

# Κανόνες του Σκακιού της FIDE

*Οι Κανόνες του Σκακιού της FIDE ρυθμίζουν το παιχνίδι επί της σκακιέρας.*

*Η επίσημη έκδοση των Κανόνων του Σκακιού περιλαμβάνεται στο αγγλικό κείμενο, που εγκρίθηκε στο 75ο Συνέδριο της FIDE στην Καλβιά της Μαγιόρκα (Ισπανία) τον Οκτώβριο του 2004 και τίθεται σε ισχύ από την 1η Ιουλίου 2005.*

*Στους παρόντες Κανόνες, με τον όρο "αυτός" σε όλες τις πτώσεις εννοείται και ο όρος "αυτή" στις αντίστοιχες πτώσεις.*

## ΠΡΟΟΙΜΙΟ

Οι Κανόνες του Σκακιού δεν μπορούν να προβλέψουν κάθε ενδεχόμενο που μπορεί να προκύψει κατά τη διάρκεια μιας παρτίδας, ούτε μπορούν να ρυθμίσουν όλα τα διοικητικά θέματα. Σε περιπτώσεις που δεν περιγράφονται επακριβώς από κάποιο άρθρο των Κανόνων θα πρέπει να είναι δυνατή η λήψη της σωστής απόφασης με βάση τη μελέτη αναλόγων καταστάσεων που περιγράφονται από τους Κανόνες. Οι Κανόνες προϋποθέτουν διαιτητές που έχουν τις απαραίτητες ικανότητες, σωστή κρίση, και απόλυτη αντικειμενικότητα. Αν οι διατάξεις είναι πολύ αναλυτικές, θα στερούν ενδεχομένως από το διαιτητή την ελευθερία της κρίσης του και έτσι θα τον εμποδίζουν να βρει για κάποιο πρόβλημα μια λύση που θα υπαγορευτεί από το ευ αγωνίζεσθαι, τη λογική, και τις ιδιαίτερες συνθήκες.

Η FIDE καλεί όλους τους σκακιστές και όλες τις ομοσπονδίες να αποδεχτούν αυτή την οπτική γωνία.

Κάθε ομοσπονδία-μέλος έχει το δικαίωμα να εισαγάγει επιμέρους αναλυτικότερους κανονισμούς εφόσον:

- α. δεν είναι ασύμβατοι με τους επίσημους Κανόνες του Σκακιού
- β. η εφαρμογή τους περιορίζεται σε τοπικές διοργανώσεις της συγκεκριμένης ομοσπονδίας, και
- γ. δεν ισχύουν για οποιοδήποτε ματς, πρωτάθλημα, ή προκριματικό αγώνα της FIDE, ούτε για τουρνουά τίτλων ή αξιολόγησης της FIDE.

## ΒΑΣΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

### Άρθρο 1 Φύση και σκοπός της σκακιστικής παρτίδας













- 1.1. Κάθε σκακιστική παρτίδα διεξάγεται μεταξύ δύο αντιπάλων, που κινούν εναλλάξ τα κομμάτια τους επάνω σε μια τετράγωνη πλάκα που ονομάζεται "σκακιέρα". Την παρτίδα αρχίζει ο παίκτης με τα λευκά κομμάτια. Ο παίκτης "έχει την κίνηση" μόλις "ολοκληρωθεί" η κίνηση του αντιπάλου του.
- 1.2. Σκοπός κάθε παίκτη είναι να "επιτεθεί" στο βασιλιά του αντιπάλου έτσι ώστε ο αντίπαλος να μην έχει νόμιμη κίνηση. Ο παίκτης που επιτυγχάνει το σκοπό αυτό λέγεται ότι "κάνει ματ" το βασιλιά του αντιπάλου και κερδίζει την παρτίδα. Δεν επιτρέπεται να αφήνει ένας παίκτης το βασιλιά του υπό επίθεση, ούτε να εκθέτει το βασιλιά του σε επίθεση, ούτε να "αιχμαλωτίζει" το βασιλιά του αντίπαλου παίκτη. Ο αντίπαλός του, του οποίου ο βασιλιάς έγινε ματ, χάνει την παρτίδα.
- 1.3. Αν η θέση είναι τέτοια ώστε να είναι αδύνατο να κάνει ματ οποιοσδήποτε από τους δύο παίκτες, η παρτίδα λήγει ισόπαλη.

## Άρθρο 2 Αρχική θέση των κομματιών επάνω στη σκακιέρα

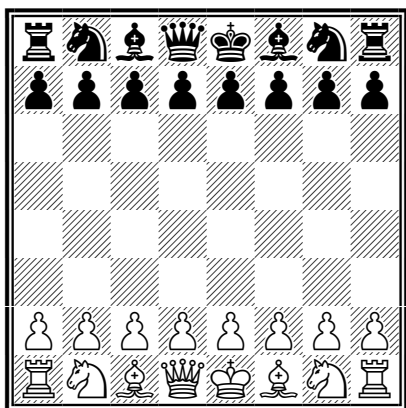
2.1. Η σκακιέρα αποτελείται από ένα πλέγμα 8x8 και συνολικά 64 ίσων τετραγώνων που έχουν εναλλάξ ανοιχτό (τα "λευκά τετράγωνα") και βαθύ χρώμα (τα "μαύρα τετράγωνα").

Η σκακιέρα τοποθετείται ανάμεσα στους παίκτες έτσι ώστε το γωνιακό τετράγωνό της που είναι πιο κοντά στο δεξιό χέρι του παίκτη να είναι λευκό.

2.2. Στην έναρξη της παρτίδας, ο ένας παίκτης έχει 16 ανοιχτόχρωμους πεσσούς (τα "λευκά κομμάτια") και ο άλλος έχει 16 βαθύχρωμους πεσσούς (τα "μαύρα κομμάτια"): Τα κομμάτια αυτά έχουν την εξής κατανομή:

- Ένας λευκός βασιλιάς, συνήθως με το σύμβολο 
- Μία λευκή βασίλισσα, συνήθως με το σύμβολο 
- Δύο λευκοί πύργοι, συνήθως με το σύμβολο 
- Δύο λευκοί αξιωματικοί, συνήθως με το σύμβολο 
- Δύο λευκοί ίπποι, συνήθως με το σύμβολο 
- Οκτώ λευκά πιόνια, συνήθως με το σύμβολο 
- Ένας μαύρος βασιλιάς, συνήθως με το σύμβολο 
- Μία μαύρη βασίλισσα, συνήθως με το σύμβολο 
- Δύο μαύροι πύργοι, συνήθως με το σύμβολο 
- Δύο μαύροι αξιωματικοί, συνήθως με το σύμβολο 
- Δύο μαύροι ίπποι, συνήθως με το σύμβολο 
- Οκτώ μαύρα πιόνια, συνήθως με το σύμβολο 

2.3. Η αρχική θέση των κομματιών επάνω στη σκακιέρα είναι η εξής:



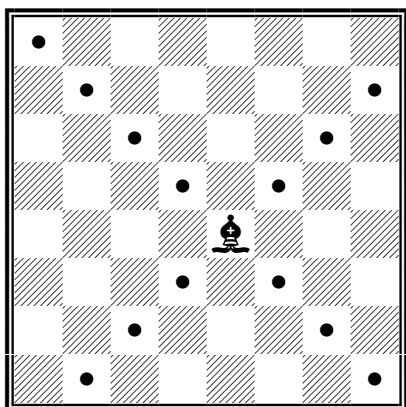
2.4. Οι οκτώ κατακόρυφες στήλες πλάτους ενός τετραγώνου ονομάζονται "κάθετες". Οι οκτώ οριζόντιες γραμμές ύψους ενός τετραγώνου ονομάζονται "οριζόντιες". Κάθε ευθεία γραμμή που αποτελείται από τετράγωνα ίδιου χρώματος που εφάπτονται στη γωνία τους ονομάζεται "διαγώνια".

## Άρθρο 3 Κίνηση των κομματιών

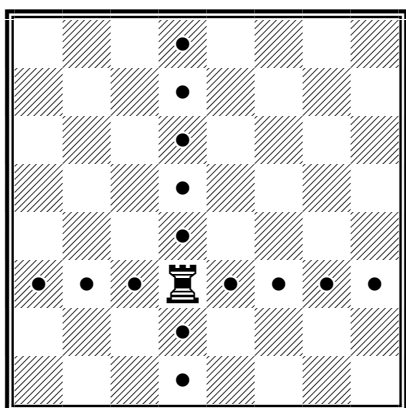
3.1. Δεν επιτρέπεται η μετακίνηση κομματιού σε τετράγωνο που κατέχεται ήδη από άλλο κομμάτι ίδιου χρώματος. Αν ένα κομμάτι μετακινηθεί σε τετράγωνο που κατέχεται από κομμάτι του αντιπάλου, αιχμαλωτίζει σαν μέρος της ίδιας κίνησης το κομμάτι του αντιπάλου και το αφαιρεί από τη σκακιέρα. Ένα κομμάτι λέγεται ότι "επιτίθεται" σε αντίπαλο κομμάτι όταν το επιτιθέμενο κομμάτι μπορεί να αιχμαλωτίσει, σύμφωνα με τα Άρθρα 3.2. ως 3.8, το αντίπαλο κομμάτι στο τετράγωνο όπου βρίσκεται αυτό το αντίπαλο κομμάτι.

Ένα κομμάτι θεωρείται ότι επιτίθεται σε ένα τετράγωνο, ακόμη και όταν το κομμάτι αυτό δεν μπορεί να μετακινηθεί στο συγκεκριμένο τετράγωνο επειδή με την κίνηση αυτή θα άφηνε εκτεθειμένο ή θα τοποθετούσε το βασιλιά του ίδιου χρώματος σε επίθεση.

