

# ΚΑΝΟΝΕΣ ΣΚΑΚΙΟΥ FIDE ΠΟΥ ΙΣΧΥΟΥΝ ΑΠΟ 01/01/2018

(σε γκρι πλαίσιο δίνονται σχόλια – ερμηνείες από την επιτροπή Διαιτησίας της FIDE)

## ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ .....	2
ΠΡΟΛΟΓΟΣ.....	2
ΒΑΣΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ .....	3
Άρθρο 1: Η φύση και ο σκοπός του παιχνιδιού του Σκακιού .....	3
Άρθρο 2: Η αρχική θέση των κομματιών στην σκακιέρα.....	3
Άρθρο 3: Οι Κινήσεις των Κομματιών .....	5
Άρθρο 4: Η εκτέλεση της κίνησης των κομματιών .....	10
Άρθρο 5 : Η ολοκλήρωση της παρτίδας .....	12
ΚΑΝΟΝΕΣ ΑΓΩΝΩΝ.....	13
Άρθρο 6: Το Σκακιστικό Ρολόι.....	13
Άρθρο 7: Αντικανονικότητες .....	19
Άρθρο 8: Η καταγραφή των κινήσεων .....	22
Άρθρο 9: Η ισόπαλη παρτίδα .....	25
Άρθρο 10: Βαθμοί.....	29
Άρθρο 11: Η συμπεριφορά των παικτών .....	29
Άρθρο 12: Ο ρόλος του διαιτητή (βλέπε Πρόλογο) .....	33
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ .....	35
Παράρτημα Α. Γρήγορο σκάκι (Rapid chess) .....	35
Παράρτημα Β. Μπλίτζ (Blitz) .....	36
Παράρτημα Γ. Αλγεβρική Γραφή.....	37
Παράρτημα Δ. Κανονισμοί για τυφλούς παίκτες και παίκτες με προβλήματα όρασης.....	39
ΟΔΗΓΙΕΣ .....	42
Οδηγίες Ι. Διακοπές Παιχνιδιών.....	42
Οδηγίες ΙΙ. Chess960.....	44
Οδηγίες ΙΙΙ. Παιχνίδια χωρίς προσαύξηση με Quickplay Finishes.....	45

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

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, (που εγκρίθηκε στο 88ο συνέδριο της FIDE στο Gouynuk Antalya, στην Τουρκία), και θα τεθούν σε εφαρμογή από την 1η Ιανουαρίου 2018.

Σ' αυτούς τους Κανόνες οι λέξεις "αυτός", "αυτόν" και "του" (με την κτητική έννοια) θα πρέπει να θεωρείται ότι συμπεριλαμβάνουν και τις λέξεις "αυτή", και "της".

## ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Οι Κανόνες του Σκακιού δεν είναι δυνατόν να καλύπτουν όλες τις πιθανές καταστάσεις που μπορεί να προκύψουν στη διάρκεια ενός παιχνιδιού, ούτε μπορεί να ρυθμίζουν όλα τα διοικητικά θέματα. Για όσες περιπτώσεις δεν ρυθμίζονται με ακρίβεια από κάποιο άρθρο των Κανόνων, η σωστή απόφαση πρέπει να μπορεί να παρθεί μελετώντας ανάλογες καταστάσεις που ρυθμίζονται στους Κανόνες. Οι Κανόνες θεωρούν ότι οι διαιτητές διαθέτουν την απαραίτητη ικανότητα, ορθή κρίση και απόλυτη αντικειμενικότητα. Ένας πολύ λεπτομερής Κανόνας θα στερούσε από το διαιτητή την ελευθερία του να κρίνει και έτσι θα τον εμπόδιζε να βρει μια λύση σε ένα πρόβλημα, που να υπαγορεύεται από την αμεροληψία, την λογική και τις ειδικές συνθήκες. Η FIDE κάνει έκκληση προς όλους τους σκακιστές και τις ομοσπονδίες να αποδεχτούν την άποψη αυτή. Ένας βασικός όρος για να αξιολογηθεί μια παρτίδα από τη FIDE είναι αυτή να έχει παιχθεί σύμφωνα με τους Κανόνες Σκακιού της FIDE. Συνιστάται και οι παρτίδες αγώνων που δεν πρόκειται να αξιολογηθούν από τη FIDE να παίζονται σύμφωνα με τους Κανόνες Σκακιού της FIDE.

Οι ομοσπονδίες-μέλη μπορούν να ζητούν από τη FIDE να βγάλει αποφάσεις για θέματα που σχετίζονται με τους Κανόνες του Σκακιού.

*Ο πρόλογος είναι ένα από τα σημαντικότερα σημεία των κανόνων.*

*Όπως είναι εύκολα αντιληπτό, οι κανόνες δεν μπορούν να καλύψουν όλες τις πιθανές περιπτώσεις που μπορεί να προκύψουν σε μια παρτίδα. Μερικές φορές μπορεί να έχουμε μια μικρή απόκλιση, οπότε ο διαιτητής μπορεί να πάρει απόφαση που να βασίζεται στους κανόνες.*

*Όμως σε περιπτώσεις που δεν καλύπτονται καθόλου από τους κανόνες, ο διαιτητής πρέπει να πάρει απόφαση βασισμένος σε ανάλογα περιστατικά που συνέβησαν στο παρελθόν, όπως επίσης και στην κοινή λογική, στην απόδοση δικαιοσύνης και αναλογιζόμενος κάποιες ειδικές συνθήκες.*

*Αλλά είναι πάντα απαραίτητο για έναν διαιτητή να λαμβάνει αποφάσεις και να λύνει οποιοδήποτε πρόβλημα προκύψει κατά τη διάρκεια της παρτίδας.*

*Ως εκ τούτου, η άριστη γνώση των κανόνων σκακιού και η εμπειρία του, που αποκτήθηκε από την εργασία του σε τουρνουά, είναι τα σημαντικότερα προσόντα ενός διαιτητή.*

## **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 ένα 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).

*Μερικές φορές, ούτε ο λευκός ούτε ο μαύρος μπορούν να κάνουν ματ.*




*Σε μια τέτοια περίπτωση, η παρτίδα είναι ισόπαλη.*

*Το πιο απλό παράδειγμα είναι όταν στη σκακιέρα υπάρχουν μόνο οι δύο βασιλιάδες.*

### **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		

#### Κομμάτια (τύπου) Στόντον



*Μια σκακιέρα μπορεί να κατασκευαστεί από διάφορα υλικά, αλλά το χρώμα των τετραγώνων (σκούρο = καφέ ή μαύρο και ανοιχτόχρωμο = λευκό ή κρεμ) πρέπει να είναι σαφώς διαφορετικό. Είναι χρήσιμο να μην είναι λαμπερό για να αποφεύγονται οι αντανακλάσεις και οι ενόχληση των παικτών. Η διάσταση της σκακιέρας πρέπει να «ταιριάζει» με τη διάσταση των τεμαχίων. (Για περισσότερες πληροφορίες, βλ. FIDE C.05 Κανόνες Τουρνουά FIDE).*

*Είναι πολύ σημαντικό να ελέγξετε τον προσανατολισμό της σκακιέρας και τη σωστή θέση όλων των κομματιών πριν ξεκινήσουν οι παρτίδες. Με την απλούστατη αυτή ενέργεια, ένας διαιτητής μπορεί να αποφύγει πολλά πιθανά προβλήματα (π.χ. αντιστροφή βασιλιά – βασίλισσας, ή ίππου – αξιωματικού κλπ)*

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.

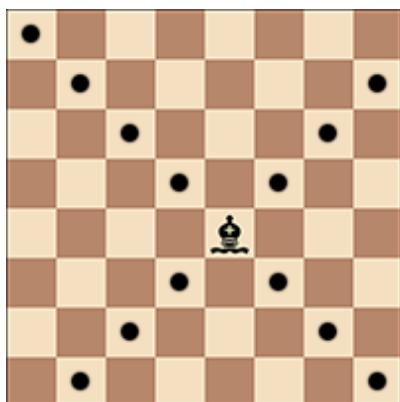
3.1.1 Αν ένα κομμάτι κινηθεί σε ένα τετράγωνο που κατέχεται από κομμάτι του αντιπάλου, αυτό το κομμάτι του αντιπάλου παίρνεται και απομακρύνεται από τη σκακιέρα ως μέρος της ίδιας κίνησης.

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 τοποθετούσε τον ομοίόχρωμο βασιλιά του σε απειλή επίθεσης.

*Ακόμα και ένα «καρφωμένο» κομμάτι, επιτίθεται σε όλα τα τετράγωνα που θα μπορούσε να κινηθεί αν ήταν «ελεύθερο»*

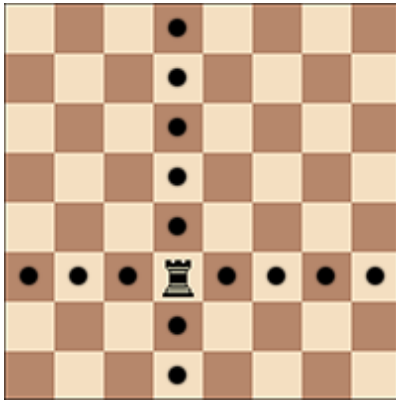
3.2 Ο Αξιωματικός μπορεί να κινηθεί σε οποιοδήποτε τετράγωνο κατά μήκος της διαγώνιου στην οποία βρίσκεται.



