Μόνο ο παίκτης που έχει την κίνηση μπορεί να τακτοποιήσει ένα ή περισσότερα κομμάτια στα τετράγωνα τους, με την προϋπόθεση ότι πρώτα θα εκφράσει την πρόθεσή του (π.χ. λέγοντας "j' adoube" ή "διορθώνω")

4.2.2 Οποιαδήποτε άλλη φυσική επαφή με κομμάτι, εκτός από την ξεκάθαρα τυχαία επαφή, θα πρέπει να θεωρείται ότι είναι με πρόθεση.

4.3 Με εξαίρεση την περίπτωση του άρθρου 4.2, αν ο παίκτης που έχει την κίνηση αγγίξει πάνω στην σκακιέρα, με πρόθεση να κινήσει ή να πάρει:

4.3.1 ένα ή περισσότερα από τα δικά του κομμάτια, πρέπει να κινήσει το πρώτο από τα κομμάτια που άγγιξε, που μπορεί να κινηθεί

4.3.2 ένα ή περισσότερα από τα κομμάτια του αντιπάλου του, πρέπει να πάρει το πρώτο κομμάτι που άγγιξε, που μπορεί να παρθεί,

4.3.3 ένα ή περισσότερα κομμάτια από κάθε χρώμα, πρέπει να πάρει το πρώτο αγγιγμένο κομμάτι του αντιπάλου με το πρώτο αγγιγμένο κομμάτι του/της ή, αν αυτό είναι αντικανονικό, να κινήσει ή να πάρει το πρώτο από τα κομμάτια που άγγιξε που μπορεί να κινηθεί ή να παρθεί. Αν δεν είναι ξεκάθαρο, αν του παίκτη το κομμάτι ή του αντιπάλου του/της αγγίχτηκε πρώτο, το κομμάτι του παίκτη θα θεωρείται ότι έχει αγγιχτεί πριν από αυτό του αντιπάλου του/της.

4.4 Αν ο παίκτης που έχει την κίνηση:

4.4.1 αγγίξει τον βασιλιά του και έναν πύργο του, πρέπει να κάνει ροκέ από εκείνη την πλευρά, αν αυτό είναι κανονικό

4.4.2 από πρόθεση αγγίξει έναν πύργο και μετά τον βασιλιά του, δεν επιτρέπεται να κάνει ροκέ προς εκείνη την πλευρά στην κίνηση αυτή και η κατάσταση θα ρυθμίζεται από το άρθρο 4.3.1

4.4.3 σκοπεύοντας να κάνει ροκέ, αγγίξει το βασιλιά και μετά έναν πύργο, αλλά το ροκέ με αυτόν τον πύργο είναι αντικανονικό, ο παίκτης πρέπει να κάνει μια άλλη κανονική κίνηση με το βασιλιά του (που μπορεί να περιλαμβάνει ροκέ με τον άλλο πύργο). Αν ο Βασιλιάς δεν έχει κανονική κίνηση, ο παίκτης είναι ελεύθερος να κάνει οποιαδήποτε κανονική κίνηση.

4.4.4 προάγει ένα πιόνι, η επιλογή του κομματιού οριστικοποιείται, όταν το κομμάτι αγγίξει το τετράγωνο προαγωγής.

4.5 Αν κανένα από τα κομμάτια που αγγίχτηκαν σύμφωνα με το Άρθρο 4.3 ή το Άρθρο 4.4 δεν μπορεί να κινηθεί ή να παρθεί, ο παίκτης μπορεί να κάνει οποιαδήποτε κανονική κίνηση.

4.6 Η προαγωγή μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους:

4.6.1 το πιόνι δεν χρειάζεται να τοποθετηθεί στο τετράγωνο άφιξης,

4.6.2 η απομάκρυνση του πιονιού και η τοποθέτηση του νέου κομματιού στο τετράγωνο προαγωγής μπορεί να γίνει με οποιαδήποτε σειρά.

4.6.3 Αν ένα κομμάτι του αντιπάλου στέκεται στο τετράγωνο προαγωγής, πρέπει να παρθεί.

4.7 Όταν, σαν μια κανονική κίνηση ή μέρος μιας κανονικής κίνησης, ένα κομμάτι έχει αφηθεί σε ένα τετράγωνο, δεν μπορεί να κινηθεί σε ένα άλλο τετράγωνο με την κίνηση αυτή. Η κίνηση θεωρείται ότι έχει γίνει στην περίπτωση:

4.7.1 παρσίματος, όταν το κομμάτι που πάρθηκε έχει απομακρυνθεί από την σκακιέρα και ο παίκτης έχοντας τοποθετήσει το δικό του κομμάτι στο νέο του τετράγωνο, έχει αφήσει από το χέρι του το κομμάτι του αυτό που έκανε το πάρσιμο.

4.7.2 ροκέ, όταν το χέρι του παίκτη έχει αφήσει τον πύργο στο τετράγωνο που προηγουμένως διέσχισε ο βασιλιάς. Όταν ο παίκτης έχει αφήσει τον βασιλιά από το χέρι του, η κίνηση δεν έχει γίνει ακόμη, αλλά ο παίκτης δεν έχει πλέον το δικαίωμα να κάνει άλλη κίνηση παρά μόνο ροκέ από την πλευρά εκείνη, αν αυτή η κίνηση είναι κανονική. Αν το ροκέ από αυτή την πλευρά είναι αντικανονικό, ο παίκτης πρέπει να κάνει μια άλλη κανονική κίνηση με το βασιλιά του (που μπορεί να περιλαμβάνει ροκέ με τον άλλο πύργο). Αν ο βασιλιάς δεν έχει κανονική κίνηση, ο παίκτης είναι ελεύθερος να κάνει οποιαδήποτε κανονική κίνηση.

4.7.3 προαγωγής, όταν το χέρι του παίκτη έχει αφήσει το νέο κομμάτι στο τετράγωνο προαγωγής και το πιόνι έχει απομακρυνθεί από την σκακιέρα.

4.8 Ένας παίκτης χάνει το δικαίωμα του να υποβάλλει αίτημα εναντίον του αντιπάλου για παραβίαση των Άρθρων 4.1 – 4.7 από την στιγμή που ο παίκτης αγγίζει ένα κομμάτι με πρόθεση να το κινήσει ή να το κόψει.

4.9 Αν ένας παίκτης αδυνατεί να κινεί τα κομμάτια, μπορεί ο παίκτης αυτός να διαθέτει έναν βοηθό, που πρέπει να είναι αποδεκτός από τον διαιτητή, για να κάνει αυτή τη δουλειά.

Άρθρο 5 : Η ολοκλήρωση της παρτίδας

5.1.1 Η παρτίδα κερδίζεται από τον παίκτη που έκανε ματ τον βασιλιά του αντιπάλου του. Αυτό τελειώνει αμέσως την παρτίδα, εφόσον η κίνηση με την οποία δημιουργήθηκε η θέση ματ ήταν σύμφωνη με το Άρθρο 3 και τα Άρθρα 4.2 – 4.7.

5.1.2 Η παρτίδα χάνεται από τον παίκτη που δηλώνει ότι εγκαταλείπει (αυτό τελειώνει αμέσως την παρτίδα), εκτός εάν η θέση είναι τέτοια που ο αντίπαλος δεν μπορεί να κάνει ματ τον βασιλιά του παίκτη με οποιαδήποτε πιθανή σειρά νόμιμων κινήσεων. Σε αυτή την περίπτωση το αποτέλεσμα της παρτίδας είναι ισοπαλία.

5.2.1 Η παρτίδα είναι ισόπαλη, όταν ο παίκτης που έχει την κίνηση δεν έχει καμιά κανονική κίνηση και ο βασιλιάς του δεν είναι σαχ (δεν απειλείται). Η παρτίδα λέμε ότι λήγει με "πατ". Αυτό τελειώνει αμέσως την παρτίδα, εφόσον η κίνηση με την οποία δημιουργήθηκε η θέση "πατ" ήταν σύμφωνη με το Άρθρο 3 και τα Άρθρα 4.2 – 4.7.

5.2.2 Η παρτίδα είναι ισόπαλη, όταν έχει προκύψει μια θέση στην οποία κανένας από τους παίκτες δεν μπορεί να κάνει "ματ" το βασιλιά του αντιπάλου με οποιαδήποτε σειρά κανονικών κινήσεων. Η παρτίδα αυτή λέμε ότι τελειώνει σε «νεκρή θέση». Αυτό τελειώνει αμέσως την παρτίδα, εφόσον η κίνηση με την οποία δημιουργήθηκε η θέση ήταν σύμφωνη με το Άρθρο 3 και τα Άρθρα 4.2 – 4.7.

5.2.3 Η παρτίδα είναι ισόπαλη ύστερα από συμφωνία μεταξύ των δύο παικτών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού με την προϋπόθεση ότι και οι δύο παίκτες έχουν κάνει τουλάχιστον μια κίνηση. Αυτό τελειώνει αμέσως την παρτίδα.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΑΓΩΝΩΝ

Άρθρο 6: Το Σκακιστικό Ρολόι

6.1 'Σκακιστικό ρολόι' σημαίνει ένα ρολόι με δύο χρονόμετρα συνδεδεμένα μεταξύ τους κατά τέτοιο τρόπο, ώστε μόνο το ένα από τα δύο να λειτουργεί κάθε φορά. 'Ρολόι' στους Κανόνες του Σκακιού λέγεται το ένα από τα δύο χρονόμετρα. Κάθε χρονόμετρο έχει μία "σημαία".

"Πτώση της σημαίας" σημαίνει τη λήξη του καθορισμένου χρόνου για έναν παίκτη.

6.2 Χειρισμός του σκακιστικού ρολογιού:

6.2.1 Κατά την διάρκεια της παρτίδας κάθε παίκτης, αφού έχει κάνει την κίνησή του στη σκακίερα, πρέπει να σταματάει το χρονόμετρό του και να ξεκινάει το χρονόμετρο του αντιπάλου του (με άλλα λόγια θα πρέπει να πατήσει το χρονόμετρό του). Αυτό 'ολοκληρώνει' την κίνηση. Μια κίνηση είναι επίσης ολοκληρωμένη αν:

6.2.1.1 η κίνηση τελειώνει την παρτίδα. (βλέπε άρθρα 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.2.1, 9.6.1 και 9.6.2), ή

6.2.1.2 ο παίκτης έχει κάνει την επόμενη κίνησή του, στην περίπτωση που η προηγούμενη κίνησή του δεν είχε ολοκληρωθεί.

6.2.2 Ένας παίκτης πρέπει να έχει την δυνατότητα να σταματάει το χρονόμετρό του αφού έχει κάνει την κίνηση του, ακόμη και αφού ο αντίπαλος του έχει κάνει την δική του επόμενη κίνηση. Ο χρόνος μεταξύ της εκτέλεσης της κίνησης στη σκακίερα και του πατήματος του χρονομέτρου θεωρείται ως μέρος του χρόνου που διατίθεται στον παίκτη.

6.2.3 Ο παίκτης πρέπει να πατάει το χρονόμετρό του με το ίδιο χέρι με το οποίο έκανε την κίνηση του. Απαγορεύεται ο παίκτης να κρατά το δάκτυλο πάνω στο χρονόμετρο ή να το 'κινεί' πάνω από αυτό.

6.2.4 Οι παίκτες πρέπει να χειρίζονται το ρολόι σωστά. Απαγορεύεται να το πατάνε με δύναμη, να το σηκώνουν, να πατάνε το χρονόμετρο πριν κάνουν κίνηση ή να το ρίχνουν κάτω. Ο μη σωστός χειρισμός του χρονομέτρου θα τιμωρείται σύμφωνα με το άρθρο 12.9

6.2.5 Μόνο ο παίκτης που δουλεύει το χρονόμετρο επιτρέπεται να διορθώσει τα κομμάτια.

6.2.6 Αν ένας παίκτης δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει το χρονόμετρο, ένας βοηθός, που πρέπει να είναι αποδεκτός από το διαιτητή, μπορεί να διατεθεί από τον παίκτη, για να κάνει τη δουλειά αυτή. Το χρονόμετρό του θα ρυθμισθεί από το διαιτητή με ένα δίκαιο τρόπο. Αυτή η ρύθμιση του χρονομέτρου δεν πρέπει να εφαρμόζεται στο χρονόμετρο ενός παίκτη με αναπηρία.

6.3 Προβλεπόμενος χρόνος:

6.3.1 Όταν χρησιμοποιείται σκακιστικό χρονόμετρο, κάθε παίκτης πρέπει να ολοκληρώσει έναν ελάχιστο αριθμό ή όλες τις κινήσεις σε μια καθορισμένη χρονική περίοδο και/ή μπορεί να του διατίθεται ένας πρόσθετος χρόνος σε κάθε κίνηση. Όλα αυτά πρέπει να είναι καθορισμένα εκ των προτέρων.

6.3.2 Ο χρόνος που εξοικονομεί ένας παίκτης κατά την διάρκεια μιας περιόδου προστίθεται στο διαθέσιμο χρόνο του για την επόμενη περίοδο, όπου εφαρμόζεται. Στο σύστημα χρονικής καθυστέρησης (time delay mode) και οι δύο παίκτες παίρνουν έναν καθορισμένο "βασικό χρόνο σκέψης" («main thinking time»). Επίσης παίρνουν έναν "σταθερό πρόσθετο χρόνο" (fixed extra time) για κάθε κίνηση. Η αντίστροφη μέτρηση του βασικού χρόνου αρχίζει μόνο μετά τη λήξη του σταθερού πρόσθετου χρόνου. Εφόσον ο παίκτης πατάει το χρονόμετρό του πριν τη λήξη του σταθερού πρόσθετου χρόνου, ο βασικός χρόνος σκέψης δεν αλλάζει, ανεξάρτητα από το μέρος του σταθερού πρόσθετου χρόνου που χρησιμοποιήθηκε.

6.4 Αμέσως μετά την πτώση μιας σημαίας, θα πρέπει να ελεγχθούν οι απαιτήσεις του άρθρου 6.3.1.

6.5 Πριν από την έναρξη της παρτίδας ο διαιτητής θα αποφασίσει πού θα τοποθετηθεί το ρολόι.

6.6 Στην καθορισμένη ώρα για την έναρξη της παρτίδας το χρονόμετρο του Λευκού μπαίνει σε λειτουργία.