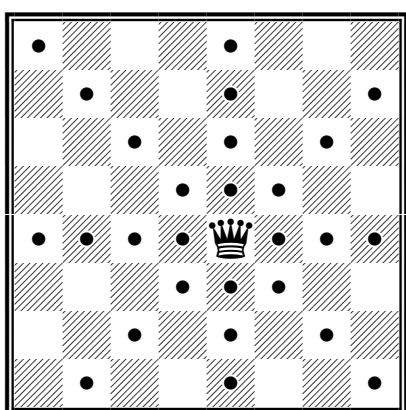
- 3.2. Ο αξιωματικός μπορεί να κινηθεί σε οποιοδήποτε τετράγωνο των διαγώνιων γραμμών στις οποίες στέκεται.



- 3.3. Ο πύργος μπορεί να κινηθεί σε οποιοδήποτε τετράγωνο της κάθετης ή της οριζόντιας γραμμής στις οποίες στέκεται.

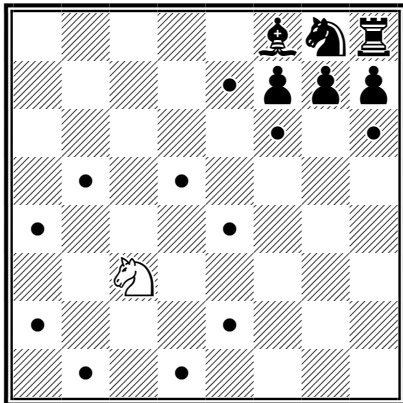


- 3.4. Η βασίλισσα μπορεί να κινηθεί σε οποιοδήποτε τετράγωνο της κάθετης, της οριζόντιας, ή των διαγώνιων γραμμών στις οποίες στέκεται.

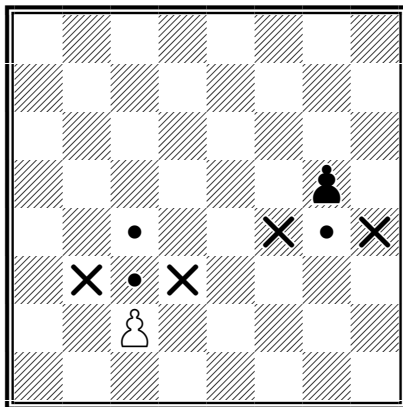


- 3.5. Όταν κάνουν αυτές τις κινήσεις, ο αξιωματικός, ο πύργος, και η βασίλισσα δεν επιτρέπεται να υπερπηδήσουν κομμάτια που φράζουν την κίνησή τους.

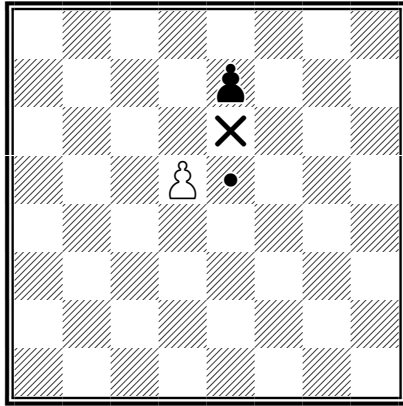
- 3.6. Ο ίππος μπορεί να κινηθεί σε οποιοδήποτε από τα τετράγωνα είναι πλησιέστερα στο τετράγωνο όπου στέκεται, αρκεί το τετράγωνο αυτό να μη βρίσκεται στην κάθετη, στην οριζόντια, ή στις διαγώνιες γραμμές όπου ήδη στέκεται.



- 3.7. α. Το πiónι μπορεί να προχωρήσει προς τα εμπρός, στο αμέσως επόμενο τετράγωνο της κάθετης γραμμής όπου στέκεται, και εφόσον αυτό το επόμενο τετράγωνο είναι κενό, ή  
 β. κατά την πρώτη κίνησή του μόνο, το πiónι μπορεί να κινηθεί όπως στην παράγραφο (α), αλλά μπορεί επίσης, εναλλακτικά, να προχωρήσει κατά δύο τετράγωνα κατά μήκος της κάθετης γραμμής όπου στέκεται, και εφόσον και τα δύο αυτά τετράγωνα είναι κενά, ή  
 γ. το πiónι μπορεί να προχωρήσει σε ένα από τα δύο διαγώνιως εμπρός τετράγωνα του τετραγώνου όπου στέκεται, με την προϋπόθεση ότι στο τετράγωνο αυτό υπάρχει κομμάτι του αντιπάλου, το οποίο κατά την κίνηση αυτή αιχμαλωτίζεται από το πiónι.

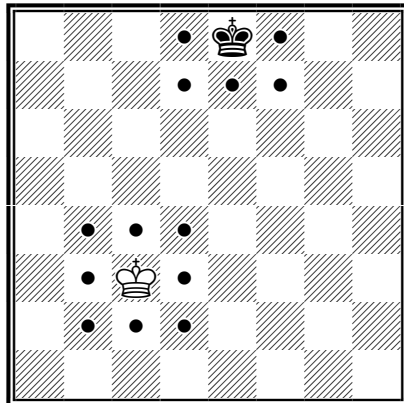


- δ. Πiónι που επιτίθεται σε τετράγωνο, από το οποίο πέρασε αντίπαλο πiónι κάνοντας την ταυτόχρονη κίνηση δύο τετραγώνων από την αρχική του θέση, μπορεί να αιχμαλωτίσει αυτό το αντίπαλο πiónι σαν να είχε προχωρήσει μόνο κατά ένα τετράγωνο. Αυτός ο τρόπος αιχμαλώτισης είναι νόμιμος μόνο κατά την αμέσως επόμενη κίνηση και ονομάζεται αιχμαλώτιση "αν πασάν" (en passant που σημαίνει στα Γαλλικά "κατά τη διέλευση").



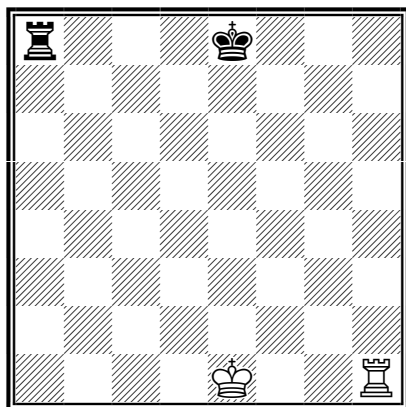
ε. Όταν ένα πiónι φτάσει στην οριζόντια γραμμή που απέχει περισσότερο από την αρχική του θέση, πρέπει να μετατραπεί, σαν μέρος της ίδιας κίνησης, σε ένα νέο κομμάτι: βασίλισσα ή πύργος ή αξιωματικό ή ίππο του ίδιου χρώματος. Η επιλογή του παίκτη δεν περιορίζεται σε κομμάτια που έχουν ήδη αιχμαλωτιστεί. Αυτή η μετατροπή ενός πιονιού σε άλλο κομμάτι ονομάζεται "*προαγωγή*" και η επίδραση του νέου κομματιού είναι άμεση.

- 3.8. α. Υπάρχουν δύο διαφορετικοί τρόποι κίνησης του βασιλιά, είτε:
- i. σε οποιοδήποτε από τα διπλανά τετράγωνα, με την προϋπόθεση ότι δεν επιτίθενται στο τετράγωνο αυτό ένα ή περισσότερα κομμάτια του αντιπάλου.

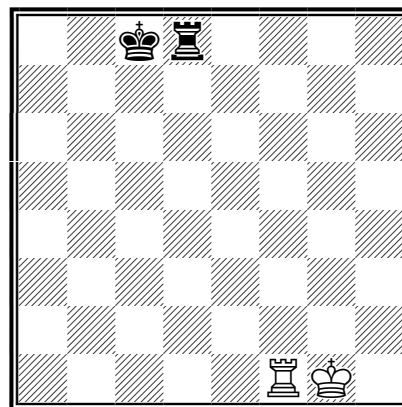


ή

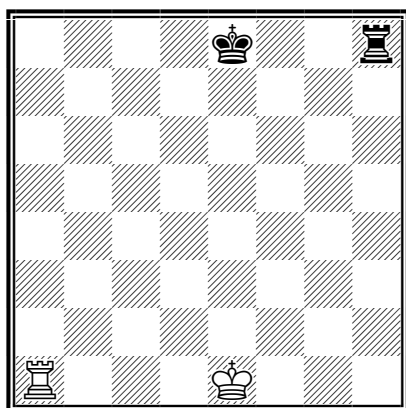
- ii. με "*ροκέ*". Πρόκειται για μία κίνηση του βασιλιά και ενός από τους δύο πύργους του ίδιου χρώματος επάνω στην ίδια οριζόντια γραμμή, η οποία θεωρείται απλή κίνηση του βασιλιά και εκτελείται με τον εξής τρόπο: ο βασιλιάς μετακινείται από το αρχικό του τετράγωνο κατά δύο τετράγωνα προς τον πύργο και στη συνέχεια ο πύργος αυτός μετακινείται στο τετράγωνο το οποίο μόλις διέσχισε ο βασιλιάς.