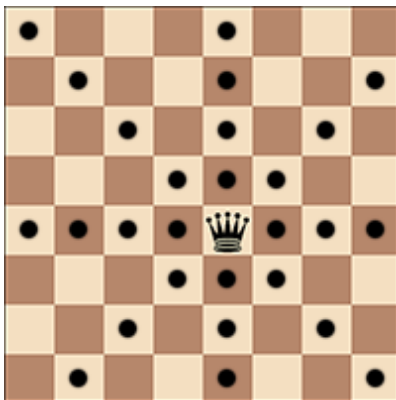
Στην αρχή της παρτίδας κάθε παίκτης έχει δύο αξιωματικούς, έναν λευκοτετράγωνο και έναν μαυροτετράγωνο.

Αν κάποια στιγμή διαπιστώσουμε ότι ένας παίκτης έχει δύο ή περισσότερους αξιωματικούς που κινούνται σε ομοιόχρωμα τετράγωνα, αυτό θα πρέπει να είναι αποτέλεσμα είτε προαγωγής (δες Άρθρο 3.7.5.1) είτε αντικανονικής κίνησης.

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

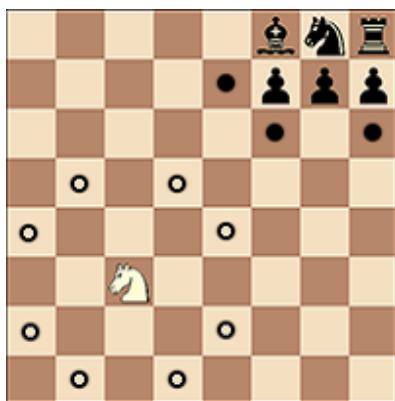


3.4 Η Βασίλισσα μπορεί να κινηθεί σε οποιοδήποτε τετράγωνο κατά μήκος της κάθετης ή της οριζόντιας γραμμής ή μιας διαγώνιου στην οποία βρίσκεται.



3.5 Κάνοντας τις κινήσεις αυτές ο Αξιωματικός, ο Πύργος ή η Βασίλισσα, δεν μπορούν να κινηθούν πάνω από οποιαδήποτε ενδιάμεσα κομμάτια.

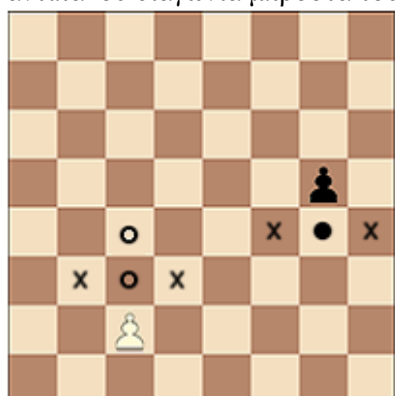
3.6 Ο Ίππος μπορεί να κινηθεί σε ένα από τα πλησιέστερα τετράγωνα από αυτό που βρίσκεται, αλλά όχι στην ίδια οριζόντια, κάθετη ή διαγώνιο.



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

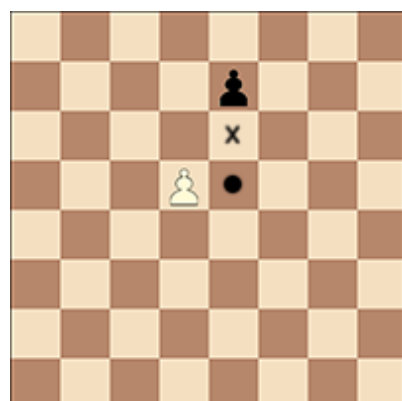
3.7.2 στην πρώτη του κίνηση, το πiónι μπορεί να κινηθεί όπως στο 3.7.1 ή εναλλακτικά μπορεί να προχωρήσει δύο τετράγωνα κατά μήκος της ίδιας καθέτου, με την προϋπόθεση ότι και τα δυο τετράγωνα δεν είναι κατειλημμένα, ή

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



3.7.4.1 Ένα πiónι 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 πiónι του αντιπάλου, σαν το πiónι αυτό του αντιπάλου να είχε προχωρήσει μόνο κατά ένα τετράγωνο.

3.7.4.2 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 ).



3.7.5.1 Όταν ένας παίκτης, που έχει την κίνηση, τοποθετήσει ένα πιόνι στην πιο απομακρυσμένη από την αρχική του θέση οριζόντια, 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».

3.7.5.2 Η επιλογή του παίκτη δεν περιορίζεται σε κομμάτια που έχουν παρθεί προηγούμενα.

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

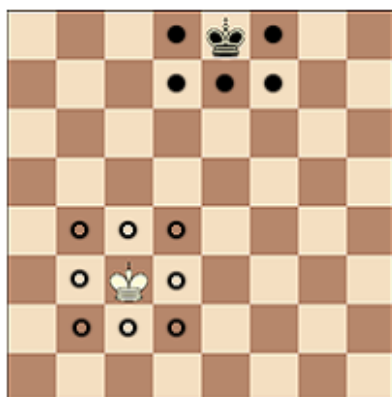
*Όταν ένας παίκτης τοποθετήσει αναποδογυρισμένο έναν Πύργο στο τετράγωνο προαγωγής, το κομμάτι θεωρείται Πύργος, ακόμα και αν ο παίκτης το ονομάσει «Βασίλισσα» ή όπως αλλιώς...*

*Αν κινήσει το ανάποδα τοποθετημένο κομμάτι διαγώνια, τότε έχει κάνει αντικανονική κίνηση.*

*Σε περίπτωση προαγωγής, αν ο παίκτης δεν έχει άμεσα διαθέσιμο το κομμάτι που επιθυμεί, έχει το δικαίωμα να σταματήσει το χρονόμετρο και να ζητήσει από τον διαιτητή να του το φέρει. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με την ολοκλήρωση της προαγωγής.*

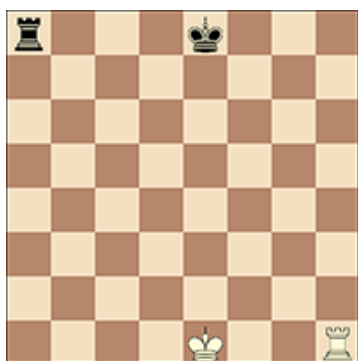
3.8 Ο Βασιλιάς μπορεί να κινηθεί με δύο διαφορετικούς τρόπους:

3.8.1 κινούμενος προς ένα γειτονικό τετράγωνο



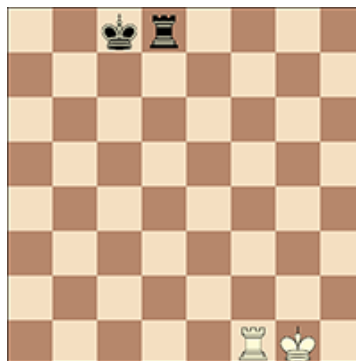
3.8.2 κάνοντας "ροκέ". Αυτή είναι μια κίνηση του Βασιλιά κι ενός από τους πύργους του ίδιου χρώματος στην πρώτη οριζόντια του παίκτη, που μετράει σαν κίνηση του Βασιλιά και γίνεται ως εξής: Ο Βασιλιάς μεταφέρεται από το αρχικό του τετράγωνο κατά δύο τετράγωνα προς την πλευρά του Πύργου στο αρχικό του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





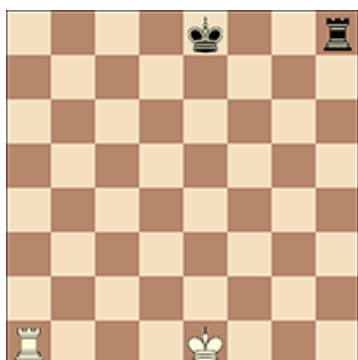
Πριν το μικρό ροκέ του λευκού

Πριν το μεγάλο ροκέ του μαύρου



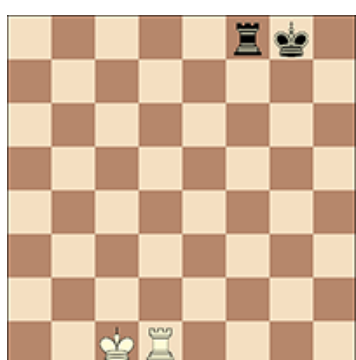
Μετά το μικρό ροκέ του λευκού

Μετά το μεγάλο ροκέ του μαύρου



Πριν το μεγάλο ροκέ του λευκού

Πριν το μικρό ροκέ του μαύρου



Μετά το μεγάλο ροκέ του λευκού

Μετά το μικρό ροκέ του μαύρου

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 ένα 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.

3.9.1 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".

3.10.1 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")

*Το Άρθρο 4.2.1 μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο για τη διόρθωση κακο-τοποθετημένων κομματιών.*

*Σε περίπτωση που ο αντίπαλος δε βρίσκεται στη σκακιέρα, ο παίκτης που θέλει να διορθώσει ένα ή περισσότερα κομμάτια, θα πρέπει πρώτα να ενημερώσει τον διαιτητή.*

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

*Σύμφωνα με αυτό το Άρθρο, αν ένας παίκτης δεν πει «διορθώνω» ή «j adoube» πριν αγγίξει κάποιο κομμάτι, όχι τυχαία, πρέπει να κάνει κίνηση με αυτό.*

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 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 αγγίχτηκε πρώτο, το κομμάτι του παίκτη θα θεωρείται ότι έχει αγγιχτεί πριν από αυτό του αντιπάλου.