6.7 Χρόνος καθυστερημένης άφιξης:

6.7.1 Η προκήρυξη μιας διοργάνωσης πρέπει να ορίζει εξ αρχής έναν επιτρεπτό χρόνο καθυστερημένης άφιξης μετά από τον επίσημα ορισμένο χρόνο έναρξης των αγώνων. Αν δεν καθορίζεται τέτοιος χρόνος, τότε αυτός θεωρείται μηδέν. Οποιοσδήποτε παίκτης παρουσιαστεί στη σκακιέρα μετά τον επιτρεπτό χρόνο καθυστερημένης άφιξης θα χάνει την παρτίδα εκτός αν ο διαιτητής πάρει διαφορετική απόφαση.

6.7.2 Αν η προκήρυξη μιας διοργάνωσης ορίζει ότι ο επιτρεπτός χρόνος καθυστέρησης δεν είναι μηδέν λεπτά και αν κανείς παίκτης δεν παρουσιαστεί στην έναρξη, ο Λευκός θα χάσει όλο τον χρόνο που θα περάσει μέχρι να αφιχθεί, εκτός αν η προκήρυξη της διοργάνωσης ορίζει ή αν ο διαιτητής αποφασίσει διαφορετικά.

6.8 Μια σημαία θεωρείται ότι έχει πέσει όταν ο διαιτητής διαπιστώσει το γεγονός ή όταν ένας από τους δύο παίκτες υποβάλλει ένα έγκυρο αίτημα για το γεγονός αυτό.

6.9 Με εξαίρεση τις περιπτώσεις όπου εφαρμόζεται ένα από τα άρθρα 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, αν ένας παίκτης δε συμπληρώσει τον καθορισμένο αριθμό κινήσεων στον καθορισθέντα χρόνο, ο παίκτης χάνει την παρτίδα. Ωστόσο, η παρτίδα είναι ισόπαλη, αν η θέση είναι τέτοια, ώστε ο αντίπαλός να μη μπορεί να κάνει 'ματ' τον βασιλιά του παίκτη, με οποιαδήποτε δυνατή σειρά κανονικών κινήσεων.

6.10 Ρύθμιση σκακιστικού ρολογιού:

6.10.1 Κάθε ένδειξη του σκακιστικού ρολογιού θεωρείται ότι είναι οριστική εφόσον δεν υπάρχει εμφανής βλάβη. Ένα σκακιστικό ρολόι με εμφανή βλάβη, πρέπει να αντικαθίσταται από τον διαιτητή, ο οποίος θα χρησιμοποιεί την καλύτερή κρίση του για να καθορίζει τους χρόνους που πρέπει να φαίνονται στο ρολόι αντικατάστασης.

6.10.2 Αν κατά την διάρκεια μιας παρτίδας βρεθεί ότι η ρύθμιση ενός ή και των δύο χρονομέτρων του σκακιστικού ρολογιού είναι λανθασμένες, οποιοσδήποτε από τους παίκτες ή ο διαιτητής πρέπει να σταματούν αμέσως το σκακιστικό ρολόι. Ο διαιτητής πρέπει να βάλει τις σωστές ρυθμίσεις και να διορθώσει τους χρόνους και τον μετρητή κινήσεων, αν αυτό είναι αναγκαίο. Πρέπει να χρησιμοποιήσει την καλύτερή του κρίση για να καθορίσει τις ενδείξεις των χρονομέτρων.

6.11.1 Αν η παρτίδα χρειάζεται να διακοπεί, ο διαιτητής πρέπει να σταματήσει το ρολόι.

6.11.2 Ένας παίκτης μπορεί να σταματήσει το ρολόι για να ζητήσει την βοήθεια του διαιτητή, π.χ. όταν έχει γίνει προαγωγή και δεν είναι διαθέσιμο το απαιτούμενο κομμάτι.

6.11.3 Ο διαιτητής πρέπει να αποφασίσει πότε θα ξαναρχίσει η παρτίδα.

6.11.4 Αν ένας παίκτης σταματήσει το ρολόι για να ζητήσει τη βοήθεια του διαιτητή, ο διαιτητής πρέπει να αποφασίσει αν ο παίκτης είχε βάσιμο λόγο για την ενέργειά του αυτή. Αν ο παίκτης δεν είχε βάσιμο λόγο για να σταματήσει το ρολόι, ο παίκτης πρέπει να τιμωρείται σύμφωνα με το άρθρο 12.9.

6.12.1 Στην αίθουσα αγώνων επιτρέπονται οθόνες, 'μόνιτορς' ή πίνακες αναπαράστασης που δείχνουν την τρέχουσα θέση στη σκακιέρα, τις κινήσεις και των αριθμό των κινήσεων που έγιναν/ολοκληρώθηκαν, καθώς και χρονόμετρα που επίσης δείχνουν τον αριθμό των κινήσεων.

6.12.2 Ο παίκτης δεν μπορεί να υποβάλλει ένα αίτημα βασισμένο αποκλειστικά σε πληροφόρηση που παρουσιάζεται με τον τρόπο αυτό.

Άρθρο 7: Αντικανονικότητες

7.1 Αν συμβεί κάποια αντικανονικότητα και τα κομμάτια πρέπει να επανατοποθετηθούν σε μια προηγούμενη θέση, ο διαιτητής πρέπει να χρησιμοποιήσει την καλύτερη κρίση του, για να καθορίσει τους χρόνους που θα εμφανιστούν στο ρολόι. Αυτό περιλαμβάνει το δικαίωμα να μην

αλλάξει τους χρόνους στα χρονόμετρα. Πρέπει να διορθώσει επίσης, αν είναι απαραίτητο, και το μετρητή κινήσεων των χρονομέτρων.

7.2.1 Αν κατά τη διάρκεια μιας παρτίδας διαπιστωθεί ότι η αρχική τοποθέτηση των κομματιών ήταν εσφαλμένη, η παρτίδα πρέπει να ακυρώνεται και να παίζεται καινούρια.

7.2.2 Αν κατά τη διάρκεια μιας παρτίδας διαπιστωθεί ότι η σκακιέρα είχε τοποθετηθεί σε αντίθεση με το άρθρο 2.1, η παρτίδα θα συνεχισθεί αλλά η θέση που έχει προκύψει μέχρι την στιγμή εκείνη, πρέπει να μεταφερθεί σε μια σκακιέρα σωστά τοποθετημένη.

7.3 Αν μια παρτίδα άρχισε με αντίθετα χρώματα, τότε αν έχουν παιχθεί λιγότερες από 10 κινήσεις και από τους δύο παίκτες, η παρτίδα πρέπει να διακόπτεται και να ξεκινάει νέα, με τα σωστά χρώματα. Αν έχουν παιχθεί 10 ή περισσότερες κινήσεις, η παρτίδα πρέπει να συνεχίζεται.

7.4 Μετατοπισμένα κομμάτια:

7.4.1 Αν ένας παίκτης μετατοπίσει ένα ή περισσότερα κομμάτια, πρέπει να αποκαταστήσει την σωστή θέση στο δικό του χρόνο.

7.4.2 Αν είναι απαραίτητο, ο παίκτης ή ο αντίπαλος του πρέπει να σταματήσει το ρολόι και να ζητήσει τη βοήθεια του διαιτητή.

7.4.3 Ο διαιτητής μπορεί να τιμωρήσει τον παίκτη που μετατόπισε τα κομμάτια.

7.5 Αντικανονικές κινήσεις:

7.5.1 Μια αντικανονική κίνηση έχει ολοκληρωθεί μόλις ο παίκτης\παίκτης πατήσει το χρονόμετρο του. Αν κατά τη διάρκεια μιας παρτίδας διαπιστωθεί ότι μια αντικανονική κίνηση έχει ολοκληρωθεί, πρέπει να αποκαθίσταται η θέση αμέσως πριν την αντικανονικότητα. Αν η θέση αμέσως πριν την αντικανονικότητα δεν μπορεί να προσδιοριστεί, η παρτίδα πρέπει να συνεχίζεται από την τελευταία αναγνωρίσιμη θέση πριν την αντικανονικότητα. Τα άρθρα 4.3 και 4.7 εφαρμόζονται για την κίνηση που αντικαθιστά την αντικανονική κίνηση. Η παρτίδα πρέπει να συνεχίζεται από την θέση που αποκαταστάθηκε.

7.5.2 Αν ο παίκτης έχει κινήσει ένα πιόνι στην πιο απομακρυσμένη (τελευταία) οριζόντιο, πάτησε το χρονόμετρο, αλλά δεν έχει αντικαταστήσει το πιόνι με ένα νέο κομμάτι, η κίνηση είναι αντικανονική. Το πιόνι πρέπει να αντικατασταθεί με μια βασίλισσα ίδιου χρώματος με το πιόνι.

7.5.3 Αν ένας παίκτης πατήσει το χρονόμετρο του χωρίς να κάνει κίνηση, αυτό θα πρέπει να τιμωρηθεί σαν αντικανονική κίνηση.

7.5.4 Αν ένας παίκτης χρησιμοποιήσει δύο χέρια για την πραγματοποίηση μιας μοναδικής κίνησης (σε περίπτωση ροκέ, παρσίματος ή προαγωγής) και πατήσει το χρονόμετρο του, αυτό θα πρέπει να θεωρηθεί και να τιμωρηθεί σαν αντικανονική κίνηση.

7.5.5 Μετά τις ενέργειες που έγιναν σύμφωνα με το άρθρο 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ή 7.5.4, για την πρώτη ολοκληρωμένη αντικανονική κίνηση από έναν παίκτη, ο διαιτητής πρέπει να δίνει δύο λεπτά πρόσθετο χρόνο στον αντίπαλό του/της. Για τη δεύτερη ολοκληρωμένη αντικανονική κίνηση από τον ίδιο παίκτη, ο διαιτητής πρέπει να κηρύσσει την παρτίδα χαμένη για τον παίκτη αυτόν. Όμως, η παρτίδα θα είναι ισόπαλη αν η θέση είναι τέτοια που ο/η αντίπαλος δεν μπορεί να κάνει 'ματ' τον βασιλιά του παίκτη με οποιαδήποτε δυνατή σειρά κανονικών κινήσεων.

7.6 Αν κατά την διάρκεια μιας παρτίδας βρεθεί ότι οποιοδήποτε κομμάτι έχει μετατοπισθεί από το σωστό τετράγωνο, πρέπει να αποκαθίσταται η θέση πριν την αντικανονικότητα. Αν η θέση αμέσως πριν την αντικανονικότητα δεν μπορεί να προσδιοριστεί, η παρτίδα πρέπει να συνεχίζεται από την τελευταία αναγνωρίσιμη θέση πριν την αντικανονικότητα. Κατόπιν η παρτίδα θα συνεχίζεται από τη αυτή την αποκατασταθείσα θέση.

Άρθρο 8: Η καταγραφή των κινήσεων

8.1 Πως πρέπει να καταγράφονται οι κινήσεις:

8.1.1 Κατά τη διάρκεια της παρτίδας κάθε παίκτης είναι υποχρεωμένος να καταγράφει τις δικές του/της κινήσεις και αυτές του/της αντιπάλου του με το σωστό τρόπο, κίνηση προς κίνηση, όσο πιο καθαρά και ευανάγνωστα είναι δυνατό, με έναν από τους παρακάτω τρόπους:

8.1.1.1 γράφοντας με την αλγεβρική γραφή (βλέπε Παράρτημα Γ), στο καθορισμένο για τη διοργάνωση παρτιδόφυλλο.

8.1.1.2 εισάγοντας κινήσεις στο πιστοποιημένο από τη FIDE 'ηλεκτρονικό παρτιδόφυλλο' που προβλέπεται για τον αγώνα.

8.1.2 Απαγορεύεται να καταγράφει τις κινήσεις 'εκ των προτέρων' (δηλαδή πριν τις παίξει), εκτός εάν ο παίκτης πρόκειται να υποβάλλει αίτημα ισοπαλίας σύμφωνα με τα άρθρα 9.2 ή 9.3. ή όταν διακόπτει την παρτίδα σύμφωνα με τις Οδηγίες I.1.1.

8.1.3 Ένας παίκτης μπορεί να απαντήσει στην κίνηση του αντιπάλου του πριν την καταγράψει, αν το θέλει. Πρέπει να καταγράψει την προηγούμενη κίνησή του, πριν παίξει άλλη.

8.1.4 Το παρτιδόφυλλο πρέπει να χρησιμοποιείται μόνο για την καταγραφή των κινήσεων, του χρόνου των χρονομέτρων, των προτάσεων ισοπαλίας, θεμάτων που σχετίζονται με ένα αίτημα και άλλων σχετικών στοιχείων.

8.1.5 Και οι δύο οι παίκτες πρέπει να καταγράφουν την πρόταση ισοπαλίας στο παρτιδόφυλλο με ένα σύμβολο (=).

8.1.6 Αν ένας παίκτης, δεν είναι σε θέση να συμπληρώνει το παρτιδόφυλλο, ένας βοηθός, που πρέπει να είναι αποδεκτός από τον διαιτητή/δισαιητή, μπορεί να διατεθεί από τον παίκτη/παίκτη, για να γράφει τις κινήσεις. Το χρονομέτρό του θα ρυθμιστεί από το διαιτητή με ένα δίκαιο τρόπο. Αυτή η ρύθμιση του χρονομέτρου δεν θα εφαρμόζεται σε παίκτη Α.Μ.Ε.Α.

8.2 Το παρτιδόφυλλο πρέπει να είναι ορατό στον/στην διαιτητή καθ' όλη τη διάρκεια της παρτίδας.

8.3 Τα παρτιδόφυλλα ανήκουν στους διοργανωτές των αγώνων. Ένα ηλεκτρονικό παρτιδόφυλλο με εμφανές ελάττωμα πρέπει να αντικαθίσταται από τον διαιτητή.

8.4 Αν ένας παίκτης έχει λιγότερα από πέντε λεπτά στο χρονομέτρό του σε κάποιο στάδιο μιας περιόδου και δεν έχει πρόσθετο χρόνο 30 δευτερολέπτων ή περισσότερων προστιθέμενο για κάθε του κίνηση, τότε για το υπόλοιπο της περιόδου, δεν είναι υποχρεωμένος να συμμορφώνεται στις απαιτήσεις του άρθρου 8.1.1.