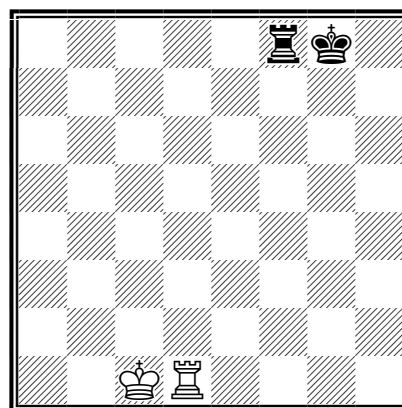
*Πριν από ροκέ του λευκού  
στην πτέρυγα του βασιλιά  
Πριν από ροκέ του μαύρου  
στην πτέρυγα της βασίλισσας*



*Μετά από ροκέ του λευκού  
στην πτέρυγα του βασιλιά  
Μετά από ροκέ του μαύρου  
στην πτέρυγα της βασίλισσας*



*Πριν από ροκέ του λευκού  
στην πτέρυγα της βασίλισσας  
Πριν από ροκέ του μαύρου  
στην πτέρυγα του βασιλιά*



*Μετά από ροκέ του λευκού  
στην πτέρυγα της βασίλισσας  
Μετά από ροκέ του μαύρου  
στην πτέρυγα του βασιλιά*

1. Το δικαίωμα του ροκέ έχει χαθεί:
  - α. όταν ο βασιλιάς έχει ήδη κινηθεί, ή
  - β. με πύργο που έχει ήδη κινηθεί
2. Το ροκέ απαγορεύεται προσωρινά:
  - α. όταν ένα ή περισσότερα κομμάτια του αντιπάλου επιτίθενται στο τετράγωνο όπου στέκεται ο βασιλιάς, στο τετράγωνο που πρέπει να διασχίσει, ή στο τετράγωνο όπου θα καταλήξει.
  - β. όταν υπάρχει οποιοδήποτε κομμάτι ανάμεσα στο βασιλιά και στον πύργο με τον οποίο πρόκειται να γίνει το ροκέ.

3.9. Ο βασιλιάς λέγεται ότι "είναι σε σαχ", όταν δέχεται επίθεση από ένα ή περισσότερα κομμάτια του αντιπάλου, ακόμη και όταν αυτά τα κομμάτια εμποδίζονται να κινηθούν στο τετράγωνο αυτό επειδή με την κίνηση αυτή θα άφηναν εκτεθειμένο ή θα τοποθετούσαν το βασιλιά τους σε σαχ. Δεν επιτρέπεται κίνηση κομματιού όταν η κίνηση αυτή εκθέτει το βασιλιά του ίδιου χρώματος σε σαχ ή τον αφήνει εκτεθειμένο σε σαχ.

## Άρθρο 4 Τρόπος κίνησης των κομματιών

- 4.1. Κάθε κίνηση πρέπει να γίνεται μόνο με το ένα χέρι.
- 4.2. Με την προϋπόθεση ότι θα το δηλώσει προηγουμένως (λέγοντας π.χ. "ζαντούμπ" ή "διορθώνω"), ο παίκτης που έχει την κίνηση επιτρέπεται να τακτοποιήσει ένα ή περισσότερα κομμάτια στα τετράγωνα όπου στέκονται.
- 4.3. Με την εξαίρεση του Άρθρου 4.2, αν ο παίκτης που έχει την κίνηση αγγίζει εσκεμμένα επάνω στη σκακιέρα
  - α. ένα ή περισσότερα από τα δικά του κομμάτια, θα πρέπει να κινήσει το πρώτο από αυτά τα κομμάτια που μπορεί να κινηθεί, ή
  - β. ένα ή περισσότερα από τα κομμάτια του αντιπάλου του, θα πρέπει να αιχμαλωτίσει το πρώτο από τα κομμάτια που άγγιξε και μπορεί να αιχμαλωτιστεί, ή
  - γ. από ένα κομμάτι κάθε χρώματος, θα πρέπει να αιχμαλωτίσει με το κομμάτι του το κομμάτι του αντιπάλου του ή, αν η κίνηση αυτή δεν είναι νόμιμη, να κινήσει ή να αιχμαλωτίσει το πρώτο από τα κομμάτια που άγγιξε και μπορεί να κινηθεί ή να αιχμαλωτιστεί. Αν δεν είναι σαφές αν ο παίκτης άγγιξε πρώτα το δικό του κομμάτι ή το κομμάτι του αντιπάλου του, θα θεωρείται ότι ο παίκτης πρώτα άγγιξε το δικό του κομμάτι και μετά του αντιπάλου.
- 4.4.
  - α. Αν ένας παίκτης αγγίζει εσκεμμένα το βασιλιά και έναν πύργο του, θα πρέπει να κάνει ροκέ σε εκείνη την πτέρυγα εφόσον η κίνηση αυτή είναι νόμιμη.
  - β. Αν ένας παίκτης αγγίζει εσκεμμένα έναν πύργο του και μετά αγγίζει το βασιλιά του, δεν επιτρέπεται κατά την κίνηση αυτή να κάνει ροκέ σε εκείνη την πτέρυγα και η κατάσταση θα ρυθμιστεί σύμφωνα με το Άρθρο 4.3.(α).
  - γ. Αν ένας παίκτης, σκοπεύοντας να κάνει ροκέ, αγγίζει το βασιλιά του ή αγγίζει ταυτόχρονα το βασιλιά του και έναν πύργο του, αλλά το ροκέ στην πτέρυγα αυτή δεν είναι νόμιμο, ο παίκτης αυτός πρέπει να κάνει κάποια άλλη νόμιμη κίνηση με το βασιλιά του, συμπεριλαμβανομένου και του ροκέ από την άλλη πτέρυγα. Αν ο βασιλιάς δεν έχει νόμιμη κίνηση, ο παίκτης είναι ελεύθερος να κάνει όποια άλλη νόμιμη κίνηση θέλει.
  - δ. Αν ένας παίκτης προάγει ένα πιόνι, η επιλογή του κομματιού οριστικοποιείται μόλις το κομμάτι αγγίζει το τετράγωνο προαγωγής.
- 4.5. Αν δεν μπορεί να κινήσει ή να αιχμαλωτίσει κανένα από τα κομμάτια που άγγιξε, ο παίκτης επιτρέπεται να κάνει οποιαδήποτε άλλη νόμιμη κίνηση.
- 4.6. Όταν με νόμιμη κίνηση ή σαν μέρος μιας νόμιμης κίνησης αφηθεί ένα κομμάτι σε κάποιο τετράγωνο, δεν επιτρέπεται να μετακινηθεί μετά σε άλλο τετράγωνο. Εφόσον όλες οι άλλες απαιτήσεις του Άρθρου 3 ικανοποιούνται, η κίνηση θεωρείται ότι έχει γίνει:
  - α. στην περίπτωση της αιχμαλώτισης, όταν έχει απομακρυνθεί από τη σκακιέρα το αιχμαλωτισμένο κομμάτι και ο παίκτης, αφού τοποθέτησε το δικό του κομμάτι στο νέο τετράγωνο, αφήσει από το χέρι του το κομμάτι που έκανε την αιχμαλωσία•
  - β. στην περίπτωση του ροκέ, όταν το χέρι του παίκτη αφήσει τον πύργο στο τετράγωνο που μόλις διέσχισε ο βασιλιάς. Αν ο παίκτης αφήσει από το χέρι του το βασιλιά, η κίνηση δεν έχει γίνει ακόμη, αλλά ο παίκτης δεν έχει πλέον το δικαίωμα να κάνει άλλη κίνηση εκτός από ροκέ από την πλευρά αυτή, εφόσον είναι νόμιμο
  - γ. στην περίπτωση της προαγωγής ενός πιονιού, όταν το πιόνι έχει απομακρυνθεί από τη σκακιέρα και το χέρι του παίκτη έχει αφήσει από το χέρι του το νέο κομμάτι, αφού το τοποθετήσει στο τετράγωνο προαγωγής. Αν ο παίκτης αφήσει από το χέρι του το πιόνι που έφτασε στο τετράγωνο προαγωγής, η κίνηση δεν έχει γίνει ακόμη, αλλά ο παίκτης δεν έχει πλέον το δικαίωμα να παίξει το πιόνι σε άλλο τετράγωνο.

- 4.7. Ο παίκτης χάνει το δικαίωμά του να υποβάλει αίτημα για παραβίαση του Άρθρου 4.3 ή 4.4 από τον αντίπαλό του μόλις αγγίξει σκόπιμα κάποιο κομμάτι.

## **Άρθρο 5 Η ολοκλήρωση της παρτίδας**

- 5.1. α. Νικητής της παρτίδας είναι ο παίκτης που κάνει ματ το βασιλιά του αντίπαλου παίκτη. Η παρτίδα λήγει αμέσως, με την προϋπόθεση ότι η θέση ματ προέκυψε από νόμιμη κίνηση.
- β. Νικητής της παρτίδας είναι ο παίκτης του οποίου ο αντίπαλος δηλώνει ότι εγκαταλείπει. Η παρτίδα λήγει αμέσως.
- 5.2. α. Η παρτίδα λήγει ισόπαλη όταν ο παίκτης που έχει την κίνηση δεν έχει νόμιμη κίνηση και ο βασιλιάς του δεν είναι σε σαχ. Η παρτίδα λήγει τότε με "πατ". Η παρτίδα λήγει αμέσως, με την προϋπόθεση ότι η θέση πατ προέκυψε από νόμιμη κίνηση.
- β. Η παρτίδα λήγει ισόπαλη όταν προκύψει κάποια θέση από την οποία κανένας από τους δύο παίκτες δεν μπορεί να κάνει ματ τον αντίπαλο βασιλιά με οποιαδήποτε σειρά νόμιμων κινήσεων. Η παρτίδα λήγει τότε με "νεκρή θέση". Η παρτίδα λήγει αμέσως, με την προϋπόθεση ότι η νεκρή θέση προέκυψε από νόμιμη κίνηση.
- γ. Η παρτίδα λήγει ισόπαλη με συμφωνία των δύο παικτών κατά τη διάρκεια της παρτίδας. Η παρτίδα λήγει αμέσως. (Δείτε το Άρθρο 9.1).
- δ. Η παρτίδα μπορεί να κατακυρωθεί ισόπαλη εφόσον μία εντελώς ίδια θέση πρόκειται να εμφανιστεί ή έχει εμφανιστεί στη σκακιέρα το λιγότερο τρεις φορές. (Δείτε το Άρθρο 9.2).
- ε. Η παρτίδα μπορεί να κατακυρωθεί ισόπαλη εφόσον κάθε παίκτης έκανε το λιγότερο τις τελευταίες 50 διαδοχικές κινήσεις του χωρίς να κινήσει πιόνι ή να αιχμαλωτίσει κομμάτι ή πιόνι. (Δείτε το Άρθρο 9.3).