4.4 Αν ο παίκτης που έχει την κίνηση:

4.4.1 αγγίξει τον Βασιλιά του και ένα Πύργο του, πρέπει να κάνει ροκέ από εκείνη την πλευρά, αν αυτό είναι κανονικό

4.4.2 από πρόθεση αγγίξει ένα 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, αγγίζει το Βασιλιά και μετά ένα πύργο, αλλά το ροκέ με αυτό 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 αγγίζει 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.

*Αν ένας διαιτητής παρατηρήσει παραβίαση του Άρθρου 4, πρέπει οπωσδήποτε να επέμβει άμεσα. Δεν πρέπει να περιμένει για να υποβληθεί κάποιο αίτημα από παίκτη.*

4.8 Ένας παίκτης χάνει το δικαίωμα του να υποβάλλει αίτημα εναντίον του αντιπάλου για παραβίαση των Αρθρων 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 ένα 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. Με αυτό τελειώνει αμέσως η 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 κερδίζεται από τον παίκτη του οποίου ο αντίπαλος δηλώνει ότι εγκαταλείπει. Με αυτό τελειώνει αμέσως η παρτίδα.

*Ένας παίκτης μπορεί να εγκαταλείψει με πολλούς τρόπους:*

- Σταματώντας το ρολόι
- Ανακοινώνοντας την εγκατάλειψη
- «ξαπλώνοντας» τον Βασιλιά του στην σκακιέρα
- Προτείνοντας το χέρι στον αντίπαλο
- Υπογράφοντας το παρτιδόφυλλο κλπ.

*Όλες αυτές οι περιπτώσεις μπορεί να παρερμηνευθούν. Γι' αυτό και πρέπει να γίνεται αποσαφήνιση από τον διαιτητή.*

*Ένας παίκτης που δε θέλει να συνεχίσει την παρτίδα του και φεύγει χωρίς να εγκαταλείψει – ή χωρίς να ενημερώσει τον διαιτητή – είναι αγενής. Μπορεί να τιμωρηθεί ανάλογα από τον επικεφαλής για την αγενή και αντιαθλητική του συμπεριφορά.*

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". Με αυτό τελειώνει αμέσως η 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». Με αυτό τελειώνει αμέσως η 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. Με αυτό τελειώνει αμέσως η παρτίδα.

*Αυτός ο κανόνας ισχύει μόνο αν δεν εφαρμόζεται το άρθρο 9.1.1 (να μην επιτρέπεται να συμφωνηθεί η ισοπαλία πριν από έναν συγκεκριμένο αριθμό κινήσεων από κάθε παίκτη).*

*Ο καλύτερος τρόπος για να έχετε το αποτέλεσμα μιας παρτίδας είναι να καταγράψετε το αποτέλεσμα στο παρτιδόφυλλο ή στο φύλλο αποτελεσμάτων (εφόσον υπάρχει, βλ. Άρθρο 8) και να βάλετε τους δύο παίκτες να το υπογράψουν. Έτσι θα έχετε στα χέρια σας ένα νομικό έγγραφο σε περίπτωση που αργότερα προκύψει κάτι...*

## 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.

*Μερικά ρολόγια έχουν την ένδειξη «-» αντί για σημαία.*

6.2.1 Κατά την διάρκεια της παρτίδας κάθε παίκτης, αφού έχει κάνει την κίνησή του στη σκακιέρα, πρέπει να σταματάει το χρονόμετρό του και να ξεκινάει το χρονόμετρο του αντιπάλου του (με άλλα λόγια θα πρέπει να πατήσει το χρονόμετρο 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, 5.2.3, 9.6.1, 9.6.2 και 9.7), ή

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

*Κανονικά, όταν ο παίκτης ξεχάσει να πατήσει το ρολόι του μετά την κίνηση του, ο αντίπαλος έχει τις ακόλουθες δυνατότητες:*

*(α) Να περιμένει να πατήσει ο παίκτης το ρολόι του. Σε αυτή την περίπτωση υπάρχει η πιθανότητα να πέσει η σημαία και ο παίκτης να χάσει. Είναι αρκετά άδικο, αλλά ο διαιτητής δεν μπορεί να παρέμβει και να ενημερώσει τον παίκτη.*

*(β) Να ενημερώσει τον παίκτη να πατήσει το ρολόι του. Σε αυτή την περίπτωση το παιχνίδι θα συνεχίσει κανονικά.*

*(γ) Να κάνει την επόμενη κίνηση του. Σε αυτή την περίπτωση ο παίκτης μπορεί επίσης να κάνει την επόμενη κίνηση του και να πατήσει το ρολόι του. Εάν το παιχνίδι παίζεται με μετρητή κίνησης, τότε μία κίνηση έχει χαθεί και από τους δύο παίκτες. Σε μια τέτοια κατάσταση ο διαιτητής πρέπει να το εξετάσει και σε μια κατάλληλη στιγμή (όταν είναι βέβαιος ότι δεν ενοχλεί και τους δύο παίκτες) πρέπει να παρέμβει και να πατήσει το ρολόι μία φορά για κάθε παίκτη (προσθέτοντας έτσι μία κίνηση στο ρολόι του κάθε παίκτη). Με αυτόν τον τρόπο, ο επιπλέον χρόνος της επόμενης περιόδου (σε περίπτωση που υπάρχει) θα προστεθεί σωστά (μετά την 40η κίνηση) και χωρίς κανένα πρόβλημα.*

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 σκακιέρα και του πατήματος του χρονομέτρου θεωρείται ως μέρος του χρόνου που διατίθεται στον παίκτη.

*Μπορεί να συμβεί το εξής:*

*Ένας παίκτης κάνει μια κίνηση, ξεχνά να πατήσει το ρολόι και απομακρύνεται από το τραπέζι του (πχ για να πάει στην τουαλέτα). Αφού επιστρέψει, βλέπει ότι το ρολόι του τρέχει και πιστεύοντας ότι ο αντίπαλός του έχει ολοκληρώσει τη κίνησή του κάνει μια άλλη κίνηση και πιέζει το ρολόι.*

*Σε αυτή την περίπτωση ο Διαιτητής πρέπει να κληθεί αμέσως για να ξεκαθαρίσει την υπόθεση (έκανε ο αντίπαλος κίνηση ή όχι;) και να κάνει τις απαραίτητες διορθώσεις στο ρολόι (ώρα, μετρητής κίνησης).*

*Μια παρτίδα μπορεί να έχει περισσότερες από μία περιόδους. Ο χρόνος σκέψης και η κίνηση στην οποία γίνεται ο έλεγχος χρόνου πρέπει να είναι γνωστά από την προκήρυξη. Αυτές οι παράμετροι δεν πρέπει να αλλάζουν κατά τη διάρκεια ενός τουρνουά.*

6.2.3 Ο παίκτης πρέπει να πατάει το χρονόμετρο 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.

*Μπορεί να συμβεί το εξής:*

*Ένας παίκτης μετατοπίζει μερικά κομμάτια. Σε αυτή την περίπτωση ο αντίπαλος κρατάει το δάκτυλό του στο κουμπί ρολογιού για να μην επιτρέψει στον παίκτη να πατήσει το ρολόι του. Αυτό απαγορεύεται σύμφωνα με το παρόν άρθρο.*

*Εάν ένας παίκτης κάνει κίνηση με το ένα χέρι και πατήσει το ρολόι με το άλλο, δεν θεωρείται αντικανονική κίνηση και τιμωρείται σύμφωνα με το άρθρο 12.9.*

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 χρονόμετρο του θα ρυθμισθεί από το διαιτητή με ένα δίκαιο τρόπο.

Αυτή η ρύθμιση του χρονομέτρου δεν πρέπει να εφαρμόζεται στο χρονόμετρο ενός παίκτη A.M.E.A.

*Είναι σαφές ότι ο ίδιος ο παίκτης πρέπει να βρει έναν βοηθό. Πρέπει να παρουσιάσει αυτόν τον βοηθό εγκαίρως στον διαιτητή, όχι λίγο πριν από την έναρξη του γύρου.*

*Είναι σύνηθες 10 λεπτά να αφαιρούνται από το χρόνο του παίκτη που χρειάζεται βοηθό. Δεν πρέπει να γίνει καμία αφαίρεση στην περίπτωση παικτών με ειδικές ανάγκες.*

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.

