# T.C.

# TARAKLI KAYMAKAMLIĞI

#  SATRANÇ TURNUVASI ŞARTNAMESİ

**Son Başvuru Tarihi:** 21.11.2022

**Fikstür Açıklanma Tarihi:** 22.11.2022 **Turnuva Başlangıç Tarihi:** 23.11.2022

**Bitiş Tarihi:** 01.12.2022

**Turnuva Yeri:** Taraklı Gençlik Merkezi

# Genel Hükümler:

* Bu turnuva Taraklı Halkına yönelik b i r Satranç turnuvasıdır.
* Açıklanan fikstürde kesinlikle değişiklik yapılmayacaktır.
* Turnuva 4+3 = 7 Maç üzerinden oynanacaktır, en çok oyun kazanan katılımcılar birincilik için eşitlik olması halinde birincilik için 3 maç beraberlik bozma maçı yapılacaktır.
* Turnuvamızda galiplere 1.2.3. derecelerle sınıflandırma olacaktır ve ödül töreni buna göre düzenlenecektir.

# Katılım Koşulları:

* Turnuvaya katılacak kişilerin temel düzeyde satranç bilgisi ve becerisine sahip olması gerekmektedir.

# Oyun Kuralları:

-Her hamle tek elle yapılmalıdır.

- Önceden niyetini belli etmek şartıyla ( örneğin ‘düzeltiyorum’ diyerek ) oyuncu bir ya da daha fazla taşı düzeltebilir.

-Sıradaki oyuncu bilerek birden fazla taşa dokunmuşsa, oynayabileceği ya da yiyebileceği ilk dokunduğu taşı oynamalı ya da yemelidir.

-Eğer oyuncu şah ve kalesine bilerek dokunmuşsa bu kaleyle mümkünse rok atmalıdır. - Dokunulan taşların hiçbiri oynanamıyor ya da yenemiyorsa, oyuncu herhangi bir hamle yapabilir.

-Bir taş kurallara uygun bir hamle olarak ya da bir hamlenin kısmı olarak bir kareye bırakılmışsa bu taş başka bir yere oynanamaz.

-Oyunun mutlaka bir kazananı olmalıdır, rakibini kurallara uygun bir hamleyle mat yapan oyuncu tarafından kazanılır. Oyun derhal sona erer.

-Rakibi oyunu terk eden oyuncu oyunu kazanır. Oyun derhal sona erer.

– Rakibi gelmeyen oyuncu hükmen galip sayılır ve oyun derhal sona erer.

--Sırada olan oyuncu kurallara uygun bir hamle yapamıyor ve şahı da tehdit altında bulunmuyor ise oyun berabere biter ve bu duruma ‘pat’ denir. Oyun derhal sona erer.

-Hiç bir taş aynı renkte başka bir taşın bulunduğu bir kareye gidemez. Eğer bir taş rakip bir taşın olduğu kareye giderse, aynı hamlenin bir parçası olarak rakip taşı almış olur ve alınan taş tahta dışına çıkarılır. Fil, bulunduğu karenin çaprazlarında herhangi bir kareye gidebilir,

(Diyagram 2) (Diyagram 2) (Diyagram 3) Kale, bulunduğu karenin dikey ve yataylarında herhangi bir kareye gidebilir, (Diyagram 3) (Diyagram 4) (Diyagram 5)

Vezir, bulunduğu karenin dikey, yatay ve çaprazlarında herhangi bir kareye

Gidebilir(Diyagram 4) Fil, kale veya vezirle bu hamleler yapılırken, hamle yolu üzerinde bulunan bir taşının üzerinden atlanamaz,

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

Piyon bulunduğu dikeyde önündeki boş kareye doğru ilerler, ya da, b. İlk hareketinde, (a) da yazdığı gibi bir kare ilerleyebilir veya bulunduğu dikeyde önündeki her iki karenin de boş olması koşulu ile iki kare ilerleyebilir, ya da, c. Yan dikeyde bir önünde bulunan (ön

Çaprazda) rakip taşı alarak bu kareye gidebilir, (Diyagram 6) (Diyagram 6) (Diyagram 7) d.Bir piyon ilk hareketinde iki kare ilerleyip rakip piyonla yan yana gelirse, rakip piyon bu piyonu sanki bir kare ilerlemiş gibi kabul ederek alabilir. Bu hak sadece ilk defasında, yani iki kare çıkışı yapılır yapılmaz geçerlidir, bu harekete geçerken alma (en passant) denir, (Diyagram 7) e. Bir piyon bulunduğu ilk konumdan ilerleyerek son sıraya (rakibin ilk yatayına) vardığında, aynı hamlenin bir parçası olarak aynı renkte, yeni, bir vezir veya bir kale veya bir fil veya bir at ile değiştirilir. Oyuncunun tercihi daha önce tahta dışına

Çıkarılmış olan taşlarla sınırlı değildir. Bu piyon hareketine terfi denir ve yerine konan taş kurallara uygun olarak derhal devreye girer.

3.8. a. Şahın iki türlü hareketi vardır. Bir veya daha fazla rakip taş tarafından tehdit

Edilmemesi koşulu ile komşu karelere gidebilir, (Diyagram 8) (Diyagram 8) b. Rok. Bu şahla aynı sırada bulunan aynı renkli kalenin ortak hareketidir. Bu iki taşın hareketi tek bir hamle sayılır; şah, bulunduğu kareden, kaleye doğru iki kare ilerler ve ardından kale şahın üstünden atlayarak bir kare yanına (komşu kareye) konarak yapılır. (Diyagram 9-10) (Diyagram 9) Siyah için uzun rok, beyaz için kısa rok (Diyagram 10) Siyah için kısa rok, beyaz için uzun rok 1. Rok yapma hakkı aşağıdaki durumlarda yoktur: a. Şah daha önce oynamış ise veya b. Rok yapılmak istenen kale ile daha önce hamle yapılmış ise, 2. Şu durumlarda rok yapmak geçici olarak olanaklı değildir. a. Şahın durduğu, rok yaparken geçeceği veya rok yaptığında gideceği kareler rakip taşlarca işgal edilmiş ya da tehdit ediliyor ise, b. Rok yapılacak kale ile Şah arasında herhangi bir taş varsa Şah, eğer, rakip taş ya da taşlar tarafından tehdit ediliyor ise bu taş ya da taşlar kendi şahını tehdit altında bırakacağı için hamle yapamıyor olsalar bile şah çekilmiştir. Oyuncular şahlarını tehdit altında bırakacak ve tehdit altına sokacak hamle yapamazlar.