## **ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΩΝ ΑΓΩΝΩΝ**

### **Άρθρο 6 Το σκακιστικό χρονόμετρο**

- 6.1. Το "σκακιστικό χρονόμετρο" είναι ένα χρονόμετρο με δύο ενδείξεις χρόνου, που συνδέονται μεταξύ τους έτσι ώστε ανά πάσα στιγμή να μπορεί να λειτουργεί μόνο η μία από τις δύο.

"Ρολόι" στους Κανόνες του Σκακιού είναι η μία από τις δύο ενδείξεις χρόνου.

"Πτώση σημαίας" είναι η λήξη του προκαθορισμένου χρόνου για τον παίκτη.

- 6.2. α. Όταν γίνεται χρήση του σκακιστικού χρονομέτρου, κάθε παίκτης πρέπει να παίζει τουλάχιστον έναν αριθμό κινήσεων ή όλες τις κινήσεις του μέσα στην προκαθορισμένη χρονική περίοδο. Επίσης, επιτρέπεται να αποκτά επιπλέον χρόνο με κάθε κίνηση. Όλες αυτές οι ρυθμίσεις πρέπει να έχουν οριστεί από πριν.

β. Ο χρόνος που εξοικονομείται από τον παίκτη κατά τη διάρκεια μιας περιόδου προστίθεται στο διαθέσιμο χρόνο του για την επόμενη περίοδο. Εξαίρεση αποτελούν οι αγώνες με "καθυστέρηση χρόνου".

Σε αγώνες με καθυστέρηση χρόνου, κάθε παίκτης αρχίζει με έναν προκαθορισμένο "βασικό χρόνο σκέψης". Επιπλέον, κάθε παίκτης αποκτά επίσης μια μονάδα από "σταθερό πρόσθετο χρόνο" με κάθε κίνηση. Η ανάλωση του βασικού χρόνου αρχίζει μετά από την εξάντληση του πρόσθετου χρόνου. Εφόσον ο παίκτης σταματήσει το ρολόι του πριν από την εξάντληση του πρόσθετου χρόνου, ο βασικός χρόνος σκέψης δεν μεταβάλλεται, ανεξάρτητα από το κλάσμα του πρόσθετου χρόνου που χρησιμοποιήσε.

- 6.3. Κάθε ένδειξη χρόνου διαθέτει μία "σημαία". Αμέσως μετά την πτώση μιας σημαίας πρέπει να ελέγχεται η τήρηση των προϋποθέσεων του Άρθρου 6.2(α).
- 6.4. Πριν αρχίσει η παρτίδα, ο διαιτητής αποφασίζει πού θα τοποθετηθεί το χρονόμετρο.



- 6.5. Την καθορισμένη ώρα για την έναρξη της παρτίδας, τίθεται σε λειτουργία το ρολόι του παίκτη με τα λευκά κομμάτια.
- 6.6. Αν αρχικά δεν είναι παρών κανένας από τους δύο παίκτες, ο παίκτης με τα λευκά κομμάτια χάνει όλο το χρόνο που θα περάσει μέχρι την άφιξή του εκτός αν η προκήρυξη των αγώνων προβλέπει διαφορετικά ή ο διαιτητής αποφασίσει αλλιώς.
- 6.7. Όποιος παίκτης εμφανιστεί στη σκακιέρα με καθυστέρηση περισσότερη από μία ώρα από την προγραμματισμένη ώρα έναρξης της παρτίδας χάνει την παρτίδα εκτός αν η προκήρυξη των αγώνων προβλέπει διαφορετικά ή ο διαιτητής αποφασίσει αλλιώς.
- 6.8. α. Κατά τη διάρκεια της παρτίδας, κάθε παίκτης, αφού κάνει την κίνησή του στη σκακιέρα, θα σταματάει το ρολόι του και θα ξεκινάει το ρολόι του αντιπάλου του. Κάθε παίκτης πρέπει πάντα να έχει τη δυνατότητα να σταματήσει το ρολόι του. Η κίνησή του δεν θεωρείται ολοκληρωμένη μέχρι να σταματήσει το ρολόι του, εκτός και αν η κίνησή του αυτή τερματίζει την παρτίδα. (Δείτε τα Άρθρα 5.1 και 5.2).
- Ο χρόνος που μεσολαβεί αφού κάνει ο παίκτης την κίνηση στη σκακιέρα και μέχρι να σταματήσει το ρολόι του ξεκινώντας το ρολόι του αντιπάλου του θεωρείται ότι συμπεριλαμβάνεται στον προκαθορισμένο χρόνο του παίκτη.
- β. Κάθε παίκτης πρέπει να σταματάει το ρολόι του με το ίδιο χέρι που έκανε την κίνησή του. Απαγορεύεται να κρατάει ο παίκτης το δάχτυλό του επάνω στο κουμπί ή να κρατάει "μετέωρο" το χέρι του επάνω από το ρολόι.
- γ. Οι παίκτες πρέπει να χειρίζονται το σκακιστικό χρονόμετρο με το σωστό τρόπο. Απαγορεύεται να το κτυπούν βίαια, να το σηκώνουν, ή να το αναποδογυρίζουν. Μη σωστή χρήση του χρονομέτρου θα τιμωρείται σύμφωνα με το Άρθρο 13.4.
- δ. Αν ένας παίκτης αδυνατεί να χρησιμοποιήσει το χρονόμετρο, μπορεί να ορίσει ένα βοηθό, αποδεκτό από το διαιτητή, για να εκτελεί αυτή την ενέργεια. Ο διαιτητής θα προσαρμόσει το ρολόι του παίκτη με δίκαιο τρόπο.
- 6.9. Μία σημαία θεωρείται ότι έπεσε όταν παρατηρήσει το γεγονός ο διαιτητής ή όταν οποιοσδήποτε από τους δύο παίκτες υποβάλει έγκυρο σχετικό αίτημα.
- 6.10. Με την εξαίρεση των περιπτώσεων εφαρμογής του Άρθρου 5.1 ή ενός από τα Άρθρα 5.2 (α), (β) και (γ), αν ένας παίκτης δεν ολοκληρώσει τον προκαθορισμένο αριθμό κινήσεων στον προκαθορισμένο χρόνο του, ο παίκτης αυτός χάνει την παρτίδα. Ωστόσο, η παρτίδα κατακυρώνεται ισόπαλη αν η θέση είναι τέτοια ώστε ο αντίπαλος του παίκτη δεν μπορεί να κάνει ματ το βασιλιά του παίκτη με οποιαδήποτε σειρά νόμιμων κινήσεων, ακόμη και αν ο παίκτης έπαιξε τις χειρότερες δυνατές κινήσεις.
- 6.11. Εφόσον δεν υπάρχει εμφανής βλάβη, οι ενδείξεις των ρολογιών θεωρούνται έγκυρες. Σκακιστικό χρονόμετρο με εμφανή βλάβη πρέπει να αντικαθίσταται. Ο διαιτητής θα αντικαθιστά το χρονόμετρο και θα καθορίζει κατά την κρίση του τις ενδείξεις χρόνου που θα πρέπει να τεθούν στο εφεδρικό σκακιστικό χρονόμετρο.
- 6.12. Αν έχουν πέσει και οι δύο σημαίες και είναι αδύνατο να διαπιστωθεί ποια σημαία έπεσε πρώτη, τότε
- α. Αν το γεγονός συμβεί σε οποιαδήποτε περίοδο της παρτίδας εκτός από την τελευταία, η παρτίδα θα συνεχίζεται.
- β. Αν το γεγονός συμβεί στην περίοδο της παρτίδας όπου πρέπει να ολοκληρωθούν όλες οι υπόλοιπες κινήσεις, η παρτίδα θα κατακυρώνεται ισόπαλη.

- 6.13. α. Αν η παρτίδα πρέπει να διακοπεί, ο διαιτητής θα σταματάει τα ρολόγια.
- β. Ο παίκτης επιτρέπεται να σταματήσει και τα δύο ρολόγια μόνο για να ζητήσει τη βοήθεια του διαιτητή —για παράδειγμα, όταν έχει εκτελέσει προαγωγή και το απαιτούμενο κομμάτι δεν είναι διαθέσιμο.
- γ. Και στις δύο περιπτώσεις, ο διαιτητής θα αποφασίζει πότε θα αρχίσει ξανά η παρτίδα.
- δ. Αν ένας παίκτης σταματήσει και τα δύο ρολόγια για να ζητήσει τη βοήθεια του διαιτητή, ο διαιτητής πρέπει να αποφασίσει αν ο παίκτης τα σταμάτησε δικαιολογημένα. Αν είναι προφανές ότι ο παίκτης δεν είχε βάσιμο λόγο να σταματήσει τα ρολόγια, ο παίκτης θα τιμωρείται σύμφωνα με το Άρθρο 13.4.
- 6.14. Αν προκύψει κάποια αντικανονικότητα ή αν πρέπει να αποκατασταθεί μια προηγούμενη θέση των κομματιών, ο διαιτητής θα καθορίζει κατά την κρίση του την ένδειξη χρόνου που θα τεθεί στα ρολόγια. Επίσης, αν χρειάζεται, θα προσαρμόζει το μετρητή κινήσεων του ρολογιού.
- 6.15. Επιτρέπεται να υπάρχουν στον αγωνιστικό χώρο οθόνες και σκακιέρες επίδειξης που δείχνουν την τρέχουσα θέση στη σκακιέρα, τις κινήσεις και τον αριθμό των κινήσεων που έχουν γίνει, και χρονόμετρα που δείχνουν επίσης τον αριθμό των κινήσεων. Ωστόσο, οι παίκτες δεν μπορούν να υποβάλλουν αιτήματα βασισμένοι αποκλειστικά σε πληροφορίες που παρουσιάζονται με αυτόν τον τρόπο.