8.5 Ασυμπλήρωτα παρτιδόφυλλα:

8.5.1 Αν κανένας από τους δύο παίκτες δεν ενημερώνει το παρτιδόφυλλο σύμφωνα με το άρθρο 8.4, ο διαιτητής ή ένας βοηθός του πρέπει να προσπαθεί να είναι παρών και να σημειώνει τις κινήσεις. Στην περίπτωση αυτή, αμέσως μετά την πτώση μιας σημαίας, ο διαιτητής πρέπει να σταματήσει το ρολόι. Στη συνέχεια και οι δύο παίκτες θα ενημερώνουν τα παρτιδόφυλλα τους, χρησιμοποιώντας το παρτιδόφυλλο του διαιτητή ή του αντιπάλου.

8.5.2 Αν μόνο ένας παίκτης δεν έχει ενημερωμένο το παρτιδόφυλλό του σύμφωνα με το άρθρο 8.4, πρέπει αμέσως μετά την πτώση οποιασδήποτε σημαίας να ενημερώσει πλήρως το παρτιδόφυλλό του πριν κινήσει ένα κομμάτι στη σκακιέρα. Εφόσον αυτός ο παίκτης έχει την κίνηση, μπορεί να χρησιμοποιήσει το παρτιδόφυλλο του αντιπάλου, αλλά πρέπει να το επιστρέψει πριν κάνει μια κίνηση.

8.5.3 Αν δεν είναι διαθέσιμο συμπληρωμένο παρτιδόφυλλο, οι παίκτες πρέπει να αναπαραστήσουν την παρτίδα σε μια άλλη σκακιέρα με την επίβλεψη του διαιτητή ή ενός βοηθού. Αυτός θα πρέπει πρώτα να καταγράψει την πραγματική θέση, τους χρόνους των χρονομέτρων, ποιου το χρονομέτρο έτρεχε και τον αριθμό των κινήσεων που έγιναν - ολοκληρώθηκαν, αν αυτή η πληροφόρηση είναι διαθέσιμη, πριν γίνει η αναπαράσταση.

8.6 Αν τα παρτιδόφυλλα δεν είναι δυνατόν να ενημερωθούν αποδεικνύοντας ότι ένας παίκτης έχει ξεπεράσει το όριο του διατιθέμενου χρόνου σκέψης, η επόμενη κίνηση που θα γίνει θα

θεωρείται ως η πρώτη κίνηση της επόμενης χρονικής περιόδου, εκτός αν υπάρχει απόδειξη ότι έχουν γίνει ή ολοκληρωθεί περισσότερες κινήσεις.

8.7 Με τη λήξη της παρτίδας και οι δύο παίκτες πρέπει να υποδείξουν το αποτέλεσμα του παιχνιδιού υπογράφοντας και τα δύο φύλλα αγώνα ή να εγκρίνουν το αποτέλεσμα στα ηλεκτρονικά τους παρτιδόφυλλα. Ακόμη και δεν είναι σωστό, το αποτέλεσμα αυτό θα παραμένει, εκτός εάν ο διαιτητής αποφασίσει διαφορετικά.

Άρθρο 9: Η ισόπαλη παρτίδα

9.1 Προτάσεις ισοπαλίας και προκήρυξη:

9.1.1 Η προκήρυξη μιας διοργάνωσης μπορεί να ορίζει ότι οι παίκτες δεν μπορούν να προτείνουν ή να συμφωνούν ισοπαλία, είτε σε λιγότερες από ένα καθορισμένο αριθμό κινήσεων, είτε και καθόλου, χωρίς την συγκατάθεση του διαιτητή.

9.1.2 Ωστόσο, αν η προκήρυξη μιας διοργάνωσης επιτρέπει συμφωνία ισοπαλίας, θα ισχύουν τα παρακάτω:

9.1.2.1 Ένας παίκτης που θέλει να προτείνει ισοπαλία, μπορεί να το κάνει αφού πρώτα κάνει μια κίνηση στη σκακιέρα και πριν πατήσει το χρονόμετρό του. Μία πρόταση ισοπαλίας σε οποιαδήποτε άλλη στιγμή κατά τη διάρκεια της παρτίδας ισχύει, αλλά πρέπει να ληφθεί υπόψη το άρθρο 11.5. Δεν επιτρέπονται όροι στην πρόταση ισοπαλίας. Και στις δύο περιπτώσεις η πρόταση ισοπαλίας δεν μπορεί να αποσυρθεί και παραμένει σε ισχύ μέχρις ότου ο αντίπαλος την αποδεχθεί, την απορρίψει προφορικά, την απορρίψει αγγίζοντας ένα κομμάτι με πρόθεση να το κινήσει ή να το πάρει, ή η παρτίδα τελειώσει με κάποιο άλλο τρόπο.

9.1.2.2 Η πρόταση ισοπαλίας πρέπει να σημειώνεται από κάθε παίκτη στο παρτιδόφυλλό του με το σύμβολο (=).

9.1.2.3 Ένα αίτημα για ισοπαλία σύμφωνα με τα άρθρα 9.2 ή 9.3 πρέπει να θεωρείται ως πρόταση ισοπαλίας.

9.2 Η παρτίδα είναι ισόπαλη μετά από ένα σωστό αίτημα ενός παίκτη που έχει την κίνηση, όταν η ίδια θέση, για τρίτη τουλάχιστον φορά (όχι απαραίτητα από επανάληψη κινήσεων):

9.2.1 πρόκειται να εμφανισθεί, αν πρώτα καταγράψει την κίνησή του/της, η οποία δεν μπορεί να αλλάξει, στο παρτιδόφυλλό του και δηλώσει στον διαιτητή την πρόθεσή του να κάνει αυτή τη κίνηση, ή

9.2.2 έχει μόλις εμφανισθεί, και ο παίκτης που υποβάλλει το αίτημα για ισοπαλία έχει την κίνηση.

9.2.3 Οι θέσεις θεωρούνται ίδιες, αν και μόνο αν ο ίδιος παίκτης έχει την κίνηση, κομμάτια του ίδιου είδους και χρώματος κατέχουν τα ίδια τετράγωνα, και οι δυνατές κινήσεις όλων των κομματιών και των δύο παικτών/παικτριών είναι οι ίδιες. Άρα, οι θέσεις δεν είναι οι ίδιες αν:

9.2.3.1 στην αρχή της σειράς (της τριπλής επανάληψης) ένα πιόνι μπορούσε να παρθεί "αν πασάν" (en passant).

9.2.3.2 ένας βασιλιάς ή ένας πύργος είχε το δικαίωμα του ροκέ, αλλά το έχασε αφού κινήθηκε. Το δικαίωμα για ροκέ χάνεται μόνο αν κινήθει ο βασιλιάς ή ο πύργος.

9.3 Η παρτίδα είναι ισόπαλη μετά από ένα σωστό αίτημα από παίκτη που έχει την κίνηση, αν:

9.3.1 γράψει την κίνηση του, η οποία δεν μπορεί να αλλάξει, στο παρτιδόφυλλο ή την εισάγει, και δηλώσει στον διαιτητή την πρόθεσή του να κάνει αυτή την κίνηση, που θα έχει ως αποτέλεσμα, στις τελευταίες 50 κινήσεις που θα έχουν γίνει από κάθε παίκτη χωρίς την κίνηση οποιουδήποτε πιονιού και χωρίς οποιοδήποτε πάρσιμο, ή

9.3.2 οι τελευταίες 50 κινήσεις από κάθε παίκτη/παικτρια ολοκληρώθηκαν χωρίς την κίνηση οποιουδήποτε πιονιού και χωρίς οποιοδήποτε πάρσιμο.

9.4 Αν ο παίκτης αγγίξει ένα κομμάτι όπως στο άρθρο 4.3, χάνει το δικαίωμα να ζητήσει ισοπαλία σύμφωνα με τα άρθρα 9.2 ή 9.3 στην κίνηση αυτή.

9.5 Αιτήματα ισοπαλίας:

9.5.1 Αν ένας παίκτης ζητήσει ισοπαλία σύμφωνα με τα άρθρα 9.2 ή 9.3, αυτός ή ο διαιτητής πρέπει να σταματήσει το ρολόι. Δεν επιτρέπεται να αποσύρει την πρότασή του/της.

9.5.2 Αν το αίτημα αποδειχθεί σωστό, η παρτίδα κηρύσσεται αμέσως ισόπαλη.

9.5.3 Αν το αίτημα αποδειχθεί εσφαλμένο, ο διαιτητής πρέπει να προσθέσει δύο (2) λεπτά στον εναπομένοντα χρόνο σκέψης του/της αντιπάλου. Κατόπιν η παρτίδα θα συνεχισθεί. Αν το αίτημα βασιζόταν σε μια κίνηση που επρόκειτο να παιχθεί, η κίνηση αυτή πρέπει να γίνει σύμφωνα με τα άρθρα 3 και 4.

9.6 Αν συμβεί το ένα ή και τα δύο από τα παρακάτω τότε η παρτίδα είναι ισόπαλη:

9.6.1 Έχει εμφανισθεί η ίδια θέση, όπως στο 9.2.2, τουλάχιστον πέντε φορές.

9.6.2 οποιαδήποτε σειρά τουλάχιστον 75 κινήσεων έχουν γίνει από κάθε παίκτη χωρίς την κίνηση οποιουδήποτε πιονιού και χωρίς οποιοδήποτε πάρσιμο. Αν η τελευταία κίνηση κατέληξε σε ματ, αυτό θα έχει προτεραιότητα.

Άρθρο 10: Βαθμοί

10.1 Εάν η προκήρυξη της διοργάνωσης δεν ορίζει διαφορετικά, ο παίκτης που κερδίζει την παρτίδα του ή κερδίζει χωρίς αγώνα, παίρνει έναν βαθμό (1), ο παίκτης που χάνει την παρτίδα του ή χάνει χωρίς αγώνα, δεν παίρνει βαθμό (0) και ο παίκτης που κάνει ισοπαλία παίρνει μισό βαθμό (1/2).

10.2 Το συνολικό σκορ σε μια παρτίδα δεν μπορεί ποτέ να υπερβαίνει το μέγιστο που μπορεί να επιτευχθεί κανονικά στην παρτίδα αυτή. Το σκορ που δίνεται σε κάθε παίκτη πρέπει να είναι σχετιζόμενο με κανονικό σκορ της παρτίδας, για παράδειγμα δεν επιτρέπεται σκορ $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$.

Άρθρο 11: Η συμπεριφορά των παικτών

11.1 Οι παίκτες δεν πρέπει να κάνουν ενέργειες που δυσφημούν το σκάκι.

11.2 Εγκαταστάσεις αγώνων και αίθουσα αγώνων:

11.2.1 Ως εγκαταστάσεις αγώνων οριοθετούνται η αίθουσα αγώνων, οι χώροι ανάπαυσης, οι τουαλέτες, το αναψυκτήριο, ο χώρος που προορίζεται για το κάπνισμα και άλλοι χώροι που καθορίζονται από τον διαιτητή.

11.2.2 Αίθουσα αγώνων είναι ο χώρος όπου παίζονται οι παρτίδες μιας διοργάνωσης.

11.2.3 Μόνο με την άδεια του διαιτητή μπορεί

11.2.3.1 κάποιος παίκτης να βγει από τις εγκαταστάσεις των αγώνων,

11.2.3.2 να επιτραπεί στον παίκτη που έχει την κίνηση να βγει από την αίθουσα αγώνων.

11.2.3.3 να επιτραπεί σε άτομο που δεν είναι ούτε παίκτης ούτε διαιτητής να έχει πρόσβαση στην αίθουσα αγώνων.

11.2.4 Οι προκηρύξεις μπορεί να προβλέπουν ότι ο αντίπαλος ενός παίκτη που έχει την κίνηση θα πρέπει να ενημερώνει τον διαιτητή όταν επιθυμεί να βγει από την αίθουσα αγώνων.

11.3 Σημειώσεις και ηλεκτρονικές συσκευές:

11.3.1 Κατά τη διάρκεια της παρτίδας οι παίκτες απαγορεύεται να χρησιμοποιούν οποιεσδήποτε σημειώσεις, πηγές πληροφόρησης ή συμβουλές ή να αναλύουν οποιαδήποτε παρτίδα σε άλλη σκακιέρα.

11.3.2 Κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού, ένας παίκτης απαγορεύεται να έχει οποιαδήποτε ηλεκτρονική συσκευή που δεν έχει εγκριθεί ειδικά από τον διαιτητή στις εγκαταστάσεις των αγώνων.

11.3.2.1 Ωστόσο, η προκήρυξη μπορεί να επιτρέψει να φυλάσσονται τέτοιες συσκευές στην τσάντα ενός παίκτη, με την προϋπόθεση ότι οι συσκευές είναι εντελώς κλειστές. Η τσάντα αυτή θα πρέπει να τοποθετείται όπως έχει συμφωνηθεί με τον διαιτητή. Οι παίκτες απαγορεύεται να χρησιμοποιούν την τσάντα χωρίς την άδεια του διαιτητή.

11.3.2.2 Αν είναι προφανές ότι ένας παίκτης έφερε έχει μια τέτοια συσκευή στις εγκαταστάσεις αγώνων, θα χάνει την παρτίδα. Ο αντίπαλος του θα κερδίζει. Η προκήρυξη των αγώνων μπορεί να ορίζει μια διαφορετική, λιγότερο αυστηρή ποινή.

11.3.3 Ο διαιτητής μπορεί να ζητήσει από τον παίκτη να επιτρέψει σωματικό έλεγχο, έλεγχο στα ρούχα του, τις τσάντες του ή άλλα αντικείμενα του, κατ' ιδίαν. Ο διαιτητής ή κάποιιο εξουσιοδοτημένο από τον διαιτητή άτομο θα κάνει έλεγχο στον παίκτη και πρέπει να είναι του ίδιου φύλου με τον παίκτη. Αν ένας παίκτης αρνείται να συμμορφωθεί με αυτές τις υποχρεώσεις, ο διαιτητής θα πάρει μέτρα σύμφωνα με το Άρθρο 12.9.

11.3.4 Το κάπνισμα, συμπεριλαμβανομένων των ηλεκτρονικών τσιγάρων, επιτρέπεται μόνο στην περιοχή των εγκαταστάσεων των αγώνων που έχει ορισθεί από τον διαιτητή.