*Αυτό σημαίνει ότι ο διαιτητής (ή ο παίκτης) πρέπει να ελέγξει εάν έχουν ολοκληρωθεί οι ελάχιστοι αριθμοί κινήσεων.*

*Σκεφτείτε ένα παιχνίδι 90 λεπτά για 40 κινήσεις και 30 λεπτά για το υπόλοιπο του παιχνιδιού. Είναι φυσιολογικό να διερευνά κανείς εάν έχουν πραγματοποιηθεί 40 κινήσεις και από τους δύο παίκτες μόνο μετά την πτώση μιας σημαίας.*

*Αν ένας μετρητής κίνησης χρησιμοποιείται σε ένα ψηφιακό ρολόι, τότε είναι δυνατόν να διαπιστωθεί αν έχουν πραγματοποιηθεί 40 κινήσεις πριν από την πτώση της σημαίας, καθώς εμφανίζεται ένδειξη "-" στο ρολόι σε περίπτωση που ο παίκτης δεν ολοκληρώσει 40 κινήσεις πριν από τον καθορισμένο χρόνο.*

*Στην πλειοψηφία των κορυφαίων τουρνουά χρησιμοποιείται ο μετρητής κίνησης.*

*Σε περίπτωση που οι ενδείξεις είναι 0,00 ή "-" και στα δύο ρολόγια και χρησιμοποιούνται ηλεκτρονικά ρολόγια, ο Διαιτητής έχει πάντοτε τη δυνατότητα να καθορίσει ποια σημαία έπεσε πρώτα, με τη βοήθεια της ένδειξης "-" ή οποιασδήποτε άλλης ένδειξης σημαίας. Συνεπώς, υπάρχει πάντα ένας νικητής.*

*Σε περίπτωση που χρησιμοποιούνται μηχανικά ρολόγια τότε εφαρμόζεται το άρθρο III.3.1 των Οδηγιών για παιχνίδια χωρίς προσαύξηση, συμπεριλαμβανομένων των Quickplay finish.*

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

*Σε ατομικά τουρνουά το ρολόι κανονικά τοποθετείται στη δεξιά πλευρά του παίκτη που έχει τα μαύρα κομμάτια. Οι σκακιέρες τοποθετούνται κατά τρόπο ώστε ο διαιτητής να είναι σε θέση να ελέγξει ταυτόχρονα όσο το δυνατόν περισσότερα ρολόγια. Σε περίπτωση αριστερόχειρα παίκτη με μαύρα κομμάτια, ο διαιτητής μπορεί να κανονίσει τους παίκτες να κάθονται στην αντίθετη πλευρά.*

*Σε ομαδικούς αγώνες τα μέλη της ίδιας ομάδας συνήθως κάθονται στη σειρά. Στη συνέχεια τα κομμάτια τοποθετούνται εναλλάξ ασπρόμαυρα και τα ρολόγια όλα δείχνουν με τον ίδιο τρόπο.*

*Προσοχή! Συχνά συμβαίνει σε ομαδικούς αγώνες ότι ένας παίκτης πατάει το ρολόι της διπλανής σκακιέρας.*

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

*Στα μικρά τουρνουά ο διαιτητής ξεκινά όλα τα ρολόγια.*

*Στα τουρνουά με πολλούς παίκτες ο διαιτητής ανακοινώνει την έναρξη του γύρου και ανακοινώνει ότι ξεκινάει το ρολόι των Λευκών. Στη συνέχεια ο διαιτητής ελέγχει ότι όλα τα ρολόγια των Λευκών έχουν εκκινήσει*

6.7.1 Η προκήρυξη μιας διοργάνωσης πρέπει να ορίζει εξ αρχής ένα 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.

*Η έναρξη του γύρου είναι η στιγμή που ο διαιτητής το ανακοινώνει.*

*Εάν ο προεπιλεγμένος χρόνος είναι 0, ο διαιτητής πρέπει να μηδενίσει όλους τους παίκτες που δεν είναι παρόντες στις σκακιέρες τους.*

*Είναι προτιμότερο για τουρνουά με περισσότερους από 30 συμμετέχοντες να εγκατασταθεί μια μεγάλη ψηφιακή συσκευή αντίστροφης μέτρησης στην αίθουσα αγώνων. Για διοργανώσεις της FIDE με λιγότερους από 30 παίκτες πρέπει να γίνει μια κατάλληλη ανακοίνωση πέντε λεπτά πριν από την έναρξη του γύρου και πάλι ένα λεπτό πριν από την έναρξή του.*

*Εναλλακτικά, ένα ρολόι πρέπει να βρίσκεται στον τοίχο μέσα στην αίθουσα αγώνων και να παρέχει την επίσημη ώρα του τουρνουά.*

*Εάν ο προεπιλεγμένος χρόνος δεν είναι 0, συνιστάται ο διαιτητής να ανακοινώνει δημοσίως την ώρα έναρξης του γύρου και να γράφει την ώρα που οι παρτίδες άρχισαν.*

*Εάν ο προκαθορισμένος χρόνος είναι για παράδειγμα 30 λεπτά και ο γύρος έχει προγραμματιστεί να ξεκινήσει στις 15:00, αλλά στην πραγματικότητα ξεκίνησε στις 15.15, τότε οποιοσδήποτε παίκτης δεν έρθει πριν τις 15.45 μηδενίζεται.*

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.

*Μια σημαία θεωρείται ότι έχει πέσει όταν διαπιστωθεί ή γίνεται αίτημα, όχι όταν αυτό συνέβη σαν φυσικό γεγονός.*

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.

*Σημαίνει ότι μια απλή πτώση σημαίας μπορεί να μην οδηγήσει τον διαιτητή να δώσει τη νίκη στον αντίπαλο του παίκτη του οποίου η σημαία έχει πέσει.*

*Ο Διαιτητής πρέπει να ελέγξει την τελική θέση στην σκακιέρα και μόνο εάν ο αντίπαλος μπορεί να κάνει τον βασιλιά του αντιπάλου ματ, με οποιαδήποτε πιθανή σειρά κινήσεων (δηλαδή εάν υπάρχει εικόνα ματ στην σκακιέρα, ακόμα και με το πιο απίθανο παιχνίδι), μπορεί η παρτίδα να κερδηθεί.*

*Σε περίπτωση που υπάρχουν «αναγκαστικές» (force) κινήσεις, που οδηγούν σε ματ από τον παίκτη ή σε πατ, τότε το αποτέλεσμα του παιχνιδιού είναι ισοπαλία.*

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 καλύτερη κρίση του για να καθορίζει τους χρόνους που πρέπει να φαίνονται στο νέο ρολόι.

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 καλύτερη του κρίση για να καθορίσει τις ενδείξεις των χρονομέτρων.

*Για να έχετε τη δυνατότητα να καθορίσετε όσο το δυνατόν ακριβέστερα τις ενδείξεις για ένα ρολόι που πρέπει να αντικατασταθεί, συνιστάται να ελέγχετε τα ρολόγια κατά τη διάρκεια του γύρου, για παράδειγμα κάθε 30 λεπτά, και να καταγράφετε τις ώρες και τον αριθμό των κινήσεων που έγιναν χρησιμοποιώντας ένα φύλλο ελέγχου χρόνου (βλ. στο τέλος του FIDE Arbiters Manual).*

*Αυτό μπορεί να είναι ιδιαίτερα πολύτιμο όταν χρησιμοποιείται έχουμε προστιθέμενο χρόνο ανά κίνηση.*

*Εάν ένα ρολόι πρέπει να αντικατασταθεί, είναι απαραίτητο να το χαρακτηρίσετε ως «ελαττωματικό» και να το διαχωρίσετε από τα ρολόγια που λειτουργούν σωστά.*

*Συνιστάται να σημειώσετε όλες τις λεπτομέρειες των δύο ρολογιών πριν προβείτε σε οποιαδήποτε ρύθμιση.*

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.

*Ένας παίκτης μπορεί να σταματήσει το ρολόι εάν αισθάνεται ενοχλημένος από τον αντίπαλό του ή από θεατές ή δεν είναι καλά.*

*Το να πηγαίνεις στην τουαλέτα δεν είναι απαραίτητα ένας έγκυρος λόγος για να σταματήσεις το ρολόι.*

*Ο διαιτητής μπορεί να αποφασίσει διαφορετικά, σε περίπτωση που υπάρχουν ιατρικοί λόγοι (δηλ. Αιμορραγία, κλπ.).*

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 υποβάλει 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.

*Να γνωρίζετε ότι η αντικανονικότητα πρέπει να εντοπιστεί κατά τη διάρκεια και όχι μετά το τέλος της παρτίδας.*

*Δεν αναφέρεται πώς βρέθηκε το λάθος ή ποιος το βρήκε.*

*Αν ένα παιχνίδι παίζεται σε ηλεκτρονική σκακιέρα, μπορεί να συμβεί να σταματήσει ο υπολογιστής να καταγράφει τις κινήσεις.*

*Σε τέτοιες περιπτώσεις ο χειριστής του συστήματος μπορεί να ενημερώσει τον διαιτητή ότι κάτι πήγε στραβά και ο διαιτητής έχει καθήκον να ελέγξει τι συνέβη.*

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.

*Αυτό το άρθρο είναι αρκετά σαφές: μετά από 10 κινήσεις ή περισσότερες η παρτίδα θα συνεχιστεί, διαφορετικά, θα παιχτεί νέα, με τα σωστά χρώματα. Δεν έχει σημασία ποια είναι η τρέχουσα θέση στην σκακιέρα και πόσα κομμάτια ή πιόνια έχουν παρθεί, μετά την ένατη κίνηση.*

*Σε περίπτωση που μια παρτίδα με αντίστροφα χρώματα τελειώσει με κανονικό τρόπο (δηλαδή ματ ματς, εγκατάλειψη, συμφωνία ισοπαλίας αν επιτρέπεται), πριν από τις δέκα (10) κινήσεις, τότε το αποτέλεσμα παραμένει.*

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.