## **Άρθρο 7 Αντικανονικότητες**

- 7.1 α. Αν διαπιστωθεί κατά τη διάρκεια μιας παρτίδας ότι η αρχική θέση των κομματιών δεν ήταν σωστή, η παρτίδα θα ακυρώνεται και θα αρχίζει νέα παρτίδα.
- β. Αν διαπιστωθεί κατά τη διάρκεια μιας παρτίδας ότι το μοναδικό λάθος ήταν ότι η σκακιέρα δεν είχε τοποθετηθεί σύμφωνα με το Άρθρο 2.1, η παρτίδα θα συνεχιστεί αφού μεταφερθεί η τρέχουσα θέση σε σωστά τοποθετημένη σκακιέρα.
- 7.2. Αν μια παρτίδα άρχισε με αντίθετα χρώματα, η παρτίδα θα συνεχιστεί εκτός αν ο διαιτητής αποφασίσει διαφορετικά.
- 7.3. Αν ένας παίκτης μετατοπίσει ένα ή περισσότερα κομμάτια, θα πρέπει να αποκαταστήσει τη σωστή θέση εις βάρος του δικού του χρόνου. Αν χρειάζεται, ο παίκτης ή ο αντίπαλός του θα σταματήσει τα ρολόγια και θα ζητήσει τη βοήθεια του διαιτητή. Ο διαιτητής έχει το δικαίωμα να τιμωρήσει τον παίκτη που μετατόπισε τα κομμάτια.
- 7.4. α. Αν διαπιστωθεί κατά τη διάρκεια μιας παρτίδας ότι έχει ολοκληρωθεί κάποια αντικανονική κίνηση, συμπεριλαμβανομένης της αντικανονικής προαγωγής πιονιού και της αιχμαλωσίας του αντίπαλου βασιλιά, θα επαναφέρεται η θέση ακριβώς πριν από την αντικανονικότητα. Αν δεν μπορεί να καθοριστεί η θέση ακριβώς πριν από την αντικανονικότητα, η παρτίδα θα συνεχίζεται από την πλησιέστερη πριν από την αντικανονικότητα προσδιορίσιμη θέση. Τα ρολόγια θα ρυθμίζονται σύμφωνα με το Άρθρο 6.14. Ως προς την κίνηση με την οποία θα αντικατασταθεί η αντικανονική κίνηση εφαρμόζεται το Άρθρο 4.3. Η παρτίδα θα συνεχίζεται από αυτή την αποκατεστημένη θέση.
- β. Για τις δύο πρώτες αντικανονικές κινήσεις ενός παίκτη που θα απαιτήσουν την εφαρμογή της διαδικασίας του Άρθρου 7.4(α), ο διαιτητής θα προσθέσει κάθε φορά από δύο λεπτά στο χρόνο του αντιπάλου του• την τρίτη φορά που θα παίξει ο ίδιος παίκτης μία αντικανονική κίνηση, ο διαιτητής θα κατακυρώσει την παρτίδα εις βάρος του.

- 7.5. Αν διαπιστωθεί κατά τη διάρκεια μιας παρτίδας ότι κάποια κομμάτια μετατοπίστηκαν από τα τετράγωνα τους, θα επαναφέρεται η θέση ακριβώς πριν από την αντικανονικότητα. Αν δεν μπορεί να καθοριστεί η θέση ακριβώς πριν από την αντικανονικότητα, η παρτίδα θα συνεχίζεται από την πλησιέστερη πριν από την αντικανονικότητα προσδιορίσιμη θέση. Τα ρολόγια θα ρυθμίζονται σύμφωνα με το Άρθρο 6.14. Η παρτίδα θα συνεχίζεται από αυτή την αποκατεστημένη θέση.

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

- 8.1. Κατά τη διάρκεια της παρτίδας κάθε παίκτης είναι υποχρεωμένος να καταγράφει στο "παρτιδόφυλλο" της διοργάνωσης τις κινήσεις του και τις κινήσεις του αντιπάλου του με το σωστό τρόπο, κίνηση προς κίνηση, όσο πιο καθαρά και ευανάγνωστα μπορεί, χρησιμοποιώντας την αλγεβρική σημειογραφία (Παράρτημα Ε). Απαγορεύεται να καταγράφει πρώτα τις κινήσεις, εκτός αν ο παίκτης υποβάλλει αίτημα ισοπαλίας σύμφωνα με το Άρθρο 9.2 ή 9.3.

Αν θέλει ο παίκτης, επιτρέπεται πρώτα να απαντήσει και μετά να καταγράψει την κίνηση του αντιπάλου του. Πριν παίξει την επόμενη κίνησή του θα πρέπει να έχει ήδη καταγράψει την προηγούμενη δική του κίνηση. Και οι δύο παίκτες πρέπει να καταγράφουν στο παρτιδόφυλλό τους την πρόταση ισοπαλίας (Παράρτημα Ε.12).

Αν ένας παίκτης αδυνατεί να καταγράψει τις κινήσεις, μπορεί να ορίσει ένα βοηθό, αποδεκτό από το διαιτητή, για να καταγράψει τις κινήσεις. Ο διαιτητής θα προσαρμόσει το ρολόι του παίκτη με δίκαιο τρόπο.

- 8.2. Το παρτιδόφυλλο πρέπει να είναι ορατό για το διαιτητή σε όλη τη διάρκεια της παρτίδας.
- 8.3. Τα παρτιδόφυλλα αποτελούν ιδιοκτησία των διοργανωτών των αγώνων.
- 8.4. Αν ένας παίκτης έχει λιγότερα από πέντε λεπτά στο ρολόι του σε κάποιο στάδιο μιας περιόδου και δεν του προστίθενται τουλάχιστον 30 δευτερόλεπτα επιπλέον χρόνου με κάθε κίνηση, δεν είναι υποχρεωμένος να ικανοποιεί τις απαιτήσεις του Άρθρου 8.1. Αμέσως μόλις πέσει μία σημαία, ο παίκτης αυτός είναι υποχρεωμένος να ενημερώσει πλήρως το παρτιδόφυλλό του πριν κάνει κίνηση στη σκακιέρα.
- 8.5. α. Αν λόγω του Άρθρου 8.4 κανένας από τους δύο παίκτες δεν είναι υποχρεωμένος να καταγράφει την παρτίδα, θα πρέπει να προσπαθήσει να είναι παρών και να καταγράφει την παρτίδα ο διαιτητής ή ένας βοηθός του. Σε τέτοια περίπτωση, αμέσως μόλις πέσει μία σημαία, ο διαιτητής θα σταματάει τα ρολόγια. Στη συνέχεια, οι δύο παίκτες θα ενημερώσουν τα παρτιδόφυλλά τους χρησιμοποιώντας το παρτιδόφυλλο του διαιτητή ή του αντιπάλου τους.
- β. Αν λόγω του Άρθρου 8.4 μόνο ο ένας παίκτης δεν είναι υποχρεωμένος να καταγράφει την παρτίδα, ο παίκτης αυτός είναι υποχρεωμένος αμέσως μόλις πέσει η μία σημαία να ενημερώσει πλήρως το παρτιδόφυλλό του πριν κάνει κίνηση στη σκακιέρα. Εφόσον ο παίκτης αυτός έχει την κίνηση, μπορεί να χρησιμοποιήσει το παρτιδόφυλλο του αντιπάλου του, αλλά θα πρέπει να του το επιστρέψει πριν κάνει κίνηση.
- γ. Αν δεν υπάρχει πλήρως ενημερωμένο παρτιδόφυλλο, οι παίκτες πρέπει, υπό την επίβλεψη του διαιτητή ή ενός βοηθού του, να αναπαραστήσουν την παρτίδα σε μια άλλη σκακιέρα. Ο διαιτητής ή ο βοηθός του θα πρέπει, πριν αρχίσει η αναπαράσταση να καταγράψει την τρέχουσα θέση στη σκακιέρα, τις ενδείξεις των ρολογιών, και τον αριθμό των κινήσεων που έχουν γίνει, εφόσον η συγκεκριμένη πληροφορία είναι διαθέσιμη.

- 8.6. Αν δεν είναι δυνατή η ενημέρωση των παρτιδόφυλλων έτσι ώστε να αποδεικνύεται ότι ο ένας παίκτης ξεπέρασε τον προκαθορισμένο χρόνο σκέψης του, η επόμενη κίνηση που θα γίνει θα θεωρείται ως η πρώτη της επόμενης χρονικής περιόδου, εκτός και αν υπάρχουν αποδείξεις ότι έχουν γίνει περισσότερες κινήσεις.
- 8.7. Κατά την ολοκλήρωση της παρτίδας και οι δύο παίκτες θα υπογράψουν και τα δύο παρτιδόφυλλα μαζί με το αποτέλεσμα της παρτίδας. Το αποτέλεσμα αυτό θα ισχύει ακόμη και αν είναι εσφαλμένο, εκτός και αν ο διαιτητής αποφασίσει διαφορετικά.