11.4 Οι παίκτες που έχουν τελειώσει τις παρτίδες τους πρέπει να θεωρούνται ότι είναι θεατές.

11.5 Απαγορεύεται να αποσπούμε την προσοχή ή να ενοχλούμε τον αντίπαλο, με οποιονδήποτε τρόπο. Αυτό συμπεριλαμβάνει αδικαιολόγητα αιτήματα, αδικαιολόγητες προτάσεις ισοπαλίας ή την εισαγωγή μίας πηγής θορύβου στον χώρο των αγώνων.

11.6 Παράβαση οιαδήποτε σημείου των άρθρων 11.1 έως 11.5 θα επισύρει ποινές σύμφωνα με το άρθρο 12.9.

11.7 Η επίμονη άρνηση ενός παίκτη να συμμορφώνεται με τους Κανόνες του Σκακιού θα τιμωρείται με απώλεια της παρτίδας. Ο διαιτητής θα αποφασίζει για την βαθμολογία του αντιπάλου.

11.8 Αν και οι δύο παίκτες βρεθούν ένοχοι σύμφωνα με το άρθρο 11.7, η παρτίδα θα κηρύσσεται χαμένη και για τους δύο παίκτες.

11.9 Ένας παίκτης θα έχει το δικαίωμα να ζητήσει από τον διαιτητή μια εξήγηση συγκεκριμένων σημείων των Κανόνων του Σκακιού.

11.10 Εκτός από την περίπτωση που η προκήρυξη των αγώνων ορίζει διαφορετικά, ο παίκτης μπορεί να κάνει ένσταση κατά οποιασδήποτε απόφασης του διαιτητή, ακόμη και αν ο παίκτης έχει υπογράψει το παρτιδόφυλλο (δείτε το Άρθρο 8.7).

11.11 Και οι δύο παίκτες πρέπει να βοηθούν τον διαιτητή σε κάθε περίπτωση που απαιτείται αναπαράσταση της παρτίδας, συμπεριλαμβανομένων αιτημάτων ισοπαλίας.

11.12 Ο έλεγχος τριπλής επανάληψης ή το αίτημα των 50 κινήσεων είναι καθήκον των παικτών υπό την επίβλεψη του/της διαιτητή/δισαιτήτριας.

Άρθρο 12: Ο ρόλος του/της διαιτητή/δισαιτήτριας (βλέπε Πρόλογο)

12.1 Ο διαιτητής πρέπει να φροντίζει για την αυστηρή τήρηση των Κανόνων του Σκακιού.

12.2 Ο διαιτητής πρέπει να:

12.2.1 εξασφαλίζει το έντιμο αθλητικό παιχνίδι.

12.2.2 ενεργεί για το καλύτερο συμφέρον της διοργάνωσης.

12.2.3 εξασφαλίζει τη διατήρηση καλού αγωνιστικού περιβάλλοντος.

12.2.4 εξασφαλίζει ότι δεν ενοχλούνται οι παίκτες.

12.2.5 επιβλέπει την εξέλιξη των αγώνων.

12.2.6 παίρνει ειδικά μέτρα για τα Α.Μ.Ε.Α. και όσους χρειάζονται ιατρική φροντίδα.

12.2.7 ακολουθεί τις οδηγίες ή τους κανονισμούς Anticheating.

12.3 Ο διαιτητής πρέπει να παρακολουθεί τις παρτίδες, ειδικότερα όταν οι παίκτες έχουν λίγο χρόνο, πρέπει να καθιστά ισχυρές τις αποφάσεις που έχει πάρει, και να επιβάλλει ποινές στους παίκτες, όπου απαιτείται.

12.4 Ο διαιτητής μπορεί να διορίσει βοηθούς για να παρακολουθούν παρτίδες, για παράδειγμα όταν αρκετοί παίκτες έχουν λίγο χρόνο.

12.5 Ο διαιτητής μπορεί να προσθέτει χρόνο στον έναν ή και στους δύο παίκτες σε περίπτωση εξωτερικής παρενόχλησης της παρτίδας.

12.6 Ο διαιτητής δεν πρέπει να επεμβαίνει σε μια παρτίδα εκτός από τις περιπτώσεις που περιγράφονται από τους Κανόνες του Σκακιού. Δεν πρέπει να υποδεικνύει τον αριθμό των κινήσεων που ολοκληρώθηκαν, παρά μόνο σε εφαρμογή του άρθρου 8.5, όταν έχει πέσει τουλάχιστον μια σημαία. Ο διαιτητής πρέπει να αποφεύγει να ενημερώνει έναν παίκτη ότι ο αντίπαλός του έχει ολοκληρώσει μια κίνηση ή ότι ο παίκτης δεν πάτησε το χρονόμετρό του.

12.7 Αν κάποιος βλέπει μια αντικανονικότητα μπορεί να πληροφορήσει μόνο τον διαιτητή. Παίκτες άλλων παρτίδων δεν πρέπει να μιλάνε ή με άλλο τρόπο να παρεμβαίνουν σε μια παρτίδα. Οι θεατές δεν επιτρέπεται να παρεμβαίνουν σε μια παρτίδα. Ο διαιτητής μπορεί να αποβάλει τους παραβάτες από τις εγκαταστάσεις των αγώνων.

12.8 Με εξαίρεση τις περιπτώσεις που θα το έχει επιτρέψει ο διαιτητής, απαγορεύεται σε όλους να χρησιμοποιούν κινητά τηλέφωνα ή άλλα ηλεκτρονικά μέσα επικοινωνίας στις εγκαταστάσεις των αγώνων ή σε οποιαδήποτε παρακείμενη περιοχή καθορισμένη από τον διαιτητή.

12.9 Οι διαθέσιμες επιλογές του διαιτητή για επιβολή ποινών είναι:

12.9.1 προειδοποίηση

12.9.2 αύξηση του υπολειπόμενου χρόνου του αντιπάλου

12.9.3 μείωση του υπολειπόμενου χρόνου του παραβάτη παίκτη

12.9.4 αύξηση των βαθμών που επιτεύχθηκαν στην παρτίδα από τον αντίπαλο στο μέγιστο δυνατό για την παρτίδα αυτή

12.9.5 μείωση των βαθμών που επιτεύχθηκαν στην παρτίδα από τον παραβάτη

12.9.6 κήρυξη της παρτίδας ως χαμένης για τον παραβάτη παίκτη (ο διαιτητής θα αποφασίσει επίσης και για το σκορ του αντιπάλου του)

12.9.7 ένα χρηματικό πρόστιμο ανακοινωμένο εκ των προτέρων

12.9.8 αποκλεισμό από έναν ή περισσότερους γύρους

12.9.9 αποβολή από τη διοργάνωση.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

Παράρτημα Α. Γρήγορο σκάκι (Rapid chess)

A.1. Παρτίδα Γρήγορου Σκακιού («RAPID») είναι αυτή όπου είτε όλες οι κινήσεις πρέπει να ολοκληρωθούν σε ένα καθορισμένο χρόνο πάνω από 10 λεπτά αλλά σε λιγότερο από 60 λεπτά για τον κάθε παίκτη ή ο διατιθέμενος χρόνος συν 60 φορές οποιονδήποτε προστιθέμενο χρόνο είναι πάνω από 10 λεπτά αλλά λιγότερος από 60 λεπτά για κάθε παίκτη.

A.2. Οι παίκτες δεν χρειάζεται να καταγράφουν τις κινήσεις, αλλά με αυτό δεν χάνουν το δικαίωμά τους για αιτήματα που κανονικά βασίζονται σε παρτιδόφυλλο. Ο παίκτης μπορεί, ανά πάσα στιγμή, να ζητήσει από τον διαιτητή να του δώσει παρτιδόφυλλο, έτσι ώστε να γράφει τις κινήσεις.

A.3 Οι ποινές που αναφέρονται στα Άρθρα 7 και 9 των Κανόνων Αγώνων Κανονισμών Παιχνιδιού θα είναι ένα λεπτό αντί για δύο λεπτά.

A.4 Οι Κανόνες Αγώνων πρέπει να ισχύουν αν:

A.4.1 ένας διαιτητής επιβλέπει τρεις το πολύ παρτίδες και

A.4.2 κάθε παρτίδα καταγράφεται από τον διαιτητή ή τον βοηθό του και, αν είναι δυνατόν, από ηλεκτρονικά μέσα.

A.4.2 Ο παίκτης μπορεί ανά πάσα στιγμή, όταν έχει την κίνηση, να ζητήσει από τον διαιτητή ή τον βοηθό του να του δείξει το παρτιδόφυλλο. Αυτό μπορεί να γίνει το πολύ πέντε φορές σε μια παρτίδα. Περισσότερα αιτήματα θα πρέπει να θεωρούνται παρενόχληση του αντιπάλου.

A.5 Διαφορετικά ισχύουν τα παρακάτω:

A.5.1 Από την αρχική θέση, εφόσον έχουν ολοκληρωθεί 10 (δέκα) κινήσεις από κάθε παίκτη,

A.5.1.1 δεν μπορεί να γίνει καμία αλλαγή στη ρύθμιση των χρονομέτρων, εκτός αν δεν επηρεάζεται δυσμενώς το χρονοδιάγραμμα της διοργάνωσης

A.5.1.2 δεν μπορεί να υποβληθεί αίτημα που να αφορά λανθασμένη τοποθέτηση κομματιών ή λάθος προσανατολισμό της σκακιέρας. Στην περίπτωση λανθασμένης τοποθέτησης του βασιλιά, δεν επιτρέπεται το ροκέ. Στην περίπτωση λανθασμένης τοποθέτησης πύργου, δεν επιτρέπεται το ροκέ με αυτόν τον πύργο.

A.5.2 Αν ο διαιτητής παρακολουθεί μια ενέργεια σύμφωνα με το άρθρο 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ή 7.5.4 πρέπει αμέσως να ενεργήσει σύμφωνα με το άρθρο 7.5.5, με την προϋπόθεση ότι ο αντίπαλός του δεν έχει κάνει την επόμενη του κίνηση. Αν δεν παρέμβει ο διαιτητής, ο αντίπαλος έχει το δικαίωμα να υποβάλλει αίτημα, με την προϋπόθεση ότι ο αντίπαλος του δεν έχει κάνει την επόμενη του κίνηση. Αν ο αντίπαλος δεν υποβάλει αίτημα και ο διαιτητής δεν παρέμβει, η αντικανονική κίνηση θα παραμείνει και η παρτίδα θα συνεχισθεί. Από τη στιγμή που ο αντίπαλος έχει κάνει την επόμενη του κίνηση, η αντικανονική κίνηση δεν μπορεί να διορθωθεί, εκτός αν σε αυτό συμφωνήσουν οι δύο παίκτες χωρίς την παρέμβαση του διαιτητή.

A.5.3 Για να υποβληθεί αίτημα νίκης από χρόνο, ο αιτών μπορεί να σταματήσει το ρολόι και να ενημερώσει τον διαιτητή. Ωστόσο, η παρτίδα είναι ισόπαλη αν η θέση είναι τέτοια που ο αντίπαλος δεν μπορεί να κάνει ματ τον βασιλιά του παίκτη με οποιαδήποτε πιθανή σειρά κανονικών κινήσεων.

A.5.4 Αν ο διαιτητής διαπιστώσει ότι και οι δυο βασιλιάδες είναι σε σαχ ή ότι ένα πιόνι βρίσκεται στην πιο απομακρυσμένη οριζόντιο από την αρχική του θέση, πρέπει να περιμένει μέχρι να ολοκληρωθεί ή επόμενη κίνηση. Τότε, αν η αντικανονική θέση εξακολουθεί να υπάρχει στη σκακιέρα, πρέπει να κηρύξει την παρτίδα ισόπαλη.

A.5.5 Ο διαιτητής πρέπει να ανακοινώσει πτώση σημαίας, αν την παρατηρήσει.

A.6 Η προκήρυξη των αγώνων πρέπει να ορίζει αν το Άρθρο A.3 ή το Άρθρο A.4 θα ισχύουν για όλη τη διοργάνωση.

Παράρτημα Β. Μπλίτζ (Blitz)

B1. Παρτίδα Μπλίτζ είναι αυτή όπου όλες οι κινήσεις πρέπει να ολοκληρωθούν σε ένα καθορισμένο χρόνο 10 λεπτών ή λιγότερο για τον κάθε παίκτη ή όταν ο διατιθέμενος χρόνος συν 60 φορές οποιοδήποτε προστιθέμενο χρόνο είναι 10 λεπτά ή λιγότερο.

B.2 Οι Κανόνες Αγώνων πρέπει να ισχύουν αν

B.2.1 ένας διαιτητής επιβλέπει μία παρτίδα και

B.2.2 κάθε παρτίδα καταγράφεται από τον διαιτητή ή τον βοηθό του και, αν είναι δυνατόν, από ηλεκτρονικά μέσα.

B.2.3 Ο παίκτης μπορεί ανά πάσα στιγμή, όταν έχει την κίνηση, να ζητήσει από τον διαιτητή ή τον βοηθό του να του δείξει το παρτιδόφυλλο. Αυτό μπορεί να γίνει το πολύ πέντε φορές σε μια παρτίδα. Περισσότερα αιτήματα θα πρέπει να θεωρούνται παρενόχληση του αντιπάλου.

B.3, Διαφορετικά, το παιχνίδι θα διέπεται από τους Κανόνες του Γρήγορου Σκακιού όπως αναφέρονται στο Άρθρο A.2, A.3 και A.5

B.4 Η προκήρυξη των αγώνων πρέπει να ορίζει αν το Άρθρο B.2 ή το Άρθρο B.3 θα ισχύουν για όλη τη διοργάνωση.

Παράρτημα Γ. Αλγεβρική Γραφή

Η FIDE αναγνωρίζει για τα τουρνουά και τα ματς της μόνο ένα σύστημα γραφής, το Αλγεβρικό Σύστημα, ενώ προτείνει τη χρήση αυτού του ομοιόμορφου τρόπου γραφής στην σκακιστική λογοτεχνία και στα περιοδικά. Παρτιδόφυλλα, όπου έχει χρησιμοποιηθεί σύστημα γραφής εκτός του αλγεβρικού, δύναται να μην χρησιμοποιηθούν ως απόδειξη σε περιπτώσεις όπου κανονικά το παρτιδόφυλλο ενός παίκτη χρησιμοποιείται για συγκεκριμένο σκοπό. Ένας διαιτητής που παρατηρεί ότι κάποιος παίκτης χρησιμοποιεί σύστημα γραφής διαφορετικό από το Αλγεβρικό, θα πρέπει να προειδοποιήσει τον παίκτη για την αξίωση αυτή.