*Ο διαιτητής πρέπει να είναι πολύ προσεκτικός εδώ.*

*Ας υποθέσουμε ότι ο παίκτης Α έχει την κίνηση και το ρολόι του τρέχει. Στη συνέχεια ο παίκτης Β μετατοπίζει ένα από τα δικά του κομμάτια (κατά λάθος). Δεν είναι σωστό ο παίκτης Α να ξεκινά το ρολόι του παίκτη Β.*

*Φυσικά, αν ο παίκτης Α είναι πραγματικά επηρεασμένος, θα καλέσει τον διαιτητή, αφού έχει σταματήσει και τα δύο ρολόγια.*

*Το άρθρο αυτό πρέπει να εφαρμόζεται με ευελιξία.*

*Προβλήματα μπορεί να παρουσιαστούν κυρίως σε παρτίδες Rapid και Blitz, όπου είναι πιθανό να υπάρξουν πολλές καταστάσεις με την μετατόπιση των κομματιών, λόγω του μικρού χρόνου και της ταχύτητας των κινήσεων.*

*Η ποινή που πρέπει να υποβάλει ο διαιτητής πρέπει να είναι σύμφωνα με το άρθρο 12.9.*

*Είναι απαράδεκτο να χάσει αμέσως ο παίκτης που μετατόπισε (κατά λάθος) ένα κομμάτι, εκτός εάν είναι προφανές ότι το έκανε από πρόθεση (δηλ. για να κερδίσει λίγο περισσότερο χρόνο) ή το έπραξε πολλές φορές.*

7.5.1 Μια αντικανονική κίνηση έχει ολοκληρωθεί μόλις ο 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.

*Καταρχήν, είναι πολύ σημαντικό να εντοπιστεί η αντικανονικότητα κατά τη διάρκεια της παρτίδας.*

*Αφού οι παίκτες υπογράψουν τα παρτιδόφυλλα ή είναι σαφές ότι η παρτίδα τελείωσε με άλλο τρόπο, δεν είναι δυνατές διορθώσεις. Το αποτέλεσμα παραμένει.*

*Επιπλέον, σε περίπτωση που διαπιστωθεί η αντικανονικότητα κατά τη διάρκεια της παρτίδας, είναι σημαντικό η παρτίδα να συνεχίζεται με το κομμάτι που παίχθηκε η αντικανονική κίνηση ή ότι το κομμάτι που πάρθηκε θα παρθεί με άλλο κομμάτι, αν είναι δυνατόν.*

*Μια κίνηση δεν μπορεί να κηρυχθεί αντικανονική μέχρι ο παίκτης να πατήσει το ρολόι του.*

*Έτσι, ο παίκτης μπορεί να διορθώσει την κίνησή του χωρίς να τιμωρηθεί, ακόμα κι αν είχε ήδη αφήσει το κομμάτι στη σκακιέρα, αρκεί να μην έχει πατήσει το ρολόι του.*

*Φυσικά, πρέπει να συμμορφώνεται με τα σχετικά μέρη του άρθρου 4 (αγγιγμένο).*

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

7.5.3 Αν ένας παίκτης πατήσει το ρολόι του χωρίς να παίξει κίνηση, αυτό θα θεωρείται και θα τιμωρείται σαν αντικανονική κίνηση.

7.5.4 Αν ένας παίκτης χρησιμοποιήσει δύο χέρια για την πραγματοποίηση μιας μοναδικής κίνησης (σε περίπτωση ροκέ, παρσίματος ή προαγωγής), αυτό θα θεωρείται και θα τιμωρείται 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. Για τη δεύτερη ολοκληρωμένη αντικανονική κίνηση από τον ίδιο παίκτη, ο διαιτητής πρέπει να κηρύσσει την παρτίδα χαμένη για τον παίκτη αυτό. Όμως, η παρτίδα θα είναι ισόπαλη αν η θέση είναι τέτοια που ο 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.

*Είναι σκόπιμο, η έρευνα για να καθοριστεί από ποια θέση θα συνεχιστεί το παιχνίδι, να διεξαχθεί από τους δύο παίκτες και υπό την επίβλεψη του διαιτητή.*

*Ο παίκτης μηδενίζεται σε περίπτωση που συμπληρώσει δύο (2) ΟΠΟΙΕΣΔΗΠΟΤΕ από τις παραπάνω αντικανονικές κινήσεις.*

*Ωστόσο, όταν υπάρχουν δύο (2) αντικανονικές κινήσεις σε μία κίνηση (δηλαδή αντικανονικό ροκέ με τα δύο χέρια, αντικανονική προαγωγή με τα δυο χέρια, αντικανονικό πάρσιμο με τα δύο χέρια), θεωρούνται ως μία (1) αντικανονική κίνηση και ο παίκτης δεν πρέπει να μηδενιστεί.*

*Το πάρσιμο του βασιλιά είναι αντικανονική κίνηση και τιμωρείται αναλόγως.*

## **Άρθρο 8: Η καταγραφή των κινήσεων**

8.1.1 Κατά τη διάρκεια της παρτίδας κάθε παίκτης είναι υποχρεωμένος να καταγράφει τις δικές του κινήσεις και αυτές του αντιπάλου του με το σωστό τρόπο, κίνηση προς κίνηση, όσο πιο καθαρά και ευανάγνωστα είναι δυνατό, με την αλγεβρική γραφή (βλέπε Παράρτημα Γ), στο καθορισμένο για τη διοργάνωση παρτιδόφυλλο.

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 το τις Οδηγίες I.1.1.

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.

8.1.3 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.

8.1.5 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 το διαιτητή, μπορεί να διατεθεί από τον παίκτη, για να γράφει τις κινήσεις. Το χρονόμετρο του θα ρυθμιστεί από το διαιτητή με ένα δίκαιο τρόπο. Αυτή η ρύθμιση του χρονομέτρου δεν θα εφαρμόζεται σε παίκτη Α.Μ.Ε.Α.

*Προσέξτε: απαγορεύεται η καταγραφή της κίνησης εκ των προτέρων. Επιτρέπεται μόνο σε περίπτωση υποβολής αιτήματος (άρθρο 9.2 και 9.3) και εγκατάλειψης.*

*Επιτρέπεται η καταγραφή των κινήσεων ως ζεύγος (η κίνηση του αντιπάλου του και η κίνηση του), αλλά ο παίκτης πρέπει να έχει καταγράψει την προηγούμενη κίνηση του πριν κάνει την επόμενη.*

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

*Στις μέρες μας, γενικά δεν υπάρχουν προβλήματα με αυτό το άρθρο. Η συνήθεια της απόκρυψης κινήσεων στο παρτιδόφυλλο με ένα στυλό δεν παραβιάζει αυτό το άρθρο. Ωστόσο, ο διαιτητής έχει το δικαίωμα να αφαιρέσει το στυλό από το παρτιδόφυλλο, όποτε θέλει να ελέγξει τον αριθμό των κινήσεων που παίζει ο παίκτης.*

8.3 Τα παρτιδόφυλλα ανήκουν στους διοργανωτές των αγώνων.

*Το πρωτότυπο παρτιδόφυλλο ανήκει στους διοργανωτές. Ο παίκτης πρέπει να το παραδώσει στον διαιτητή όταν ολοκληρωθεί η παρτίδα και να πάρει ένα αντίγραφο (αν υπάρχει).*

8.4 Αν ένας παίκτης έχει λιγότερα από πέντε λεπτά στο χρονόμετρό του σε κάποιο στάδιο σε μια περίοδο, 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.

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 τους.

*Συμβαίνει αρκετά συχνά ότι σε περιπτώσεις προβλημάτων χρόνου ο παίκτης να ρωτά τον διαιτητή πόσες κινήσεις έχουν μείνει μέχρι τον έλεγχο χρόνου. Ο διαιτητής δεν θα δώσει ποτέ πληροφορίες σχετικά με τον αριθμό των κινήσεων που έχουν γίνει, ακόμα και όταν ο παίκτης ή και οι δύο παίκτες έχουν ολοκληρώσει τον απαιτούμενο αριθμό κινήσεων.*

*Μόνο μετά την πτώση της σημαίας ο διαιτητής θα ενεργήσει: σταματάει και τα δύο ρολόγια και δίνει εντολή στους παίκτες να ενημερώσουν τα παρτιδόφυλλα. Μόνο αφού και οι δύο παίκτες έχουν ενημερώσει τα παρτιδόφυλλα, ο διαιτητής θα ξεκινήσει το ρολόι του παίκτη που έχει την κίνηση.*

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

*Σημειώστε ότι, σε αυτή την περίπτωση, μετά την πτώση της σημαίας, ο διαιτητής δεν σταματάει το ρολόι.*

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 χρονόμετρο έτρεχε και τον αριθμό των κινήσεων που έγιναν / ολοκληρώθηκαν, αν αυτή η πληροφόρηση είναι διαθέσιμη, πριν γίνει η αναπαράσταση.

*Η αναπαράσταση θα πρέπει να γίνει μετά το σταμάτημα του ρολογιού και θα πρέπει κατά το δυνατόν να απομακρυνθεί από τις σκακιέρες των άλλων παικτών, έτσι ώστε να μην τους ενοχλεί.*

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 υπογράψουν και τα δύο παρτιδόφυλλα, σημειώνοντας το αποτέλεσμα της παρτίδας. Ακόμη και αν γραφθεί λάθος, το αποτέλεσμα αυτό θα παραμένει, εκτός εάν ο διαιτητής αποφασίσει διαφορετικά.