## **Άρθρο 9 Η ισόπαλη παρτίδα**

- 9.1. α. Ο παίκτης που θέλει να κάνει πρόταση ισοπαλίας πρέπει να την προτείνει αφού παίξει την κίνησή του στη σκακιέρα και πριν σταματήσει το ρολόι του και ξεκινήσει το ρολόι του αντιπάλου του. Πρόταση ισοπαλίας που γίνεται οποιαδήποτε άλλη στιγμή κατά τη διάρκεια της παρτίδας παραμένει ισχυρή, αλλά θα πρέπει να εξεταστεί και το Άρθρο 12.5. Δεν επιτρέπεται η σύνδεση όρων με την πρόταση. Και στις δύο περιπτώσεις, η πρόταση δεν μπορεί να αποσυρθεί και παραμένει σε ισχύ μέχρι να την αποδεχτεί ο αντίπαλος, να την απορρίψει προφορικά, να την απορρίψει αγγίζοντας κάποιο κομμάτι με σκοπό να το κινήσει ή να το αιχμαλωτίσει, ή μέχρι να λήξει η παρτίδα με κάποιον άλλο τρόπο.
- β. Η πρόταση ισοπαλίας θα καταγράφεται με κάποιο σύμβολο από κάθε παίκτη στο παρτιδόφυλλό του. (Δείτε το Παράρτημα Ε).
- γ. Αίτημα ισοπαλίας σύμφωνα με τα Άρθρα 9.2, 9.3, ή 10.2 θα θεωρείται ισοδύναμο με πρόταση ισοπαλίας.
- 9.2. Η παρτίδα κατακυρώνεται ισόπαλη μετά από ορθό αίτημα του παίκτη που έχει την κίνηση όταν, για τουλάχιστον τρίτη φορά (και όχι υποχρεωτικά μετά από επανάληψη κινήσεων) η ίδια θέση
- α. πρόκειται να εμφανιστεί, και εφόσον ο παίκτης γράψει πρώτα την κίνηση στο παρτιδόφυλλό του και δηλώσει στο διαιτητή την πρόθεσή του να παίξει την κίνηση αυτή, ή
- β. μόλις εμφανίστηκε και την κίνηση έχει ο παίκτης που κάνει το αίτημα της ισοπαλίας.
- Οι θέσεις θεωρούνται ίδιες για τις ανωτέρω παραγράφους (α) και (β) αν την κίνηση έχει ο ίδιος παίκτης, κομμάτια ίδιου είδους και χρώματος καταλαμβάνουν τα ίδια τετράγωνα, και οι κινήσεις που έχουν στη διάθεσή τους όλα τα κομμάτια και των δύο παικτών είναι ίδιες. Οι θέσεις δεν είναι ίδιες αν κάποιο πιόνι που μπορούσε να αιχμαλωτιστεί "αν πασάν" δεν είναι πλέον δυνατό να αιχμαλωτιστεί με αυτό τον τρόπο ή αν το δικαίωμα για ροκέ έχει αλλάξει προσωρινά ή οριστικά.
- 9.3. Η παρτίδα κατακυρώνεται ισόπαλη μετά από ορθό αίτημα του παίκτη που έχει την κίνηση αν,
- α. ο παίκτης γράψει στο παρτιδόφυλλό του και δηλώσει στο διαιτητή την πρόθεσή του να παίξει την κίνηση αυτή, το αποτέλεσμα της οποίας θα είναι η ολοκλήρωση των τελευταίων 50 διαδοχικών κινήσεων από κάθε παίκτη κατά τις οποίες δεν θα έχει κινηθεί κανένα πιόνι και δεν θα έχει αιχμαλωτιστεί κανένα κομμάτι ή πιόνι, ή
- β. οι τελευταίες 50 διαδοχικές κινήσεις και των δύο παικτών έγιναν χωρίς να κινηθεί κανένα πιόνι και χωρίς να αιχμαλωτιστεί κανένα κομμάτι ή πιόνι.

- 9.4. Αν ένας παίκτης κάνει κίνηση χωρίς να υποβάλει αίτημα ισοπαλίας, χάνει για την κίνηση αυτή το δικαίωμα του αιτήματος σύμφωνα με τα Άρθρα 9.2 ή 9.3.
- 9.5. Αν ένας παίκτης υποβάλει αίτημα ισοπαλίας σύμφωνα με τα Άρθρα 9.2 ή 9.3 θα πρέπει αμέσως να σταματήσει και τα δύο ρολόγια. Δεν επιτρέπεται να αποσύρει την πρότασή του.
- α. Αν το αίτημά του αποδειχτεί ορθό, η παρτίδα κατακυρώνεται αμέσως ισόπαλη.
- β. Αν το αίτημά του αποδειχτεί εσφαλμένο, ο διαιτητής θα προσθέσει τρία λεπτά στον υπολειπόμενο χρόνο του αντιπάλου του. Επιπλέον, εφόσον ο αιτών έχει περισσότερα από δύο λεπτά υπολειπόμενο χρόνο στο ρολόι του, ο διαιτητής θα αφαιρέσει το μισό από τον υπολειπόμενο χρόνο του αιτούντος και μέχρι, το πολύ, τρία λεπτά. Αν ο αιτών είχε υπολειπόμενο χρόνο περισσότερο από ένα αλλά λιγότερο από δύο λεπτά, ο υπολειπόμενος χρόνος του θα πρέπει να μειωθεί στο ένα λεπτό. Αν ο αιτών είχε υπολειπόμενο χρόνο λιγότερο από ένα λεπτό, ο διαιτητής δεν θα κάνει αλλαγές στο ρολόι του αιτούντος. Η παρτίδα θα συνεχίζεται με την εκτέλεση της δηλωθείσας κίνησης.
- 9.6. Η παρτίδα κατακυρώνεται ισόπαλη όταν φτάσει σε θέση όπου είναι αδύνατη η εκτέλεση ματ με οποιαδήποτε σειρά νόμιμων κινήσεων, ακόμη και με το πιο αδέξιο παιχνίδι. Η παρτίδα λήγει αμέσως, με την προϋπόθεση ότι η θέση προέκυψε από νόμιμη κίνηση.

## **Άρθρο 10 Ολοκλήρωση με γρήγορο παιχνίδι (Quickplay Finish)**

- 10.1. "Ολοκλήρωση με γρήγορο παιχνίδι" ("Quickplay Finish") ονομάζεται η φάση μιας παρτίδας όπου όλες οι (υπολειπόμενες) κινήσεις πρέπει να ολοκληρωθούν σε πεπερασμένο προκαθορισμένο χρόνο.
- 10.2. Αν ο παίκτης που έχει την κίνηση έχει λιγότερα από δύο λεπτά υπολειπόμενο χρόνο στο ρολόι του, μπορεί να υποβάλει αίτημα ισοπαλίας πριν πέσει η σημαία του. Θα πρέπει να σταματήσει τα ρολόγια και να καλέσει το διαιτητή.
- α. Αν ο διαιτητής συμφωνήσει ότι ο αντίπαλος δεν προσπαθεί να κερδίσει την παρτίδα με κανονικά μέσα ή ότι είναι αδύνατο να κερδίσει με κανονικά μέσα, θα κατακυρώνει την παρτίδα ισόπαλη. Διαφορετικά θα αναβάλλει την απόφασή του ή θα απορρίπτει το αίτημα.
- β. Αν ο διαιτητής αναβάλλει την απόφασή του, μπορεί να προσθέσει δύο επιπλέον λεπτά στον υπολειπόμενο χρόνο σκέψης του αντιπάλου του αιτούντος και η παρτίδα θα συνεχιστεί –εφόσον είναι δυνατό, με παρουσία διαιτητή. Ο διαιτητής θα ανακοινώσει το οριστικό αποτέλεσμα αργότερα στη διάρκεια της παρτίδας ή μετά από την πτώση μίας σημαίας. Ο διαιτητής θα κατακυρώνει την παρτίδα ισόπαλη αν συμφωνεί ότι η τελική θέση δεν μπορεί να κερδηθεί με κανονικά μέσα ή ότι ο αντίπαλος δεν προσπαθούσε επαρκώς να κερδίσει την παρτίδα με κανονικά μέσα.
- γ. Αν ο διαιτητής απορρίπτει το αίτημα, θα προσθέσει δύο επιπλέον λεπτά στον υπολειπόμενο χρόνο σκέψης του αντιπάλου του αιτούντος.
- δ. Η απόφαση του διαιτητή σύμφωνα με τις παραγράφους 10.2 α, β, και γ είναι τελική.

## **Άρθρο 11 Βαθμολογία**

- 11.1. Εφόσον δεν ανακοινωθεί κάτι διαφορετικό εκ των προτέρων, ο παίκτης που κερδίζει την παρτίδα ή κερδίζει λόγω μηδενισμού του αντιπάλου βαθμολογείται με ένα βαθμό (1), ο παίκτης που χάνει την παρτίδα ή μηδενίζεται βαθμολογείται με μηδέν βαθμούς (0), και ο παίκτης που κάνει ισοπαλία βαθμολογείται με μισό βαθμό (1/2).

## **Άρθρο 12 Η συμπεριφορά των παικτών**

- 12.1. Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να προβαίνουν σε οποιαδήποτε ενέργεια που θα μπορούσε να οδηγήσει το παιχνίδι του σκακιού σε ανυποληψία.