Περιγραφή του Αλγεβρικού Συστήματος

C.1 Σε αυτήν την περιγραφή, «κομμάτι» σημαίνει οποιοδήποτε κομμάτι εκτός από πιόνι.

C.2 Κάθε κομμάτι συμβολίζεται με ένα ακρώνυμο. Στην ελληνική γλώσσα, είναι το πρώτο γράμμα (κεφαλαίο) του ονόματος κάθε κομματιού. Παράδειγμα: P=Ρήγας (Βασιλιάς), B=Βασίλισσα, Π=Πύργος, A=Αξιωματικός, Ι=Ίππος.

C.3 Για το ακρώνυμο των κομματιών, κάθε παίκτης είναι ελεύθερος να επιλέξει το όνομα που χρησιμοποιείται ευρέως στη χώρα του. Παράδειγμα: F=Fου (Αξιωματικός στα Γαλλικά), L=Loper (Αξιωματικός στα Ολλανδικά). Σε εκτυπώσεις περιοδικών, συνίσταται η χρήση εικονιδίων.

C.4 Τα πιόνια δεν συμβολίζονται με το αρχικό τους γράμμα, αλλά διακρίνονται από την απουσία αυτού. Παράδειγμα: Οι κινήσεις πιονιών γράφονται e5, d4, a5 και όχι πε5 ή Πδ4, πα5.

C.5 Οι οκτώ στήλες (από αριστερά προς τα δεξιά του Λευκού και από δεξιά προς τα αριστερά του Μαύρου) συμβολίζονται με τα μικρά γράμματα α,β,γ,δ,ε,ζ,η και θ αντιστοίχως.

C.6 Οι οκτώ γραμμές (από κάτω προς τα πάνω για τον Λευκό και από πάνω προς τα κάτω για τον Μαύρο) αριθμούνται 1,2,3,4,5,6,7 και 8 αντιστοίχως. Συνεπώς, στην αρχική θέση, τα λευκά κομμάτια και πιόνια τοποθετούνται στην πρώτη και δεύτερη γραμμή αντιστοίχως, ενώ τα μαύρα κομμάτια και πιόνια, στην 8η και 7η γραμμή αντιστοίχως.

C.7 Ως αποτέλεσμα των προηγούμενων κανονισμών, κάθε ένα από τα εξηντατέσσερα τετράγωνα συμβολίζεται αμετάβλητα από έναν μοναδικό συνδυασμό γράμματος και αριθμού.

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

C.8 Κάθε κίνηση κομματιού συμβολίζεται με το ακρώνυμο του ονόματος του κομματιού και το τετράγωνο άφιξης. Δεν χρειάζεται παύλα μεταξύ του ονόματος και του τετραγώνου.

Παραδείγματα: Ae5, lf3, Pd1.

Στην περίπτωση των πιονιών, συμβολίζεται μόνο το τετράγωνο άφιξης. Παραδείγματα: e5, d4, a5.

Μια ευρύτερη μορφή γραφής, η οποία συμπεριλαμβάνει και το τετράγωνο εκκίνησης, είναι αποδεκτή. Παραδείγματα: Ab2e5, lg1f3, Πα1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

C.9 Όταν ένα κομμάτι τρώει, μπορεί να προστεθεί ένα x ανάμεσα:

C.9.1 στο ακρώνυμο του ονόματος του αντίστοιχου κομματιού και

C.9.2 του τελικού τετραγώνου (άφιξης) Παραδείγματα: Axe5, lxf3, Pxd1, βλέπε επίσης C.10.

C.9.3 Όταν ένα πiónι τρώει, πρέπει να αναγράφεται η στήλη αναχώρησης, μετά μπορεί να προστεθεί ένα x και στο τέλος αναφέρεται το τετράγωνο άφιξης. Παραδείγματα: dxе5, gxf3, axb5. Στην περίπτωση του "en passant", ένα "e.p." μπορεί να προστεθεί στην γραφή
Παράδειγμα: exd6 e.p.

C.10 Εάν δύο ίδια κομμάτια μπορούν να μετακινηθούν στο ίδιο τετράγωνο, το κομμάτι που κινείται, συμβολίζεται ως εξής:

C10.1 Εάν και τα δύο κομμάτια βρίσκονται στην ίδια γραμμή, με

C.10.1.1 το ακρώνυμο του ονόματος του κομματιού

C.10.1.2 τη στήλη εκκίνησης και

C.10.1.3 το τετράγωνο άφιξης.

C.10.2 Εάν και τα δύο κομμάτια βρίσκονται στην ίδια στήλη, με

C.10.2.1 το ακρώνυμο του ονόματος του κομματιού

C.10.2.2 τη γραμμή του τετραγώνου εκκίνησης και

C.10.2.3 το τετράγωνο άφιξης.

C.10.3 Αν τα κομμάτια είναι σε διαφορετικές γραμμές και στήλες, ενδείκνυται η Μέθοδος 1. Παραδείγματα:

C.10.3.1 Υπάρχουν δύο ίππτοι στα τετράγωνα η1 και ε1 και ένας εξ αυτών κινείται στο τετράγωνο f3: Είτε lgf3, είτε lеf3, ανάλογα με την περίπτωση.

C.10.3.2 Υπάρχουν δύο ίπποι στα τετράγωνα g5 και g1 και ένας εξ αυτών κινείται στο τετράγωνο f3. Είτε l5f3, είτε l1f3, ανάλογα με την περίπτωση.

C.10.3.3 Υπάρχουν δύο ίπποι στα τετράγωνα h2 και d4 και ένας εξ αυτών κινείται στο τετράγωνο f3. Είτε lh3, είτε ld3, ανάλογα με την περίπτωση.

C.10.3.4 Αν τρώγεται κάτι στο τετράγωνο f3, ισχύει η γραφή των άνωθεν παραδειγμάτων, αλλά ένα "x" μπορεί να προστεθεί 1) είτε lgx3, είτε lxx3, 2) είτε l5xf3, είτε l1xf3, 3) είτε lhxf3, είτε ldx3, ανάλογα με την περίπτωση.

C.11 Στην περίπτωση προαγωγής πιονιού, γράφεται η ακριβής κίνηση του πιονιού, ακολουθούμενη από το ακρώνυμο του καινούριου κομματιού. Παραδείγματα: d8B, exf8l, b1A, g1Π.

C.12 Η πρόταση ισοπαλίας θα αναγράφεται ως (=).

C.13 Ακρώνυμα

C.13.1 0-0 = Ροκέ με τον πύργο του h1 ή του h8. (μικρό ροκέ)

C.13.2 0-0-0 = Ροκέ με τον πύργο του a1 ή του a8 (μεγάλο ροκέ)

C.13.3 x = πάρσιμο

C.13.4 + = σαχ

C.13.5 ++ ή # = ματ

C.13.6 e.p. = Πάρσιμο "en passant"

Τα Άρθρα C.13.3 – C.13.6 είναι προαιρετικά.

Παράδειγμα παιχνιδιού:

1.e4 e5 2. lf3 lf6 3. d4 exd4 4. e5 le4 5. Bxd4 d5 6. exd6 e.p. lxd6 7. Ag5 lc6 8. Be3+ Ae7 9. lbd2 0-0 10. 0-0-0 Πε8 11. Pb1 (=)

Or: 1.e4 e5 2. lf3 lf6 3. d4 exd4 4. e5 le4 5. Bxd4 d5 6. exd6 lxd6 7. Ag5 lc6 8. Be3+ Ae7 9. lbd2 0-0 10. 0-0-0 Πε8 11. Pb1 (=)

Or: 1. e2e4 e7e5 2.lg1f3 lg8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 lf6e4 5. Bd1xd4 d7d5 6. e5xd6 e.p. le4xd6 7. Ac1g5 lb8c6 8. Bd4e3 Bf8e7 9. Nb1d2 0-0 10. 0-0-0 Pf8e8 11. Pb1 (=)

Παράρτημα Δ. Κανονισμοί για τυφλούς παίκτες και παίκτες με προβλήματα όρασης.

D.1 Ο διοργανωτής, πάντα σε συνεννόηση με τον διαιτητή, έχει το δικαίωμα να υιοθετήσει τους παρακάτω κανονισμούς ανάλογα με τις υπάρχουσες συνθήκες. Στο ανταγωνιστικό σκάκι μεταξύ παικτών που βλέπουν και αυτών που δεν βλέπουν (πρακτικά τυφλοί), οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να απαιτήσει τη χρήση δύο σκακιερών, με τον παίκτη που βλέπει να έχει την κανονική σκακιέρα και αυτόν που δεν βλέπει να έχει μια ειδικά κατασκευασμένη σκακιέρα. Αυτή η σκακιέρα πρέπει να πληροί τις παρακάτω συνθήκες:

D.1.1 Διαστάσεις τουλάχιστον 20 εκ. επί 20 εκ.,

D.1.2 Τα μαύρα τετράγωνα να είναι ελαφρώς ανασηκωμένα,

D.1.3 Να υπάρχει μια οπή ασφαλείας σε κάθε τετράγωνο,

D.1.4 Οι αναγκαίες συνθήκες για τα κομμάτια είναι:

D.1.4.1 Όλα πρέπει να έχουν έναν πάσσαλο που θα ταιριάζει στην οπή των τετραγώνων της σκακιέρας,

D.1.4.2 Όλα να είναι «Staunton design», με τα μαύρα κομμάτια να έχουν ένα ειδικό μαρκάρισμα.

D.2 Οι παρακάτω κανονισμοί ακολουθούνται για το παιχνίδι:

Οι κινήσεις ανακοινώνονται καθαρά, επαναλαμβάνονται από τον αντίπαλο και εκτελούνται στην σκακιέρα του. Κατά την προαγωγή πιονιού, ο παίκτης πρέπει να ανακοινώνει το κομμάτι που επιλέχθηκε για την προαγωγή. Για να γίνει η ανακοίνωση σαφής και ξεκάθαρη, προτείνεται η χρήση των παρακάτω ονομάτων αντί για τα αντίστοιχα γράμματα:

A - Anna

B - Bella

C - Cesar

D - David

E - Eva

F - Felix

G - Gustav

H - Hector

Οι γραμμές από τον Λευκό στον Μαύρο θα παίρνουν ονομάζονται με τους γερμανικούς αριθμούς, εκτός κι αν ο διαιτητής αποφασίσει διαφορετικά:

1 - eins

2 - zwei

3 - drei

4 - vier

5 - fuenf

6 - sechs

7 - sieben

8 - acht

Το ροκέ ανακοινώνεται ως "Lange Rochade" (Μεγάλο Ροκέ στα Γερμανικά) και "Kurze Rochade" (Μικρό Ροκέ στα Γερμανικά).

Τα κομμάτια παίρνουν τα ονόματα: Koenig (βασιλιάς), Dame (βασίλισσα), Turm (πύργος), Laeufer (αξιωματικός), Springer (ίππος), Bauer (πιόνι).

D.2.2 Στην σκακιέρα του παίκτη με προβλήματα όρασης, ένα κομμάτι λογίζεται ότι «αγγίχθηκε» μόνο όταν βγει από την χαρακτηριστική οπή του τετραγώνου.

D.2.3 Μια κίνηση θεωρείται ότι έχει γίνει όταν:

D.2.3.1 σε περίπτωση παρσίματος, το κομμάτι που τρώγεται έχει μετακινηθεί εκτός της σκακιέρας του παίκτη που έχει την κίνηση.

D.2.3.2 ένα κομμάτι έχει τοποθετηθεί σε κάποια άλλη οπή.

D.2.3.3 η κίνηση έχει ανακοινωθεί

D.2.4 Μόνο τότε ο παίκτης μπορεί να πατήσει το ρολόι του αντιπάλου.

D.2.5 Όσον αφορά τους κανονισμούς D.2.2 και D.2.3, για τον παίκτη που βλέπει ισχύουν οι κανονικοί κανονισμοί.

D.2.6 Σκακιστικό ρολόι για παίκτες με προβλήματα όρασης:

D.2.6.1 Ειδικά κατασκευασμένο ρολόι για παίκτες με προβλήματα όρασης θα είναι αποδεκτό. Θα πρέπει να μπορεί να ανακοινώνει τον χρόνο και τον αριθμό των κινήσεων στον παίκτη με προβλήματα όρασης.

D.2.6.2 Εναλλακτικά, ένα αναλογικό ρολόι με τα παρακάτω χαρακτηριστικά μπορεί να χρησιμοποιηθεί:

D.2.6.2.1 να έχει πάνελ με ενισχυμένους δείκτες, κάθε 5 λεπτά να μαρκάρονται από μία ανάγλυφη τελεία, και κάθε 15 λεπτά από δύο ανάγλυφες τελείες και

D.2.6.2.2 μια σημαία εύκολη στην αφή. Μέριμνα θα πρέπει να ληφθεί ώστε η σημαία να είναι έτσι που να επιτρέπει στον παίκτη να αισθάνεται τον δείκτη των λεπτών κατά τη διάρκεια των τελευταίων 5 λεπτών μιας πλήρους ώρας.

D.2.7 Ο παίκτης με προβλήματα όρασης πρέπει να τηρεί το παρτιδόφυλλο είτε με τη μέθοδο Braille, είτε χειρόγραφα, είτε με τη χρήση συσκευών εγγραφής.

D.2.8 Παραδρομή κατά την ανακοίνωση μιας κίνησης, πρέπει να διορθώνεται άμεσα και πάντα πριν την έναρξη του χρόνου του αντιπάλου.