*Είναι πολύ σημαντικό για τον διαιτητή να καταγράψει τα σωστά αποτελέσματα των παιχνιδιών.*

*Μόλις ο διαιτητής δει ότι μια παρτίδα τελειώσει, θα πρέπει να πάει αμέσως εκεί και να ελέγξει αν οι παίκτες έχουν γράψει το αποτέλεσμα και έχουν υπογράψει τα παρτιδόφυλλα.*

*Ο διαιτητής πρέπει να ελέγξει αμέσως ότι και τα δύο παρτιδόφυλλα γράφουν το ίδιο αποτέλεσμα.*

*Αυτό το άρθρο δίνει τη δυνατότητα στον Επικεφαλής Διαιτητή ενός τουρνουά να παρακάμπτει λάθος αποφάσεις των διαιτητών του τουρνουά, ακόμα και μετά την υπογραφή των παικτών στα παρτιδόφυλλα.*

### **Άρθρο 9: Η ισόπαλη παρτίδα**

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 Όμως, 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 χρονόμετρο 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 ένα σύμβολο (=).

*Σε περίπτωση που ένα τουρνουά γίνεται με αυτόν τον κανόνα, τότε ο αναφερόμενος αριθμός κινήσεων ή η ολική απαγόρευση, πρέπει να γίνεται γνωστή στους παίκτες από την προκήρυξη. Συνιστάται ο διαιτητής να επαναλάβει τον κανόνα πριν από την έναρξη του τουρνουά.*

*Είναι σαφές ότι ο κανόνας ισχύει μόνο για συμφωνία ισοπαλίας. Τα άρθρα 9.2, 9.3 και 9.6 εξακολουθούν να ισχύουν καθ' όλη τη διάρκεια της παρτίδας και δίνουν τη δυνατότητα στους παίκτες να κάνουν ισοπαλία σε λιγότερο από τον καθορισμένο αριθμό κινήσεων, οι οποίες πρέπει ελεγχθούν από τον διαιτητή (δηλαδή εάν δύο παίκτες κάνουν ισοπαλία με τριπλή επανάληψη μετά από 20 κινήσεις, σε ένα τουρνουά όπου υπάρχει κανόνας περιορισμού στην ισοπαλία πριν ολοκληρωθούν 30 κινήσεις και από τους δύο παίκτες, τότε ο διαιτητής πρέπει να αποδεχθεί το αποτέλεσμα).*

*Η σωστή σειρά μιας πρότασης ισοπαλίας είναι σαφής:*

- 1. κάνω μια κίνηση*
- 2. προτείνω ισοπαλία*
- 3. πατάω το ρολόι.*

*Αν ένας παίκτης αποκλίνει από αυτή τη σειρά, η πρόταση εξακολουθεί να ισχύει αν και είναι στην πραγματικότητα λανθασμένη. Ο διαιτητής σε αυτή την περίπτωση πρέπει να τιμωρήσει τον παίκτη, σύμφωνα με το Άρθρο 12.9.*

*Δεν υπάρχουν όροι σε μια πρόταση ισοπαλίας.*

*Μερικά παραδείγματα:*

*Ο παίκτης υποχρεώνει τον αντίπαλο να δεχτεί την πρόταση εντός 2 λεπτών.*

*Σε έναν ομαδικό αγώνα: προτείνεται ισοπαλία υπό την προϋπόθεση ότι μια άλλη παρτίδα κερδηθεί ή θα γίνει και αυτή ισοπαλία.*

*Και στις δύο περιπτώσεις η πρόταση ισοπαλίας είναι έγκυρη, αλλά όχι και οι όροι.*

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

*Σχετικά με το 9.1.2.3: Εάν ένας παίκτης υποβάλει αίτημα για ισοπαλία, ο αντίπαλος έχει τη δυνατότητα να συμφωνήσει αμέσως.*

*Σε αυτή την περίπτωση ο διαιτητής δεν χρειάζεται να ελέγξει την ορθότητα του αιτήματος.*

*Αλλά πρόσεχε. Εάν υπάρχουν περιορισμοί στις προτάσεις ισοπαλίας (για παράδειγμα: δεν επιτρέπονται προτάσεις ισοπαλίας πριν ολοκληρωθούν 30 κινήσεις και από τους δύο παίκτες και το αίτημα έχει υποβληθεί πριν από αυτή (δηλαδή μετά από 28 κινήσεις), τότε το αίτημα πρέπει να ελεγχθεί από το διαιτητή σε κάθε περίπτωση, ακόμη και αν ο αντίπαλος συμφωνήσει με την πρόταση.*

9.2.1 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):

9.2.1.1 πρόκειται να εμφανισθεί, αν πρώτα καταγράψει την κίνησή του, ή οποία δεν μπορεί να αλλάξει, στο παρτιδόφυλλο του και δηλώσει στον διαιτητή την πρόθεση του να κάνει αυτή τη κίνηση, ή

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

9.2.2 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 είναι οι ίδιες. Άρα, οι θέσεις δεν είναι οι ίδιες αν:

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

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

*Η ορθότητα ενός αιτήματος πρέπει να ελέγχεται παρουσία και των δύο παικτών.*

*Συνιστάται επίσης να γίνεται αναπαράσταση της παρτίδας και να μην αποφασίσετε μόνο χρησιμοποιώντας τα παρτιδόφυλλα.*

*Εάν χρησιμοποιούνται ηλεκτρονικές σκακιέρες, μπορείτε να το ελέγξετε στον υπολογιστή.*

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 παρτιδόφυλλό του, 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 να μην έχει γίνει κίνηση πιονιού και οποιοδήποτε πάρσιμο, ή

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

*Ισχύουν και εδώ τα σχόλια του 9.2*

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.

*Ο παίκτης χάνει το δικαίωμά του να αιτηθεί ισοπαλία μόνο σε αυτή την κίνηση. Έχει πάντα τη δυνατότητα να υποβάλει νέο αίτημα στην παρτίδα σε άλλη κίνηση.*

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 (Δείτε τα άρθρα 6.12.α ή 6.12.β). Δεν επιτρέπεται να αποσύρει την πρότασή του.

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 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.

*Αναφέρθηκε ότι θα πρέπει να παιχθεί η κίνηση του αιτήματος, αλλά αν η κίνηση είναι αντικανονική, πρέπει να γίνει μια άλλη κίνηση με αυτό το κομμάτι. Όλες οι άλλες λεπτομέρειες του άρθρου 4 ισχύουν επίσης.*

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 έχει ολοκληρωθεί από κάθε παίκτη χωρίς την κίνηση οποιοδήποτε πιονιού και χωρίς οποιοδήποτε πάρσιμο. Αν η τελευταία κίνηση κατέληξε σε ματ, αυτό θα έχει προτεραιότητα.

*Στην περίπτωση 9.6.1, οι πέντε φορές δεν χρειάζεται να είναι διαδοχικές.*

*Και στις δύο περιπτώσεις 9.6.1 και 9.6.2 ο διαιτητής πρέπει να παρέμβει και να σταματήσει την παρτίδα, ανακηρύσσοντάς την ισόπαλη.*

## **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).

*Γνωστό είναι και το σύστημα βαθμολόγησης που χρησιμοποιούν κάποια τουρνουά: νίκη 3 βαθμούς, ισοπαλία 1 βαθμό και ήττα 0 βαθμοί.*

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  $\frac{3}{4}$  -  $\frac{1}{4}$ .

*Αυτό σημαίνει, πρώτον, ότι η συνολική βαθμολογία που επιτυγχάνεται και από τους δύο παίκτες σε ένα παιχνίδι δεν μπορεί να υπερβαίνει το σκορ που επιτυγχάνεται κερδίζοντας το παιχνίδι: με το παραδοσιακό σύστημα (1,  $\frac{1}{2}$ , 0), το συνολικό σκορ δεν μπορεί να είναι περισσότερο από 1 βαθμός. ή περισσότερα από 3 με σύστημα 3, 1, 0.*

*Και δεύτερον, ότι ένας παίκτης δεν μπορεί να λάβει ένα σκορ άλλο από 1,  $\frac{1}{2}$  ή 0 στο παραδοσιακό σύστημα ή 3, 1 ή 0 στο σύστημα 3, 1, 0.*

## **Άρθρο 11: Η συμπεριφορά των παικτών**

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

*Αυτό είναι ένα άρθρο το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τυχόν παραβάσεις που δεν αναφέρονται ρητά στους κανόνες σκακιού.*

11.2.1 Ως εγκαταστάσεις αγώνων οριοθετούνται η αίθουσα αγώνων, οι χώροι ανάπαυσης, οι τουαλέτες, το αναψυκτήριο, το καπνιστήριο 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.

*Εάν υπάρχει δυνατότητα, οι θεατές δεν πρέπει να εισέλθουν στο χώρο αγώνων.*

*Συνιστάται να είναι πάντοτε υπό τον έλεγχο βοηθών όλοι οι άλλοι χώροι (χώροι καπνίσματος, χώροι τουαλέτας, μπαρ, κ.λπ.).*

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.

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

11.3.2.1 Κατά τη διάρκεια της παρτίδας απαγορεύεται στον παίκτη να έχει στις εγκαταστάσεις αγώνων οποιαδήποτε ηλεκτρονική συσκευή που δεν έχει πάρει τη ρητή έγκριση του διαιτητή. Ωστόσο, η προκήρυξη μπορεί να επιτρέπει 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 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 κάποιο 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.