- 12.2. α. Κατά τη διάρκεια της παρτίδας οι παίκτες απαγορεύεται να κάνουν χρήση κάθε είδους σημειώσεων, πηγών πληροφοριών και συμβουλών, καθώς και να αναλύουν σε άλλη σκακιέρα.
- β. Απαγορεύεται αυστηρά σε όλους να έχουν μαζί τους στις εγκαταστάσεις των αγώνων κινητά τηλέφωνα ή άλλα ηλεκτρονικά μέσα επικοινωνίας χωρίς την άδεια του διαιτητή. Αν ηγήσει το κινητό τηλέφωνο που έχει φέρει ένας παίκτης μαζί του στις εγκαταστάσεις των αγώνων κατά τη διάρκεια της παρτίδας, ο παίκτης αυτός θα χάνει την παρτίδα. Η βαθμολογία του αντιπάλου του θα καθορίζεται από το διαιτητή.
- 12.3 Το παρτιδόφυλλο θα χρησιμοποιείται μόνο για την καταγραφή των κινήσεων, του χρόνου στα ρολόγια, των προτάσεων ισοπαλίας, θεμάτων σχετικών με αιτήματα και άλλων σχετικών δεδομένων.
- 12.4. Οι παίκτες που ολοκληρώνουν την παρτίδα τους θα θεωρούνται πλέον θεατές.
- 12.5. Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να εγκαταλείπουν τις "εγκαταστάσεις των αγώνων" χωρίς άδεια του διαιτητή. Ως "εγκαταστάσεις των αγώνων" ορίζεται ο αγωνιστικός χώρος, τα αποχωρητήρια, τα αναψυκτήρια, το καπνιστήριο, και όποιοι άλλοι χώροι έχουν οριστεί από το διαιτητή.  
Ο παίκτης που έχει την κίνηση δεν επιτρέπεται να εγκαταλείπει τις εγκαταστάσεις των αγώνων χωρίς άδεια του διαιτητή.
- 12.6. Απαγορεύεται ο περισπασμός ή η παρενόχληση του αντιπάλου με οποιονδήποτε τρόπο. Εδώ συμπεριλαμβάνονται τα αδικαιολόγητα αιτήματα και οι αδικαιολόγητες προτάσεις ισοπαλίας.
- 12.7. Η παραβίαση οποιουδήποτε σημείου των Άρθρων 12.1 ως 12.6 θα τιμωρείται με ποινές όπως στο Άρθρο 13.4.
- 12.8. Η επίμονη άρνηση ενός παίκτη να συμμορφωθεί με τους Κανόνες του Σκακιού θα τιμωρείται με απώλεια της παρτίδας. Η βαθμολογία του αντιπάλου του θα καθορίζεται από το διαιτητή.
- 12.9. Αν και οι δύο παίκτες κριθούν ένοχοι σύμφωνα με το Άρθρο 12.8, η παρτίδα θα κατακυρώνεται χαμένη και για τους δύο παίκτες.

### **Άρθρο 13 Ο ρόλος του διαιτητή (δείτε το Προοίμιο)**

- 13.1. Ο διαιτητής θα επιβλέπει την αυστηρή τήρηση των Κανόνων του Σκακιού.
- 13.2. Ο διαιτητής θα ενεργεί προς το συμφέρον της διοργάνωσης. Θα πρέπει να εξασφαλίζει την τήρηση καλού αγωνιστικού περιβάλλοντος και τη μη παρενόχληση των παικτών. Θα επιβλέπει την πρόοδο της διοργάνωσης.
- 13.3. Ο διαιτητής θα παρακολουθεί τις παρτίδες, ιδιαίτερα όταν στους παίκτες απομένει λίγος χρόνος, θα επιβάλλει τις αποφάσεις που θα παίρνει και, όπου απαιτείται, τις ποινές των παικτών.
- 13.4. Ο διαιτητής μπορεί να επιβάλλει μία ή περισσότερες από τις εξής ποινές:
- α. προειδοποίηση,
  - β. αύξηση του υπολειπόμενου χρόνου του αντιπάλου,
  - γ. μείωση του υπολειπόμενου χρόνου του παραβάτη,
  - δ. κατακύρωση της παρτίδας ως χαμένης,
  - ε. μείωση της βαθμολογίας που σημείωσε ο παραβάτης στη συγκεκριμένη παρτίδα,
  - στ. αύξηση της βαθμολογίας που σημείωσε στη συγκεκριμένη παρτίδα ο αντίπαλος μέχρι τη μέγιστη δυνατή βαθμολογία για την παρτίδα αυτή,
  - ζ. αποβολή από τη διοργάνωση.

- 13.5. Ο διαιτητής μπορεί να δώσει πρόσθετο χρόνο στον έναν ή και στους δύο παίκτες στην περίπτωση που υπάρξει παρενόχληση της παρτίδας από εξωτερικούς παράγοντες.
- 13.6. Ο διαιτητής δεν πρέπει να παρεμβαίνει στην παρτίδα εκτός από τις περιπτώσεις που περιγράφονται στους Κανόνες του Σκακιού. Δεν πρέπει να αποκαλύπτει τον αριθμό των παιγμένων κινήσεων με την εξαίρεση της εφαρμογής του Άρθρου 8.5, και αφού μία τουλάχιστον σημαία έχει πέσει. Ο διαιτητής θα πρέπει να αποφεύγει να ενημερώνει έναν παίκτη ότι ο αντίπαλός του ολοκλήρωσε την κίνησή του ή ότι ο ίδιος ο παίκτης δεν έχει πατήσει το ρολόι του.
- 13.7. α. Οι θεατές και οι παίκτες άλλων παρτίδων δεν επιτρέπεται να συζητούν σχετικά με την παρτίδα ή να παρεμβαίνουν σε αυτή με οποιονδήποτε τρόπο. Αν είναι απαραίτητο, ο διαιτητής μπορεί να αποβάλλει τους παραβάτες από τις εγκαταστάσεις των αγώνων.
- β. Απαγορεύεται για τους πάντες η χρήση κινητού τηλεφώνου στις εγκαταστάσεις των αίθουσα αγώνων και σε κάθε άλλο χώρο που θα ορίσει ο διαιτητής.

## **Άρθρο 14 FIDE**

14. Οι ομοσπονδίες-μέλη μπορούν να ζητούν από τη FIDE να εκδίδει επίσημες αποφάσεις για προβλήματα σχετικά με τους Κανόνες του Σκακιού.

## **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ**

### **Παράρτημα Α. Διακοπή παρτίδων**

- A1. α. Αν μια παρτίδα δεν έχει ολοκληρωθεί στο τέλος του προκαθορισμένου αγωνιστικού χρόνου, ο διαιτητής θα ζητήσει από τον παίκτη που έχει την κίνηση να *"γράψει κρυφή"* την κίνηση αυτή. Ο παίκτης πρέπει να γράψει την κίνησή του στο παρτιδόφυλλό του με αναμφισβήτητη σημειογραφία, να τοποθετήσει το παρτιδόφυλλό του και το παρτιδόφυλλο του αντιπάλου του σε ένα φάκελο, να σφραγίσει το φάκελο, και τότε πια να σταματήσει το ρολόι του, χωρίς να ξεκινήσει το ρολόι του αντιπάλου. Μέχρι να σταματήσει τα ρολόγια, ο παίκτης διατηρεί το δικαίωμα να αλλάξει την κρυφή του κίνηση. Αν έχοντας πάρει από το διαιτητή την εντολή να γράψει κρυφή την κίνησή του, ο παίκτης κάνει κίνηση επάνω στη σκακιέρα, ο παίκτης θα πρέπει να γράψει αυτή την κίνηση στο παρτιδόφυλλό του ως κρυφή κίνηση.
- β. Αν ένας παίκτης που έχει την κίνηση αποφασίσει να διακόψει την παρτίδα πριν από το τέλος του προκαθορισμένου αγωνιστικού χρόνου, θα θεωρηθεί ότι έγραψε την κρυφή του κίνηση την ώρα που θα αντιστοιχούσε στο τέλος του προκαθορισμένου αγωνιστικού χρόνου και ανάλογα θα καταγραφεί ο χρόνος που του απομένει.
- A2. Στο φάκελο θα πρέπει να αναγράφονται τα εξής:
- α. τα ονόματα των παικτών
- β. η θέση αμέσως πριν από την κρυφή κίνηση
- γ. ο χρόνος που έχει χρησιμοποιήσει ο κάθε παίκτης
- δ. το όνομα του παίκτη που έγραψε την κρυφή κίνηση
- ε. τον αριθμό της κρυφής κίνησης
- στ. την πρόταση ισοπαλίας, εφόσον παραμένει σε ισχύ
- ζ. την ημερομηνία, την ώρα, και το χώρο όπου θα συνεχιστεί η παρτίδα.
- A3. Ο διαιτητής θα ελέγξει την ακρίβεια αυτών των στοιχείων στο φάκελο και θα είναι υπεύθυνος για την ασφαλή φύλαξή του.