D.2.9 Εάν κατά τη διάρκεια μιας παρτίδας οι δύο σκακιέρες βρεθούν με διαφορετικές θέσεις, πρέπει να διορθωθούν με τη βοήθεια του διαιτητή και τη συμβολή των δύο παικτών σύμφωνα με τα παρτιδόφυλλά τους. Αν τα δύο παρτιδόφυλλα συμφωνούν μεταξύ τους, ο παίκτης που έγραψε σωστά την κίνηση αλλά την έπαιξε λάθος πάνω στη σκακιέρα, πρέπει να διορθώσει τη θέση ώστε αυτή να συμβαδίζει με αυτά που είναι γραμμένα στο παρτιδόφυλλο. Αν τα δύο παρτιδόφυλλα διαφέρουν μεταξύ τους, η παρτίδα θα γυρίσει πίσω στην κίνηση όπου συμφωνούν τα δύο παρτιδόφυλλα. Ο διαιτητής θα ρυθμίσει τους χρόνους, ανάλογα.

D.2.10 Οι παίκτες με προβλήματα όρασης έχουν το δικαίωμα να χρησιμοποιήσουν έναν βοηθό, ο οποίος θα έχει οποιαδήποτε από τα παρακάτω καθήκοντα.

D.2.10.1 θα κάνει την κίνηση οποιουδήποτε παίκτη στη σκακιέρα του αντιπάλου,

D.2.10.2 θα ανακοινώνει τις κινήσεις και των δύο παικτών,

D.2.10.3 θα τηρεί την καταγραφή παρτίδας του ατόμου με προβλήματα όρασης και θα του πατάει το ρολόι.

D.2.10.4 θα ενημερώνει τον παίκτη με προβλήματα όρασης για τον αριθμό κινήσεων που έχουν ολοκληρωθεί και τον χρόνο που έχουν χρησιμοποιήσει και οι δύο παίκτες, αλλά μόνο όταν εκείνος το ζητήσει,

D.2.10.5 θα διεκδικεί το ανάλογο αποτέλεσμα σε περιπτώσεις όπου κάποιος έχει ξεπεράσει το όριο χρόνου, ενώ ενημερώνει τον διαιτητή αν ο παίκτης που βλέπει έχει αγγίξει κάποιο κομμάτι του,

D.2.10.6 θα διεκπεραιώνει τις αναγκαίες τυπικές διαδικασίες σε περίπτωση που το παιχνίδι διακοπεί.

D.2.11 Εάν ο παίκτης με προβλήματα όρασης δεν χρησιμοποιεί βοηθό, τότε ο παίκτης που βλέπει έχει το δικαίωμα να κάνει αυτός χρήση του βοηθού. Ο βοηθός θα εκτελεί τα καθήκοντα που αναφέρθηκαν στα άρθρα D.2.10.1 και D.2.10.2. Η χρήση βοηθού είναι επιβεβλημένη στην περίπτωση που ένας παίκτης με προβλήματα όρασης καλείται να παίξει με έναν παίκτη με προβλήματα ακοής.

ΟΔΗΓΙΕΣ

Εισαγωγή

Οι ακόλουθες Οδηγίες είναι εδώ για να βοηθήσουν στη διοργάνωση τουρνουά όπου μπορεί να χρειαστούν. Αν και δεν αποτελούν μέρος των νόμων του σκακιού της FIDE, συνιστάται ανεπιφύλακτα να χρησιμοποιούνται σε όλες τις διοργανώσεις όπου είναι εφαρμόσιμες..

Κατευθυντήριες γραμμές I. Διακοπές Παιχνιδιών

I.1 Διαδικασία διακοπής:

I.1.1 Εάν ένα παιχνίδι δεν τελειώσει στον προσχεδιασμένο χρόνο του, ο διαιτητής πρέπει να υποδείξει στον παίκτη που έχει την κίνηση να «σφραγίσει» την κίνησή του. Ο παίκτης πρέπει να γράψει την κίνησή του ευκρινώς στο παρτιδόφυλλό του, να τοποθετήσει το παρτιδόφυλλό του και του αντιπάλου σε έναν φάκελο, να τον σφραγίσει και – μόνο τότε – να σταματήσει το ρολόι. Μέχρι να σταματήσει το ρολόι, ο παίκτης διατηρεί το δικαίωμα να αλλάξει την κίνηση που μόλις σφράγισε. Εάν ο παίκτης κάνει κίνηση πάνω στην σκακιέρα αφού ο διαιτητής τον έχει ενημερώσει να σφραγίσει την κίνησή του, η κίνηση που πρέπει να γραφτεί στο παρτιδόφυλλο και να σφραγιστεί πρέπει να είναι η ίδια με αυτή που έπαιξε.

I.1.2 Ο παίκτης που έχει την κίνηση και διακόπτει το παιχνίδι πριν το τέλος της προκαθορισμένης περιόδου, θεωρείται ότι σφράγισε την κίνηση στον ονομαστικό χρόνο που απέμεινε και ο χρόνος που απομένει στο ρολόι του, καταγράφεται.

I.2. Τα παρακάτω πρέπει να αναγράφονται στον φάκελο:

I.2.1 Τα ονόματα των παικτών,

I.2.2 Η θέση, πριν την σφραγισμένη κίνηση,

I.2.3 Ο χρόνος που έχει χρησιμοποιηθεί από κάθε παίκτη,

I.2.4 Το όνομα του παίκτη που σφράγισε την κίνηση,

I.2.5 Ο αριθμός της σφραγισμένης κίνησης,

I.2.6 Η πρόταση ισοπαλίας, αν η πρόταση είναι σε ισχύ,

I.2.7 Η ημερομηνία, η ώρα και ο χώρος που θα ξαναρχίσει το παιχνίδι..

I.3 Ο διαιτητής ελέγχει την ορθότητα των πληροφοριών στο φάκελο και είναι υπεύθυνος για τη φύλαξη αυτού.

I.4 Εάν ένας παίκτης προτείνει ισοπαλία αφού ο αντίπαλός του έχει ήδη σφραγίσει τον φάκελο, η πρόταση είναι σε ισχύ έως να γίνει αποδεκτή ή να απορριφθεί από τον αντίπαλο σύμφωνα με το άρθρο 9.1.

I.5 Πριν ξαναρχίσει το παιχνίδι, στήνεται η θέση στη σκακιέρα πριν την σφραγισμένη κίνηση και ρυθμίζονται τα ρολόγια των δύο παικτών, όπως ήταν πριν την διακοπή.

I.6 Εάν πριν ξαναρχίσει το παιχνίδι συμφωνηθεί ισοπαλία, ή αν κάποιος ενημερώσει τον διαιτητή ότι εγκαταλείπει, το παιχνίδι ολοκληρώνεται.

I.7 Ο φάκελος ανοίγεται μόνο όταν ο παίκτης που καλείται να απαντήσει στην σφραγισμένη κίνηση είναι παρών.

I.8 Εξαιρουμένων των περιπτώσεων που προαναφέρθηκαν στα άρθρα 5, 5.2.2, 6.9 και 9.6, το παιχνίδι θεωρείται χαμένο για τον παίκτη του οποίου η σφραγισμένη κίνηση:

I.8.1 δεν είναι ευκρινής, ή

I.8.2 είναι καταγεγραμμένη με τέτοιο τρόπο που δεν μπορεί να προσδιοριστεί η πραγματική της σημασία, ή

I.8.3 είναι αντικανονική

I.9 Εάν κατά την συμφωνημένη ώρα έναρξης:

I.9.1 ο παίκτης που καλείται να απαντήσει στην σφραγισμένη κίνηση είναι παρών, ανοίγεται ο φάκελος, η σφραγισμένη κίνηση παίζεται πάνω στη σκακιέρα και ξεκινά το ρολόι του.

I.9.2 ο παίκτης που καλείται να απαντήσει στην σφραγισμένη κίνηση δεν είναι παρών, ο ρολόι του τίθεται σε λειτουργία. Μόλις έρθει, δύναται να σταματήσει το ρολόι και να φωνάξει τον διαιτητή. Τότε ανοίγεται ο φάκελος και η σφραγισμένη κίνηση παίζεται πάνω στη σκακιέρα. Το ρολόι τίθεται – εκ νέου – σε λειτουργία.

I.9.3 ο παίκτης που σφράγισε την κίνηση δεν είναι παρών, ο αντίπαλός του έχει το δικαίωμα να γράψει την απάντηση στο παρτιδόφυλλό του, να σφραγίσει την κίνησή του σε νέου φάκελο, να σταματήσει το δικό του ρολόι και να αρχίσει αυτό του απόντος παίκτη, αντί να παίξει κανονικά την κίνησή του. Εάν εφαρμοστεί αυτό, ο φάκελος παραδίδεται στον διαιτητή για φύλαξη και ανοίγεται μόνο κατά την άφιξη του απόντος παίκτη.

I.10 Οποιοσδήποτε παίκτης καταφτάνει στη σκακιέρα αργότερα από τον επιτρεπόμενο χρόνο, χάνει το παιχνίδι, εκτός κι αν ο διαιτητής αποφασίσει διαφορετικά. Αν όμως η σφραγισμένη κίνηση ολοκληρώνει το παιχνίδι, θεωρείται ότι το παιχνίδι ολοκληρώθηκε με την κίνηση.

I.11 Εάν η προκήρυξη ορίζει ότι ο προκαθορισμένος χρόνος άφιξης δεν είναι μηδέν, εφαρμόζονται τα παρακάτω: Εάν κανείς παίκτης δεν είναι αρχικά παρών, ο παίκτης που πρέπει να απαντήσει στην σφραγισμένη κίνηση χάνει το υπόλοιπο του χρόνου που παρέρχεται, μέχρι την άφιξή του, εκτός κι αν οι κανονισμοί ή ο διαιτητής αποφασίσουν διαφορετικά.

I.12 Συνεχίζοντας την διακοπείσα παρτίδα:

I.12.1 Εάν ο φάκελος με τη σφραγισμένη κίνηση έχει χαθεί, η παρτίδα θα ξεκινήσει από την θέση που σταμάτησε, με τους χρόνους που καταγράφηκαν τη στιγμή της διακοπής. Εάν δεν είναι εφικτός ο προσδιορισμός του χρόνου των δύο παικτών, ο διαιτητής φτιάχνει τα ρολόγια. Ο παίκτης που σφράγισε την κίνηση θα την εκτελέσει πάνω στη σκακιέρα που δηλώνει ότι σφράγισε.

I.12.2 Στην περίπτωση που δεν είναι εφικτή η ανάκτηση της θέσης, το παιχνίδι ακυρώνεται και θα πρέπει να πραγματοποιηθεί εκ νέου.

I.13 Εάν πριν την επανέναρξη του αγώνα, κάποιος παίκτης ισχυριστεί, πριν πραγματοποιήσει την κίνησή του, ότι οι χρόνοι στο ρολόι δεν είναι σωστοί, το λάθος πρέπει να διορθωθεί. Εάν δεν γίνει η διόρθωση, το παιχνίδι θα συνεχιστεί ως έχει, εκτός κι αν ο διαιτητής αποφασίσει διαφορετικά.

I.14 Η διάρκεια κάθε επαναληπτικής περιόδου θα ελέγχεται από το ρολόι του διαιτητή. Η ώρα έναρξης θα πρέπει να ανακοινώνεται εκ των προτέρων.

Οδηγίες II. Κανόνες Chess960

II.1 Πριν την έναρξη ενός αγώνα Chess960, η αρχική θέση των κομματιών στήνεται τυχαία, αλλά σύμφωνα με κάποιους κανονισμούς. Μετά το αρχικό στήσιμο, το παιχνίδι παίζεται με τον ίδιο τρόπο όπως και το κανονικό σκάκι. Συγκεκριμένα, τα κομμάτια και τα πιόνια έχουν τις ίδιες δυνατότητες κίνησης και ο κύριος στόχος κάθε παίκτη είναι να βγάλει ματ τον αντίπαλο βασιλιά.

II.2 Προϋποθέσεις αρχικής θέσης

Η αρχική θέση στο Chess960 υπόκειται σε συγκεκριμένους κανόνες. Τα λευκά πιόνια τοποθετούνται στην δεύτερη γραμμή, όπως και στο κανονικό σκάκι. Όλα τα υπόλοιπα λευκά κομμάτια τοποθετούνται τυχαία στην πρώτη γραμμή, αλλά με τους παρακάτω περιορισμούς:

II.2.1 ο βασιλιάς τοποθετείται κάπου ανάμεσα στους δύο πύργους και

II.2.2 οι αξιωματικοί τοποθετούνται σε τετράγωνα διαφορετικού χρώματος και

II.2.3 τα μαύρα κομμάτια τοποθετούνται ακριβώς απέναντι από τα λευκά.

Η αρχική θέση δημιουργείται πριν το παιχνίδι, είτε από πρόγραμμα υπολογιστή, είτε με τη χρήση ζαριών, νομίσματος, καρτών, κλπ.

II.3 Κανόνες Ροκέ στο Chess960

II.3.1 Το Chess960 επιτρέπει στον κάθε παίκτη να πραγματοποιήσει ροκέ μία φορά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μετακινώντας ταυτόχρονα βασιλιά και πύργο. Όμως χρειάζονται κάποιες ερμηνίες για να πραγματοποιηθεί το ροκέ, επειδή οι κανονικοί κανόνες προϋποθέτουν τις αρχικές θέσεις του Βασιλιά και του Πύργου, κάτι που συχνά δεν συμβαίνει στο Chess960.

II.3.2 Πώς γίνεται το Ροκέ. Στο Chess960, ανάλογα με την θέση του βασιλιά και του πύργου πριν το Ροκέ, η κίνηση του Ροκέ εκτελείται με έναν από τους τέσσερις (4) παρακάτω τρόπους:

II.3.2.1 Ροκέ διπλής κίνησης: Κάνοντας μια κίνηση με τον βασιλιά και μια με τον πύργο, ή

II.3.2.2 Ροκέ αλλαγής θέσεως: Αλλαγή θέσεως του βασιλιά και του πύργου, ή

II.3.2.3 Ροκέ μόνο με κίνηση του βασιλιά: Κινώντας μόνο τον βασιλιά, ή

II.3.2.4 Ροκέ μόνο με κίνηση του πύργου: Κινώντας μόνο τον πύργο.

II.3.2.5 Συστάσεις:

II.3.2.5.1 Κατά το Ροκέ σε πραγματική σκακίερα και με πραγματικό αντίπαλο, προτείνεται να μετακινείται ο βασιλιάς εκτός της επιφάνειας της σκακίερας και δίπλα στο τετράγωνο του τελικού προορισμού του, ο πύργος να μετακινείται από την αρχική του θέση στον τελικό του προορισμό, και μόνο τότε ο βασιλιάς να τοποθετείται στο τελικό τετράγωνο.