*Οι κανονισμοί σχετικά με τις ηλεκτρονικές συσκευές είναι τώρα πολύ αυστηροί. Κανένα κινητό τηλέφωνο δεν επιτρέπεται στο χώρο αγώνων και δεν έχει σημασία αν είναι ενεργοποιημένο ή απενεργοποιημένο.*

*Εάν ένα κινητό τηλέφωνο (ακόμα και απενεργοποιημένο) βρεθεί σε παίκτη, η παρτίδα χάνεται αμέσως και ο αντίπαλος θα κερδίσει. Το αποτέλεσμα είναι 1-0 ή 0-1. Δεν έχει σημασία αν, όταν βρεθεί το κινητό τηλέφωνο, ο αντίπαλος δεν μπορεί να κάνει ματ τον παραβάτη με οποιαδήποτε σειρά κινήσεων: κερδίζει το παιχνίδι.*

*Είναι διαφορετικό αν το παιχνίδι δεν έχει ξεκινήσει ακόμα. Ας υποθέσουμε ότι συμβαίνει το εξής: Δεν υπάρχει μηδενικός χρόνος αναμονής. Ο παίκτης Α βρίσκεται στο χώρο αγώνων στην αρχή του γύρου. Ο αντίπαλός του, ο παίκτης Β απουσιάζει. Αμέσως μόλις ο παίκτης Α έκανε την πρώτη του κίνηση κτυπάει το κινητό του. Ο διαιτητής μηδενίζει αμέσως τον παίκτη Α. Μερικά λεπτά αργότερα, αλλά εντός του προβλεπόμενου χρόνου, ο παίκτης Β έρχεται. Η βαθμολογία είναι "- / +", δεν είναι μια «παρτίδα» και δεν μπορεί να αξιολογηθεί.*

*Ωστόσο, υπάρχει η δυνατότητα για έναν διαιτητή ή έναν διοργανωτή να καθορίσει εκ των προτέρων (στην προκήρυξη) μια λιγότερο αυστηρή ποινή για παραβίαση αυτού του άρθρου (δηλαδή λ.χ. κάποιο πρόστιμο).*

*Και μπορούν επίσης να συμπεριλάβουν στην προκήρυξη τη δυνατότητα να φέρουν μια τέτοια συσκευή στο τουρνουά υπό την προϋπόθεση ότι πληρούνται ορισμένες προϋποθέσεις:*

*ότι είναι εντελώς απενεργοποιημένη και αποθηκευμένη σε ξεχωριστή τσάντα, έτσι ώστε να μην έρχεται σε επαφή με τον παίκτη*

*και*

*ο παίκτης δεν έχει πρόσβαση στην τσάντα κατά τη διάρκεια της παρτίδας, χωρίς την άδεια του διαιτητή (και δεν μπορεί να πάρει μαζί του την τσάντα στην τουαλέτα κλπ.).*

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

*Εάν είναι εφικτό, η περιοχή καπνίσματος θα πρέπει να βρίσκεται κοντά στον χώρο αγώνων και να εποπτεύεται από διαιτητή ή βοηθό.*

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

*Σημαίνει ότι οι παίκτες, που τελείωσαν τις παρτίδες τους, πρέπει να εγκαταλείψουν το χώρο αγώνων. Παρόλα αυτά, δώστε τους λίγα λεπτά για να παρακολουθήσουν τις υπόλοιπες παρτίδες, εφόσον είστε βέβαιοι ότι δεν ενοχλούν τους παίκτες που συνεχίζουν να παίζουν.*

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.

*Ακόμα κι αν οι προτάσεις ισοπαλίας ή τα αιτήματα είναι κάτι φυσιολογικό, η επανάληψη τους πολύ συχνά μπορεί να ενοχλήσει τον αντίπαλο. Ο διαιτητής πρέπει πάντα να παρεμβαίνει όταν ο αντίπαλος διαταράσσεται ή αποσπάται.*

11.6 Παράβαση οιασδήποτε 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.

*Είναι πολύ δύσκολο να δοθεί μια γενική κατευθυντήρια γραμμή για την εφαρμογή του παρόντος άρθρου, αλλά εάν ένας διαιτητής για τρίτη ή τέταρτη φορά πρέπει να προειδοποιήσει τον παίκτη, υπάρχει ένας καλός λόγος να τον μηδενίσει.*

*Είναι απαραίτητο να προειδοποιηθεί ο παίκτης ότι το άρθρο 11.7 θα εφαρμοστεί στην επόμενη παράβαση.*

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).

*Είναι απαραίτητο να προτρέψετε έναν παίκτη να κάνει ένσταση, σε περίπτωση που δεν συμφωνεί με την απόφαση του διαιτητή. Με οποιοδήποτε τρόπο, το παιχνίδι θα συνεχιστεί σύμφωνα με την απόφαση του διαιτητή. Εάν ο παίκτης αρνείται να συνεχίσει το παιχνίδι, τότε το ρολόι του θα τρέξει και θα χάσει από χρόνο.*

*Θα πρέπει πάντα να υπάρχει μια προθεσμία για την υποβολή της ένστασης.*

*Οι λεπτομέρειες της διαδικασίας υποβολής ένστασης θα πρέπει να αποτελούν μέρος της προκήρυξης.*

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 διαιτητή.

*Η αναπαράσταση της παρτίδας, που προέρχεται, για παράδειγμα, από αίτημα (τριπλή επανάληψη ή 50 κινήσεις) δεν είναι μόνο καθήκον του διαιτητή.*

*Οι παίκτες πρέπει να κάνουν αυτή την αναπαράσταση, υπό την επίβλεψη του διαιτητή.*

## **Άρθρο 12: Ο ρόλος του διαιτητή (βλέπε Πρόλογο)**

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

*Ο διαιτητής πρέπει να είναι παρών και να ελέγχει τις παρτίδες.*

*Σε περίπτωση που ο διαιτητής διαπιστώσει παράβαση, μπορεί να παρεμβαίνει. Δεν πρέπει να περιμένει αίτημα από τον αντίπαλο.*

*Παράδειγμα: Ένας παίκτης αγγίζει ένα κομμάτι και κάνει κίνηση με ένα άλλο. Ο διαιτητής θα αναγκάσει τον παίκτη να παίξει το αγγιγμένο κομμάτι.*

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

*Ο διαιτητής πρέπει να φροντίσει ώστε να αποφευχθεί κάθε είδους εξαπάτηση από τους παίκτες.*

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 χρονόμετρο 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.

*Το άρθρο αυτό συμπεριλαμβάνει την πτώση σημαίας*

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.

*Οι θεατές, οι επίσημοι, οι διοργανωτές, οι αρχηγοί και οι διαιτητές δεν επιτρέπεται επίσης να χρησιμοποιούν τα κινητά τους μέσα στην αίθουσα αγώνων κατά τη διάρκεια των αγώνων.*

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.

*Το 12.9.9 μπορεί να εφαρμόζεται σε συνεργασία με τον διοργανωτή.*

## 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 γράψει τις κινήσεις.

A.3.1 Οι Κανόνες Αγώνων πρέπει να ισχύουν αν:

A.3.1.1 ένας διαιτητής επιβλέπει τρεις το πολύ παρτίδες και

A.3.1.2 κάθε παρτίδα καταγράφεται από τον διαιτητή ή τον βοηθό του και, αν είναι δυνατόν, από ηλεκτρονικά μέσα.

A.3.2 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.4 Διαφορετικά ισχύουν τα παρακάτω:

A4.1 Από την αρχική θέση, εφόσον έχουν ολοκληρωθεί 10 (δέκα) κινήσεις από κάθε παίκτη,

A.4.1.1 δεν μπορεί να γίνει καμία αλλαγή στη ρύθμιση των χρονομέτρων , εκτός αν δεν επηρεάζεται δυσμενώς το χρονοδιάγραμμα της διοργάνωσης

A.4.1.2 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 αυτό τον πύργο.

A.4.2 Αν ο διαιτητής παρατηρήσει παράβαση των Άρθρων 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ή 7.5.4, πρέπει να δράσει σύμφωνα με το Άρθρο 7.5.5, με την προϋπόθεση ότι ο αντίπαλος του δεν έχει κάνει την επόμενη του κίνηση. Αν δεν παρέμβει ο διαιτητής, ο αντίπαλος έχει το δικαίωμα αιτήματος, 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.

*Αυτό σημαίνει ότι ο παίκτης δεν χάνει την παρτίδα με την πρώτη αντικανονική κίνηση, αλλά με τη δεύτερη, όπως στην κανονική παρτίδα.*

*Οι ποινή είναι ίδια με την κανονική παρτίδα.*

A.4.3 Για να υποβληθεί αίτημα νίκης από χρόνο, ο αιτών μπορεί να σταματήσει το ρολόι και να ενημερώσει τον διαιτητή. Όμως, 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.

*Σε περίπτωση που και τα δύο ρολόγια δείχνουν 0.00, δεν μπορεί να υποβληθεί αίτημα για νίκη από χρόνο από τους παίκτες, αλλά ο διαιτητής θα αποφασίσει το αποτέλεσμα με βάση την ένδειξη “-“ που θα φαίνεται σε ένα από τα δύο ρολόγια.*

*Ο παίκτης του οποίου η ένδειξη αυτή παρουσιάζεται στο ρολόι του, θα χάνει την παρτίδα.*

A.4.4 Αν ο διαιτητής διαπιστώσει ότι και οι δυο βασιλιάδες είναι σε σαχ ή ότι ένα πόνι 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.