II.3.2.5.2 Μετά το Ροκέ, οι τελικές θέσεις του βασιλιά και του πύργου θα πρέπει να είναι ακριβώς οι ίδιες με αυτές που θα είχαν σε έναν κανονικό αγώνα σκάκι.

II.3.2.6 Διευκρίνιση:

Έτσι, μετά από ένα μεγάλο ροκέ (γράφεται 0-0-0) όπως λέμε στο κανονικό σκάκι, ο βασιλιάς θα βρίσκεται στο τετράγωνο c (c1 για τον λευκό και c8 για τον μαύρο) και ο πύργος στο τετράγωνο d (d1 για τον λευκό και d8 για τον μαύρο). Μετά από ένα μικρό ροκέ (γράφεται 0-0) ο βασιλιάς θα βρίσκεται στο τετράγωνο g (g1 για τον λευκό και g8 για τον μαύρο) και ο πύργος στο f (f1 για τον λευκό και f8 για τον μαύρο).

II.3.2.7 Σημειώσεις

II.3.2.7.1 Προς αποφυγή παρεξηγήσεων, θα ήταν χρήσιμο να δηλώνεται η πράξη «Κάνω Ροκέ» πριν αυτό γίνει.

II.3.2.7.2 Σε κάποιες αρχικές θέσεις, ο βασιλιάς ή ο πύργος (αλλά όχι και οι δύο) δεν κινείται κατά τη διάρκεια του Ροκέ.

II.3.2.7.3 Σε κάποιες αρχικές θέσεις, το Ροκέ μπορεί να γίνει και στην πρώτη κίνηση.

II.3.2.7.4 Όλα τα τετράγωνα μεταξύ της αρχικής και τελικής θέσης του βασιλιά (συμπεριλαμβανομένου και του τελικού τετραγώνου) και όλα τα τετράγωνα μεταξύ αρχικής και τελικής θέσης του πύργου (συμπεριλαμβανομένου και του τελικού τετραγώνου) πρέπει να είναι άδεια, με εξαίρεση την παρουσία του βασιλιά και του πύργου.

II.3.2.7.5 Σε κάποιες αρχικές θέσεις, κάποια τετράγωνα δύναται να μείνουν κατειλημμένα κατά τη διάρκεια του Ροκέ, ενώ στο κανονικό σκάκι θα έπρεπε να είναι κενά. Παράδειγμα: Μετά από Μεγάλο Ροκέ (0-0-0), θα μπορούσαμε να έχουμε το a,b ή/και το e κατειλημμένα, και μετά από Μικρό Ροκέ (0-0), θα μπορούσαμε να έχουμε το e ή/και το h κατειλημμένα.

Οδηγίες III. Παιχνίδια χωρίς προσαύξηση με Quickplay Finishes

III.1 Η 'quickplay finish' είναι η φάση ενός παιχνιδιού όπου όλες οι υπολειπόμενες κινήσεις πρέπει να ολοκληρωθούν σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα.

III.2.1 Οι παρακάτω οδηγίες που αφορούν την τελευταία περίοδο ενός παιχνιδιού με QPF, εφαρμόζονται μόνο αν έχουν ανακοινωθεί εκ των προτέρων.

III.2.2 Οι οδηγίες εφαρμόζονται μόνο σε σκάκι κανονικής διάρκειας (Standard Chess) και Ράπιντ (Rapid) που δεν περιέχουν χρονική προσαύξηση, αλλά όχι σε παιχνίδια blitz.

III.3.1 Αν και οι δύο σημαίες έχουν πέσει και είναι αδύνατον να στοιχειοθετηθεί ποια έπεσε πρώτη, τότε:

III.3.1.1 το παιχνίδι συνεχίζεται αν αυτό έγινε σε οποιαδήποτε περίοδο του παιχνιδιού εκτός από την τελευταία.

III.3.1.2 το παιχνίδι είναι ισόπαλο αν αυτό έγινε σε περίοδο του παιχνιδιού όπου όλες οι υπολειπόμενες κινήσεις έπρεπε να ολοκληρωθούν.

III.4 Εάν ο παίκτης που έχει την κίνηση έχει λιγότερα από 2 λεπτά στο χρονόμετρό του, μπορεί να αιτηθεί time delay ή cumulative time μια προσαύξηση χρόνου 5 δευτερολέπτων έξτρα και για τους δύο παίκτες, αν αυτό είναι δυνατό. Αυτό αποτελεί πρόταση ισοπαλίας. Εάν η πρόταση απορριφθεί και ο διαιτητής κάνει δεκτό το αίτημα, τα χρονόμετρα θα λαμβάνουν την χρονική προσαύξηση. Ο αντίπαλος θα πάρει 2 λεπτά επιπλέον χρόνο και το παιχνίδι θα συνεχιστεί.

III.5 Εάν το Άρθρο III.4 δεν εφαρμόζεται και ο παίκτης έχει λιγότερα από 2 λεπτά στο χρονόμετρό του, μπορεί να διεκδικήσει ισοπαλία πριν την πτώση της σημαίας του. Θα φωνάξει τον διαιτητή και μπορεί να σταματήσει (Βλέπε Άρθρο 6.12.2). Μπορεί να ισχυριστεί ότι ο αντίπαλός του δεν μπορεί να κερδίσει με νόμιμα μέσα ή/και ότι ο αντίπαλός του δεν κάνει καμία προσπάθεια να κερδίσει με νόμιμα μέσα:

III.5.1 Εάν συμφωνεί ο διαιτητής ότι ο αντίπαλός του δεν μπορεί να κερδίσει με νόμιμα μέσα ή ότι δεν προσπαθεί να κερδίσει με νόμιμα μέσα, το παιχνίδι τελειώνει με ισοπαλία. Σε αντίθετη περίπτωση, ο διαιτητής αναβάλλει την απόφασή του, ή απορρίπτει το αίτημα.

III.5.2 Εάν ο διαιτητής αναβάλει την απόφασή του, ο αντίπαλος μπορεί να πάρει 2 λεπτά έξτρα χρόνο και το παιχνίδι θα συνεχιστεί με την παρουσία του διαιτητή αν αυτό είναι δυνατόν. Ο διαιτητής θα αποδώσει το τελικό αποτέλεσμα αργότερα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ή το συντομότερο δυνατόν μετά την πτώση μίας σημαίας οποιουδήποτε παίκτη. Θα κηρύξει το παιχνίδι ισόπαλο αν συμφωνεί ότι ο αντίπαλος του παίκτη που του έπεσε η σημαία δεν μπορεί να κερδίσει με νόμιμα μέσα, ή ότι δεν κάνει πραγματική προσπάθεια να κερδίσει να κερδίσει το παιχνίδι με νόμιμα μέσα.

III.5.3 Εάν ο διαιτητής απορρίψει το αίτημα, ο αντίπαλος θα πάρει 2 λεπτά έξτρα χρόνο.

III.6 Τα παρακάτω εφαρμόζονται όταν το παιχνίδι δεν εποπτεύεται από διαιτητή:

III.6.1 Ένας παίκτης μπορεί να ζητήσει ισοπαλία όταν έχει λιγότερα από 2 λεπτά στο χρονόμετρό του και πριν πέσει η σημαία του. Αυτό το αίτημα τελειώνει το παιχνίδι. Μπορεί να κάνει το αίτημα βασιζόμενος στα παρακάτω:

III.6.1.1 Ότι ο αντίπαλός του δεν μπορεί να κερδίσει με νόμιμα μέσα ή / και

III.6.1.2 Ότι ο αντίπαλός του δεν κάνει προσπάθεια να κερδίσει με νόμιμα μέσα. Στο III.6.1.1 Ο παίκτης πρέπει να σημειώσει την τελική θέση και ο αντίπαλός του πρέπει να την επιβεβαιώσει. Στο III.6.1.2 Ο παίκτης πρέπει να σημειώσει την τελική θέση και να παραδώσει ένα ενημερωμένο παρτιδόφυλλο. Ο αντίπαλός του πρέπει να επιβεβαιώσει την θέση και το παρτιδόφυλλο.

III.6.2 Το αίτημα θα μεταφέρεται στον ορισμένο διαιτητή.

Γλωσσάριο όρων των Κανόνων του Σκακιού

Ο αριθμός μετά τον όρο αναφέρεται στην πρώτη φορά που εμφανίζεται στους Κανόνες.

διακοπή: 8.1. Αντί να παίζεται το παιχνίδι σε μία συνεδρίαση διακόπτεται προσωρινά και συνεχίζεται αργότερα.

αλγεβρική σημειογραφία: 8.1. Εγγραφή των κινήσεων χρησιμοποιώντας a-h και 1-8 στη σκακιέρα 8x8.

ανάλυση: 11.3. Όπου ένας ή περισσότεροι παίκτες κάνουν κινήσεις στη σκακιέρα για να δοκιμαστεί να προσδιοριστεί ποια είναι η καλύτερη συνέχεια.

ένσταση: 11.10. Κανονικά ένας παίκτης έχει το δικαίωμα να ασκήσει ένσταση κατά της απόφασης του διαιτητή ή του διοργανωτή.

διαιτητής: Πρόλογος. Το(α) άτομο(α) που είναι υπεύθυνο(α) για τη διασφάλιση της τήρησης των κανόνων ενός διαγωνισμού.

κρίση του διαιτητή: Υπάρχουν περίπου 39 περιπτώσεις στους Κανόνες όπου ο διαιτητής πρέπει να χρησιμοποιήσει την κρίση του.

βοηθός: 8.1. Ένα άτομο που μπορεί να βοηθήσει την ομαλή λειτουργία του αγώνα με διάφορους τρόπους.

επίθεση: 3.1. Ένα κομμάτι λέμε ότι επιτίθεται σε ένα κομμάτι του αντιπάλου, αν το κομμάτι του παίκτη μπορεί να κάνει πάρσιμο σ' εκείνο το τετράγωνο.

μαύρα: 2.1. 1. Υπάρχουν 16 σκουρόχρωμα κομμάτια και 32 τετράγωνα που ονομάζεται μαύρα. Ή 2. Όταν είναι κεφαλαία, αυτό αναφέρεται επίσης στον παίκτη των μαύρων κομματιών.

blitz: Β Ένα παιχνίδι όπου ο χρόνος σκέψης του κάθε παίκτη είναι 10 λεπτά ή λιγότερο.

σκακιέρα: 2.4. Η επιφάνεια που παίζεται το σκάκι.

λειτουργία Bronstein: 6.3.2 Δείτε τη λειτουργία καθυστέρησης.

πάρσιμο: 3.1. Όταν ένα κομμάτι κινείται από το τετράγωνό του σε ένα τετράγωνο που κατέχεται από ένα κομμάτι του αντιπάλου, το τελευταίο αφαιρείται από τη σκακιέρα. Δείτε επίσης 3.7.4.1 και 3.7.4.2 Στη σημειογραφία x.

ροκέ: 3.8.2 Μια κίνηση του βασιλιά προς έναν πύργο. Δείτε το άρθρο. Στη σημειογραφία 0-0 ροκέ στην πλευρά του βασιλιά, 0-0-0 ροκέ στην πλευρά της βασίλισσας.

ψηφιακό τηλέφωνο: Δείτε το κινητό τηλέφωνο.

σαχ: 3.9. Όταν ένας βασιλιάς δέχεται επίθεση από ένα ή περισσότερα κομμάτια του αντιπάλου. Στη σημειογραφία +.

ματ: 1.2. Όταν ο βασιλιάς δέχεται επίθεση και δεν μπορεί να αποκρούσει την απειλή. Στη σημειογραφία ++ ή #.

σκακιέρα: 1.1. Το πλέγμα 8x8, όπως στο σημείο 2.1.

σκακιστικό ρολόι: 6.1. Ένα ρολόι με δύο εμφανίσεις χρονομέτρων συνδεδεμένων μεταξύ τους.

σκακιστικό σετ: Τα 32 κομμάτια στη σκακιέρα.

Chess960: Μια παραλλαγή του σκακιού, όπου τα κομμάτια της πίσω γραμμής έχουν στηθεί σε μία από τις 960 μοναδικές πιθανές θέσεις

αίτημα: 6.8. Ο παίκτης μπορεί να ζητήσει κάτι από τον διαιτητή κάτω από διάφορες συνθήκες.

ρολόι: 6.1. Μία από τις δύο εμφανίσεις χρόνου.

ολοκληρωμένη κίνηση: 6.2.1 Όταν ένας παίκτης έχει κάνει την κίνησή του και στη συνέχεια πατάει το ρολόι του.

συνεχόμενη έκταση: 12.8. Μια περιοχή που αγγίζει αλλά στην πραγματικότητα δεν είναι μέρος του χώρου αγώνων. Για παράδειγμα, η επιφάνεια που προορίζεται για τους θεατές.

προσαύξηση (Fischer): Όταν ένας παίκτης παίρνει ένα επιπλέον χρονικό διάστημα (συνήθως 30 δευτερόλεπτα) πριν από κάθε κίνηση.

νεκρή θέση: 5.2.2 Σε περίπτωση που κανένας παίκτης δεν μπορεί να κάνει ματ στο βασιλιά του αντιπάλου με οποιαδήποτε σειρά κανονικών κινήσεων.

προκαθορισμένος χρόνος: 6.7. Η ειδικός χρόνος που ένας παίκτης μπορεί να αργήσει, χωρίς να χάσει χωρίς αγώνα.

λειτουργία καθυστέρησης (Bronstein): 6.3.2 Και οι δύο παίκτες παίρνουν έναν καθορισμένο "κύριο χρόνο σκέψης". Κάθε παίκτης λαμβάνει επίσης ένα "σταθερό επιπλέον χρόνο" με κάθε κίνηση. Η αντίστροφη μέτρηση του βασικού χρόνου σκέψης αρχίζει μόνο αφού έχει λήξει ο σταθερός επιπλέον χρόνος. Εφόσον ο παίκτης πατάει το ρολόι του πριν από τη λήξη του καθορισμένου πρόσθετου χρόνου, ο κύριος χρόνος σκέψης δεν αλλάζει, ανεξάρτητα από το ποσοστό του σταθερού πρόσθετου χρόνου που χρησιμοποιείται.

σκακιέρα παρουσίασης: 6.12.1 Μια εμφάνιση της θέσης στη σκακιέρα, όπου τα κομμάτια κινούνται με το χέρι.

διαγώνιος: 2.4. Μια ευθεία γραμμή από τετράγωνα του ίδιου χρώματος, από τη μία άκρη της σκακιέρας σε μια άλλη άκρη.

αναπηρία: 6.2.6 Μια κατάσταση, όπως μια φυσική ή διανοητική αναπηρία, που έχει ως αποτέλεσμα τη μερική ή πλήρη απώλεια της ικανότητας ενός ατόμου να εκτελέσει ορισμένες σκακιστικές δραστηριότητες.

μετατόπισε 7.4.1 για να βάλει ή να πάρει κομμάτια από τη συνηθισμένη τους θέση. Για παράδειγμα, ένα πιόνι από το a2 έως το a4,5 ένας πύργος εν μέρει μεταξύ d1 και e1. ένα κομμάτι που βρίσκεται στο πλάι. ένα κομμάτι χτύπησε στο πάτωμα.

ισοπαλία: 5.2. Όταν το παιχνίδι έχει καταλήξει όπου καμία πλευρά δεν κερδίζει.

πρόταση ισοπαλίας: 9.1.b. Σε περίπτωση που ένας παίκτης μπορεί να προτείνει μια ισοπαλία στον αντίπαλο. Αυτό φαίνεται στο φύλλο αγώνα με το σύμβολο (=).

ηλεκτρονικό τσιγάρο: Συσκευή που περιέχει ένα υγρό που εξατμίζεται και εισπνέεται από το στόμα για να προσομοιώνει την πράξη του καπνίσματος.

εν διαβάσει: 3.7.4.1 Δείτε αυτό το άρθρο για μια εξήγηση. Στη σημειογραφία e.p.

ανταλλαγή: 1) 3.7.5.3 Όταν ένα πιόνι προάγεται. Ή 2) Όταν ένας παίκτης συλλαμβάνει ένα κομμάτι από την ίδια αξία με το δικό του και αυτό το κομμάτι συλλαμβάνεται. Ή 3). Όταν ένας παίκτης έχει χάσει ένα πύργο και ο άλλος έχει χάσει έναν αξιωματικό ή ίππο.

εξήγηση: 11.9. Ένας παίκτης έχει το δικαίωμα να έχει εξήγηση του κανόνα.

ευ αγωνίζεσθαι: 12.2.1 Αν αποδόθηκε δικαιοσύνη πρέπει μερικές φορές να θεωρηθεί όταν ένας διαιτητής βρίσκει ότι οι κανόνες είναι ανεπαρκείς.

κολώνα: 2.4. Μια κάθετη στήλη των οκτώ τετραγώνων στη σκακιέρα.

Fischer λειτουργία: Δείτε προσαύξηση.

σημαία: 6.1. Η συσκευή που εμφανίζει όταν μία χρονική περίοδος έχει λήξει.

πτώση σημαίας: 6.1. Σε περίπτωση που έχει λήξει ο προβλεπόμενος χρόνος ενός παίκτη.

χωρίς αγώνα: 4.8.1. Η απώλεια δικαιώματος πραγματοποίησης αιτήματος ή κίνησης. Ή 2. Η απώλεια της παρτίδας, λόγω της παράβασης των κανονισμών.

μειονέκτημα: Δείτε αναπηρία.

διορθώνω: Δείτε j' adoube.

αντικανονική: 3.10.2 Μια θέση ή κίνηση που είναι αδύνατη λόγω των Κανόνων του Σκακιού.

δυσλειτουργία: Δείτε αναπηρία.

προσαύξηση: 6.1. Ένα χρονικό διάστημα (από 2 έως 60 δευτερόλεπτα) προστίθεται από την αρχή πριν από κάθε κίνηση για τον παίκτη. Αυτό μπορεί να είναι είτε σε καθυστέρηση ή αθροιστικά.

παρέμβαση: 12.7. Η συμμετοχή σε κάτι που συμβαίνει για να επηρεαστεί το αποτέλεσμα.

j' adoube: 4.2. Προειδοποίηση ότι ο παίκτης επιθυμεί να προσαρμόσει ένα κομμάτι, αλλά δεν σημαίνει κατ' ανάγκη την πρόθεση να το μετακινήσει.

πλευρά του βασιλιά: 3.8.1 Το κατακόρυφο μισό της σκακιέρας κατά την οποία ο βασιλιάς βρίσκεται στην αρχή του παιχνιδιού.

νόμιμη κίνηση: Βλέπε άρθρο 3.10.1

παίχθηκε: 1.1. Μια κίνηση λέγεται ότι έχει "γίνει", όταν το κομμάτι έχει μετακινηθεί σε νέο τετράγωνο, το χέρι έχει εγκαταλείψει το κομμάτι, και το αιχμάλωτο κομμάτι, αν υπάρχει, έχει αφαιρεθεί από τη σκακιέρα.

ματ: Σύντμηση της αιχμαλωσίας του βασιλιά.

ελαφρύ κομμάτι: Αξιωματικός ή ίππος.

κινητό τηλέφωνο: 11.3.2 Ψηφιακό τηλέφωνο.

μόνιτορ: 6.13. Μια ηλεκτρονική απεικόνιση της θέσης στη σκακιέρα.

κίνηση: 1.1. 1. 40 κινήσεις σε 90 λεπτά, αναφέρεται σε 40 κινήσεις από κάθε παίκτη. Ή 2. έχει την κίνηση αναφέρεται στο δικαίωμα του παίκτη να παίξει την επόμενη. Ή 3. καλύτερη κίνηση του Λευκού αναφέρεται σε μία κίνηση από τον Λευκό.

μετρητής κινήσεων: 6.10.2 Μια συσκευή σε ένα σκακιστικό ρολόι η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την καταγραφή του αριθμού των φορών που το ρολόι έχει πατηθεί από κάθε παίκτη.

συνήθη μέσα: G.III.5 Παίζοντας με θετικό τρόπο για να προσπαθήσει να κερδίσει ή, έχοντας μια θέση τέτοια ώστε να υπάρχει μια ρεαλιστική πιθανότητα να κερδίσει το παιχνίδι εκτός από απλά πτώση σημαίας.

διοργανωτής: 8.3. Το πρόσωπο που είναι υπεύθυνο για τον τόπο, τις ημερομηνίες, το χρηματικό έπαθλο, προσκλήσεις, τη μορφή των αγώνων και ούτω καθεξής.

πάνω στη σκακιέρα: Εισαγωγή. Οι κανόνες καλύπτουν μόνο αυτό το είδος του σκακιού, όχι στο internet, ούτε με αλληλογραφία, και ούτω καθεξής.

κυρώσεις: 12.3. Ο διαιτητής μπορεί να εφαρμόσει τις κυρώσεις που αναφέρονται στο 12.9 σε αύξουσα σειρά βαρύτητας.

κομμάτι: 2.1. Μία από τις 32 φιγούρες στη σκακιέρα. Ή 2. βασίλισσα, πύργος, αξιωματικός ή ίππο.

χώρος παιχνιδιών: 11.2. Ο τόπος όπου τα παιχνίδια των αγώνων παίζονται.

χώρος διοργάνωσης: 11.2. Το μόνο μέρος στο οποίο οι παίκτες έχουν πρόσβαση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

πόντοι: 10. Κανονικά ένας παίκτης σκοράρει 1 σημείο για τη νίκη, ½ σημείο για την ισοπαλία, 0 για μια ήττα. Μια εναλλακτική λύση είναι 3 για μια νίκη, 1 για μια ισοπαλία, 0 για μια ήττα.

πάτημα του ρολογιού: 6.2.1 Η πράξη του να πατηθεί το κουμπί ή ο μοχλός σε ένα ρολόι σκακιού που σταματά το ρολόι του παίκτη και ξεκινά εκείνο του αντιπάλου του.

προαγωγή: 3.7.5.3 Όταν ένα πιόνι φτάσει στην όγδοη γραμμή και αντικαθίσταται από μια νέα βασίλισσα, πύργο, αξιωματικό ή ίππο του ίδιου χρώματος.

βασίλισσα: Όπως και στη βασίλισσα ένα πιόνι, που σημαίνει να προαχθεί ένα πιόνι σε βασίλισσα.

πλευρά της βασίλισσας: 3.8.1 Το κατακόρυφο μισό της σκακιέρας κατά την οποία η βασίλισσα βρίσκεται στην αρχή του παιχνιδιού.

QuickPlay finish: III Το τελευταίο μέρος ενός παιχνιδιού όπου ο παίκτης πρέπει να ολοκληρώσει έναν απεριόριστο αριθμό των κινήσεων σε ένα πεπερασμένο χρονικό διάστημα.

γραμμή: 2.4. Μια οριζόντια σειρά από οκτώ τετράγωνα στη σκακιέρα.

rapidplay: Α Ένα παιχνίδι όπου ο χρόνος σκέψης του κάθε παίκτη είναι περισσότερο από 10 λεπτά, αλλά λιγότερο από 60.

επανάληψη: 9.2.1. 1. Ένας παίκτης μπορεί να διεκδικήσει την ισοπαλία, αν προκύψει η ίδια θέση τρεις φορές. 2. Μια παρτίδα είναι ισόπαλη αν προκύψει η ίδια θέση πέντε φορές.

εγκατάλειψη: 5.1.2. Όταν ένας παίκτης παραιτείται, παρά να παίζει μέχρι το ματ.

χώροι ανάπαυσης: 11.2. Τουαλέτες, επίσης το δωμάτιο που επιτρέπεται στο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα, όπου οι παίκτες μπορούν να χαλαρώσουν.

αποτέλεσμα: 8.7. Συνήθως το αποτέλεσμα είναι 1-0, 0-1 ή $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$. Σε εξαιρετικές περιπτώσεις και οι δύο παίκτες μπορούν να χάσουν (άρθρο 11.8), ή ένα σκορ $\frac{1}{2}$ και το άλλο 0. Για τα παιχνίδια που δεν παίχθηκαν οι βαθμολογίες υποδεικνύονται από +/- (Ο Λευκός κερδίζει χωρίς αγώνα), -/+ (Ο Μαύρος κερδίζει χωρίς αγώνα), -/- (Και οι δύο παίκτες χάνουν χωρίς αγώνα).

κανόνες των αγώνων: 6.7.1 Σε διάφορα σημεία των κανόνων υπάρχουν επιλογές. Οι κανόνες των αγώνων πρέπει να αναφέρουν ποιά έχουν επιλεγεί.

σφραγισμένη κίνηση: 1.1.1 Όταν ένα παιχνίδι διακόπτεται ο παίκτης σφραγίζει την επόμενη κίνησή του σε έναν φάκελο.

παρτιδόφυλλο: 8.1. Ένα φύλλο χαρτιού με χώρους για τη γραφή των κινήσεων. Αυτό μπορεί επίσης να είναι ηλεκτρονική.

οθόνη: 6.12.1 Μια ηλεκτρονική απεικόνιση της θέσης της σκακιέρας.

θεατές: 11.4. Οι άνθρωποι εκτός από διαιτητές ή τους παίκτες που βλέπουν τα παιχνίδια. Αυτό περιλαμβάνει παίκτες μετά τα παιχνίδια τους που έχουν ολοκληρωθεί.

πρότυπο παιχνίδι: III.3.2 Ένα παιχνίδι όπου ο χρόνος σκέψης του κάθε παίκτη είναι τουλάχιστον 60 λεπτά.

πατ: 5.2.1 Σε περίπτωση που ο παίκτης δεν έχει καμία νόμιμη κίνηση και ο βασιλιάς του δεν είναι υπό απειλή.

τετράγωνο προαγωγής: 3.7.5.1 Το τετράγωνο όπου ένα πιόνι σχετικά με το πότε έφτασε στην όγδοη γραμμή.

επιβλέπει: 12.2.5 Επιθεωρεί ή ελέγχει.

έλεγχος χρόνου: 1. Ο κανονισμός, σχετικά με το χρόνο που ο παίκτης έχει στη διάθεσή του. Για παράδειγμα, 40 κινήσεις σε 90 λεπτά, όλες οι κινήσεις σε 30 λεπτά, συν 30 δευτερόλεπτα αθροιστικά από την κίνηση 1. ή 2. Ένας παίκτης είπε "να έχουν περάσει τον έλεγχο του χρόνου", αν, για παράδειγμα, έχει ολοκληρώσει τις 40 κινήσεις σε λιγότερο από 90 λεπτά.

χρονική περίοδος: 8.6. Ένα μέρος του παιχνιδιού όπου οι παίκτες πρέπει να ολοκληρώσουν μια σειρά από κινήσεις ή όλες τις κινήσεις σε ένα ορισμένο χρονικό διάστημα.

άγγιγμα κίνησης: 4.3. Αν ένας παίκτης αγγίξει ένα κομμάτι με την πρόθεση της μετακίνησής του, είναι υποχρεωμένος να το μετακινήσει.

κατακόρυφη: 2.4. Η 8η γραμμή θεωρείται συχνά ως η μεγαλύτερη περιοχή σε μια σκακιέρα. Έτσι, κάθε κολώνα αναφέρεται ως "κάθετη".

λευκά: 2.2. 1. Υπάρχουν 16 ανοιχτόχρωμα κομμάτια και 32 τετράγωνα που ονομάζεται λευκά. Ή 2. Όταν είναι κεφαλαία, αυτό αναφέρεται επίσης στον παίκτη των λευκών κομματιών.

μηδενική ανοχή: 6.7.1 Όταν ένας παίκτης πρέπει να φτάσει στη σκακιέρα πριν από την έναρξη της συνεδρίασης.

κανόνας των 50 κινήσεων: 9.3 Ένας παίκτης μπορεί να αξιώσει ισοπαλία αν οι τελευταίες 50 κινήσεις έχουν ολοκληρωθεί από κάθε παίκτη χωρίς την κίνηση οποιουδήποτε πιονιού και χωρίς οποιοδήποτε πάρσιμο.

κανόνας των 75 κινήσεων: 9.6.2 Το παιχνίδι είναι ισοπαλία αν οι τελευταίες 75 κινήσεις έχουν ολοκληρωθεί από κάθε παίκτη χωρίς την κίνηση οποιουδήποτε πιονιού και χωρίς οποιοδήποτε πάρσιμο.