*Αν ο παίκτης ολοκληρώσει μια κίνηση δίνοντας σαχ και ο αντίπαλος ολοκληρώσει την επόμενη κίνηση του δίνοντας επίσης σαχ (δημιουργώντας μια θέση όπου οι δύο Βασιλιάδες είναι σε σαχ) και ο παίκτης, αντί να αιτηθεί αντικανονική κίνηση του αντιπάλου, ολοκληρώνει την επόμενη κίνηση με τον βασιλιά του, αποφεύγοντας το σαχ, τότε το παιχνίδι θα συνεχιστεί από την επόμενη κίνηση του αντιπάλου, καθώς η νέα θέση δεν είναι πλέον αντικανονική !*

*Ο αντίπαλος δεν μπορεί να διεκδικήσει αντικανονική κίνηση.*

A.4.5 Ο διαιτητής μπορεί να ανακοινώσει πτώση σημαίας, αν την παρατηρήσει.

*Είναι υποχρέωση του διαιτητή να ανακοινώνει πτώση σημαίας, αν την δει.*

A.5 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 οποιονδήποτε προστιθέμενο χρόνο είναι 10 λεπτά ή λιγότερο.

B.2 Οι ποινές που αναφέρονται στα Άρθρα 7 και 9 των Κανονισμών Αγώνων θα είναι ένα λεπτό αντί για δύο λεπτά.

B.3.1 Οι Κανόνες Αγώνων πρέπει να ισχύουν αν

B.3.1.1 ένας διαιτητής επιβλέπει μία παρτίδα και

B.3.1.2 κάθε παρτίδα καταγράφεται από τον διαιτητή ή τον βοηθό του και, αν είναι δυνατόν, από ηλεκτρονικά μέσα.

B.3.2 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.

B.4 Διαφορετικά, το παιχνίδι θα διέπεται από τους Κανόνες του Γρήγορου Σκακιού όπως αναφέρονται στο Άρθρο A.2 και A.4

*Είναι υποχρέωση του διαιτητή να ανακοινώνει πτώση σημαίας, αν την δει, όπως ακριβώς και στο rapid*

B.5 Η προκήρυξη των αγώνων πρέπει να ορίζει αν το Άρθρο B.3 ή το Άρθρο B.4 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 πόνι.

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

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

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

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 1<sup>η</sup> και 2<sup>η</sup> γραμμή αντιστοίχως, ενώ τα μαύρα κομμάτια και πιόνια, στην 8<sup>η</sup> και 7<sup>η</sup> γραμμή αντιστοίχως.

C.7 Ως αποτέλεσμα των προηγούμενων κανονισμών, κάθε ένα από τα 64 τετράγωνα συμβολίζεται αμετάβλητα από έναν μοναδικό συνδυασμό γράμματος και αριθμού.

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

C.8 Κάθε κίνηση κομματιού συμβολίζεται με το ακρόνυμο του ονόματος του κομματιού και το τετράγωνο άφιξης αυτού. Δεν χρειάζεται παύλα μεταξύ ακρόνυμου και τετραγώνου. Παράδειγμα: Ae5, Iζ3, Πδ1.

Στην περίπτωση των πιονιών, συμβολίζεται μόνο το τετράγωνο άφιξης. Παράδειγμα: ε5, δ4, α5.

Μια ευρύτερη μορφή γραφής, η οποία συμπεριλαμβάνει και το τετράγωνο εκκίνησης, είναι αποδεκτή. Παράδειγμα: Αβ2ε5, Ιη1ζ3, Πα1δ1, ε7ε5, δ2δ4, α6α5.

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

C.9.1 στο ακρόνυμο του ονόματος του αντίστοιχου κομματιού και

C.9.2 του τελικού τετραγώνου (άφιξης) Παράδειγμα: Αχε5, Ιxζ3, Πxδ1 (βλέπε επίσης C10).

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: δχε5, ηxζ3, αxβ5 Στην περίπτωση του 'en passant', ένα 'e.p.' μπορεί να προστεθεί στην γραφή Παράδειγμα: εχδδ 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 ακρόνυμο 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 ακρόνυμο 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 ίπποι στα τετράγωνα η1 και ε1 και ένας εξ αυτών κινείται στο τετράγωνο ζ3: Είτε Ιηζ3, είτε Ιεζ3, ανάλογα με την περίπτωση.

C.10.3.2 Υπάρχουν δύο ίπποι στα τετράγωνα η5 και η1 και ένας εξ αυτών κινείται στο τετράγωνο ζ3. Είτε Ι5ζ3, είτε Ι1ζ3, ανάλογα με την περίπτωση.

C.10.3.3 Υπάρχουν δύο ίπποι στα τετράγωνα θ2 και δ4 και ένας εξ αυτών κινείται στο τετράγωνο ζ3. Είτε Ιθζ3, είτε Ιδζ3, ανάλογα με την περίπτωση.

C.10.3.4 Αν τρώγεται κάτι στο τετράγωνο ζ3, ισχύει η γραφή των άνωθεν παραδειγμάτων, αλλά ένα “x” μπορεί να προστεθεί 1) είτε Ιηxζ3, είτε Ιεxζ3, 2) είτε Ι5xζ3, είτε Ι1xζ3, 3) είτε Ιθxζ3, είτε Ιδxζ3, ανάλογα με την περίπτωση.

C.11 Στην περίπτωση προαγωγής πιονιού, γράφεται η ακριβής κίνηση του πιονιού, ακολουθούμενη από το ακρόνυμο του καινούριου κομματιού. Παράδειγμα: δ8B, εχζ8I, β1A, η1Π.

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

C.13 Ακρόνυμα

0-0 = Ροκέ με τον πύργο του θ1 ή του θ8. (Μικρό Ροκέ)

0-0-0 = Ροκέ με τον πύργο του α1 ή του α8 (Μεγάλο Ροκέ)

x = πάρσιμο

+ = σαχ

++ ή # = ματ

e.p. = Πάρσιμο ‘en passant’ (Τα τέσσερα τελευταία είναι προαιρετικά).

Παράδειγμα παιχνιδιού: 1.ε4 ε5 2.Ιζ3 Ιζ6 3.δ4 εχδ4 4.ε5 Ιε4 5.Βχδ4 δ5 6.εχδ6 e.p. Ιχδ6 7. Αη5 Ιγ6 8.Βε3+Αε7 9.Ιβδ2 0-0 10. 0-0-0 Πε8 11.Ρβ1 (=)

...ή: 1. ε4 ε5 2. Ιζ3 Ιζ6 3. δ4 εδ4 4. ε5 Ιε4 5. Βδ4 δ5 6. εδ6 Ιδ6 7. Αη5 Ιγ6 8. Βε3 Αε7 9 Ιβδ2 0-0 10. 0-0-0 Πε8 11. Ρβ1 (=)

...ή: 1. ε2ε4 ε7ε5 2.Ιη1ζ3 Ιη8ζ6 3.δ2δ4 ε5xδ4 4. ε4ε5 Ιζ6ε4 5. Βδ1xδ4 δ7δ5 6. ε5xδ6 e.p. Ιε4xδ6 7. Αγ1η5 Ιβ8γ6 8. Βδ4ε3 Αζ8ε7 9. Ιβ1δ2 0-0 10. 0-0-0 Πζ8ε8 11. Ρβ1 (=)

## **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 σκακιέρων, 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), Laeuffer (Αξιωματικός), Springer (ίππος), Bauer (πίονι).

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 2 και 3, για τον παίκτη που βλέπει ισχύουν οι κανονικοί κανονισμοί.

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.6.2.2 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. Μέρμινα 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**

### **Οδηγίες I. Διακοπές Παιγνιδιών**

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 και τα δύο παρτιδόφυλλα 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, 6.9, 9.6, και 9.7, 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 οι κανονισμοί ενός αγώνος ορίζουν 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.12.1 Εάν ο φάκελος με τη σφραγισμένη κίνηση έχει χαθεί, το παιχνίδι 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 μπορεί να διορθωθεί, 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. 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 πόνια 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 πόνια 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.

### Π.3.2.5 Συστάσεις:

Π.3.2.5.1 Κατά το Ροκέ σε πραγματική σκακιέρα και με πραγματικό αντίπαλο, προτείνεται να μετακινείται ο βασιλιάς εκτός της επιφάνειας της σκακιέρας 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.

Π.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.

### Π.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 γ (γ1 για τον λευκό και γ8 για τον μαύρο) και ο πύργος στο τετράγωνο δ (δ1 για τον λευκό και δ8 για τον μαύρο). Μετά από ένα μικρό ροκέ (γράφεται 0-0) ο βασιλιάς θα βρίσκεται στο τετράγωνο η (η1 για τον λευκό και η8 για τον μαύρο) και ο πύργος στο ζ (ζ1 για τον λευκό και ζ8 για τον μαύρο).

### Π.3.2.7 Σημειώσεις

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

Π.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.

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

Π.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.

Π.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 α,β ή/και το ε κατειλημμένα, και μετά από Μικρό Ροκέ (0-0), θα μπορούσαμε να έχουμε το ε ή/και το θ 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 στο 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 μια προσαύξηση χρόνου 5 δευτερολέπτων έξτρα και για τους δύο παίκτες. 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 φωνάζει 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 αναβάλλει 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.