- A4. Αν ένας παίκτης προτείνει ισοπαλία αφού ο αντίπαλός του γράψει την κρυφή κίνηση, η πρόταση θα παραμένει σε ισχύ μέχρι ο αντίπαλός του να την αποδεχτεί ή να την απορρίψει όπως στο Άρθρο 9.1.
- A5. Πριν από τη συνέχιση της παρτίδας, θα τοποθετηθεί στη σκακιέρα η θέση που υπήρχε ακριβώς πριν από την κρυφή κίνηση και το ρολόι του κάθε παίκτη θα ρυθμιστεί έτσι ώστε να δείχνει το χρόνο που είχε καταναλώσει κατά τη διακοπή της παρτίδας.
- A6. Αν πριν από τη συνέχισή της η παρτίδα συμφωνηθεί ισόπαλη ή αν ένας από τους παίκτες ενημερώσει το διαιτητή ότι εγκαταλείπει, η παρτίδα ολοκληρώνεται.
- A7. Ο φάκελος θα πρέπει να ανοίγει μόνο όταν είναι παρών ο παίκτης που πρέπει να απαντήσει στην κρυφή κίνηση.
- A8. Με την εξαίρεση των περιπτώσεων των Άρθρων 6.10 και 9.6, η παρτίδα θα θεωρείται χαμένη από τον παίκτη που έγραψε κρυφή κίνηση η οποία
- είναι ασαφής, ή
  - δεν είναι δυνατό να διαπιστωθεί η πραγματική της σημασία, ή
  - είναι αντικανονική.
- A9. Αν, την προβλεπόμενη ώρα συνέχισης,
- είναι παρών ο παίκτης που πρέπει να απαντήσει στην κρυφή κίνηση, ο διαιτητής θα ανοίξει το φάκελο, θα εκτελέσει την κρυφή κίνηση στη σκακιέρα, και θα ξεκινήσει το ρολόι του παίκτη που πρέπει να απαντήσει.
  - δεν είναι παρών ο παίκτης που πρέπει να απαντήσει στην κρυφή κίνηση, ο διαιτητής θα ξεκινήσει το ρολόι του. Μόλις εμφανιστεί ο παίκτης, μπορεί να σταματήσει το ρολόι του και να καλέσει το διαιτητή. Τότε, ο διαιτητής θα ανοίξει το φάκελο και θα εκτελέσει την κρυφή κίνηση στη σκακιέρα. Στη συνέχεια, θα ξεκινήσει ξανά το ρολόι του παίκτη.
  - δεν είναι παρών ο παίκτης που έγραψε την κρυφή κίνηση, ο αντίπαλός του έχει το δικαίωμα να γράψει την απάντησή του στο παρτιδόφυλλό του, να κλείσει το παρτιδόφυλλο σε νέο φάκελο, και μετά να σταματήσει το ρολόι του και να ξεκινήσει το ρολόι του απόντος αντιπάλου του. Στην περίπτωση αυτή, ο φάκελος θα πρέπει να δοθεί στο διαιτητή για φύλαξη και θα ανοιχτεί μόλις εμφανιστεί ο απών αντίπαλος.
- A10. Ο παίκτης χάνει την παρτίδα αν εμφανιστεί στη σκακιέρα με καθυστέρηση μεγαλύτερη από μια ώρα από την προγραμματισμένη ώρα συνέχισης (εκτός αν η προκήρυξη των αγώνων προβλέπει διαφορετικά ή ο διαιτητής αποφασίσει αλλιώς).
- Αν όμως ο απών παίκτης είναι ο παίκτης που έγραψε την κρυφή κίνηση, η παρτίδα κατακυρώνεται διαφορετικά εφόσον:
- ο απών παίκτης έχει κερδίσει την παρτίδα επειδή με την κρυφή του κίνηση εκτελεί ματ, ή
  - ο απών παίκτης προκάλεσε ισόπαλη παρτίδα επειδή με την κρυφή του κίνηση δημιούργησε στη σκακιέρα πατ ή κάποια θέση όπως αυτές που περιγράφονται στο Άρθρο 9.6, ή
  - ο παίκτης που είναι παρών στη σκακιέρα έχει χάσει την παρτίδα σύμφωνα με το Άρθρο 6.10.



- A11. α. Αν χαθεί ο φάκελος που περιέχει την κρυφή κίνηση, η παρτίδα θα συνεχιστεί από τη θέση της διακοπής με τους χρόνους σκέψης που έχουν καταγραφεί τη στιγμή της διακοπής. Αν δεν είναι δυνατό να διαπιστωθεί ο χρόνος που έχει χρησιμοποιήσει ο κάθε παίκτης, ο διαιτητής θα αποφασίσει ποιες θα είναι οι ενδείξεις των ρολογιών. Ο παίκτης που είχε γράψει την κρυφή κίνηση θα εκτελέσει στη σκακιέρα την κίνηση που, κατά δήλωσή του, είχε κρύψει στο φάκελο.
- β. Αν είναι αδύνατο να αποκατασταθεί η θέση της διακοπής, η παρτίδα ακυρώνεται και στη θέση της παίζεται νέα παρτίδα.
- A12. Αν κατά τη συνέχιση της παρτίδας ένας από τους δύο παίκτες υποδεικνύει, πριν παίξει την πρώτη του κίνηση, ότι η ένδειξη στα ρολόγια δεν ανταποκρίνεται στον πραγματικό χρόνο σκέψης, το λάθος πρέπει να διορθωθεί. Αν το λάθος δεν διαπιστωθεί τότε, η παρτίδα θα συνεχιστεί χωρίς διόρθωση, εκτός αν ο διαιτητής εκτιμήσει ότι οι συνέπειες θα είναι πολύ σοβαρές.
- A13. Η διάρκεια κάθε περιόδου συνέχισης θα ελέγχεται από το χρονόμετρο του διαιτητή. Οι ώρες έναρξης και λήξης θα ανακοινώνονται εκ των προτέρων.

### **Παράρτημα Β. Ράπιντ (Rapid)**

- B1. Παρτίδα "ράπιντ" ("Rapidplay") είναι μία παρτίδα όπου όλες οι κινήσεις πρέπει να εκτελεστούν με προκαθορισμένο χρόνο σκέψης από 15 μέχρι 60 λεπτά για κάθε παίκτη ή με σύστημα αρχικού συν προστιθέμενου χρόνου ανά κίνηση όταν ο αρχικός χρόνος συν το 60πλάσιο του προστιθέμενου χρόνου για κάθε κίνηση είναι από 15 μέχρι 60 λεπτά.
- B2. Το παιχνίδι υπακούει στους Κανόνες του Σκακιού της FIDE εκτός από τις επόμενες περιπτώσεις, όπου αντικαθίστανται από τους Κανόνες του Ράπιντ.
- B3. Οι παίκτες δεν είναι απαραίτητο να καταγράφουν τις κινήσεις.
- B4. Μετά την ολοκλήρωση των πρώτων τριών κινήσεων από κάθε παίκτη, δεν είναι δυνατή η διατύπωση αιτημάτων σχετικά με εσφαλμένη αρχική τοποθέτηση των κομματιών, εσφαλμένο προσανατολισμό της σκακιέρας, ή εσφαλμένη ρύθμιση του χρονόμετρου. Στην περίπτωση εναλλαγής της αρχικής θέσης βασιλιά και βασίλισσας, το ροκέ με το βασιλιά αυτόν δεν επιτρέπεται.
- B5. Ο διαιτητής θα πρέπει να παίρνει αποφάσεις σε εφαρμογή του Άρθρου 4 ("Τρόπος κίνησης των κομματιών") μόνο αν του το ζητήσει ο ένας ή και οι δύο παίκτες.
- B6. Η αντικανονική κίνηση θεωρείται ολοκληρωμένη μόλις τεθεί σε λειτουργία το ρολόι του αντιπάλου. Σε εκείνο το σημείο, και πριν παίξει την κίνησή του, νομιμοποιείται ο παίκτης να καταγγείλει ότι ο αντίπαλός του ολοκλήρωσε αντικανονική κίνηση. Ο διαιτητής θα παίρνει απόφαση μόνο μετά από μια τέτοια καταγγελία. Ωστόσο, ο διαιτητής θα παρεμβαίνει, εφόσον είναι δυνατό, αν βρεθούν και οι δύο βασιλιάδες σε σαχ ή αν δεν ολοκληρωθεί η προαγωγή ενός πιονιού.
- B7. Η σημαία θεωρείται ότι έχει πέσει όταν ένας παίκτης διατυπώσει ορθό σχετικό αίτημα. Ο διαιτητής θα αποφεύγει την υπόδειξη της πτώσης σημαίας.
- B8. Για να ζητήσει νίκη από χρόνο, ο αιτών πρέπει να σταματήσει και τα δύο ρολόγια και να ενημερώσει το διαιτητή. Για να εγκριθεί το αίτημά του, θα πρέπει μετά το σταμάτημα των ρολογιών η σημαία του αιτούντος να παραμένει όρθια και η σημαία του αντιπάλου του να έχει πέσει.
- B9. Αν έχουν πέσει και οι δύο σημαίες, η παρτίδα κατακυρώνεται ισόπαλη.

## Παράρτημα Γ. Μπλιτς (Blitz)

- Γ1. Παρτίδα "μπλιτς" ("Blitz Game") είναι μία παρτίδα όπου όλες οι κινήσεις πρέπει να εκτελεστούν με προκαθορισμένο χρόνο σκέψης λιγότερο από 15 λεπτά για κάθε παίκτη ή με σύστημα αρχικού συν προστιθέμενου χρόνου ανά κίνηση όταν ο αρχικός χρόνος συν το 60πλάσιο του προστιθέμενου χρόνου για κάθε κίνηση είναι λιγότερο από 15 λεπτά.
- Γ2. Το παιχνίδι υπακούει στους Κανόνες του Ράπιντ όπως στο Παράρτημα Β των Κανόνων του Σκακιού της FIDE, εκτός από τις επόμενες περιπτώσεις, όπου αντικαθίστανται από τους Κανόνες του Μπλιτς. Τα άρθρα 10.2 και Β6 δεν ισχύουν.
- Γ3. Η αντικανονική κίνηση θεωρείται ολοκληρωμένη μόλις τεθεί σε λειτουργία το ρολόι του αντιπάλου. Σε εκείνο το σημείο, και πριν παίξει την κίνησή του, νομιμοποιείται ο παίκτης να ζητήσει να κατακυρωθεί η παρτίδα ως νίκη του. Πάντως, αν ένας παίκτης δεν μπορεί να κάνει ματ τον αντίπαλο βασιλιά με οποιαδήποτε σειρά νόμιμων κινήσεων, ακόμη και με το πιο αδέξιο αντιπαιχνίδι, ο αντίπαλός του έχει το δικαίωμα πριν παίξει την κίνησή του να ζητήσει να κατακυρωθεί η παρτίδα ισόπαλη. Αφού παίξει ένας παίκτης την κίνησή του, δεν μπορεί να ζητήσει να αποκατασταθεί η τυχόν αντικανονική κίνηση του αντιπάλου του.

## Παράρτημα Δ. Ολοκλήρωση με γρήγορο παιχνίδι (Quickplay Finish) όταν δεν υπάρχει διαιτητής στην αίθουσα αγώνων

- Δ1. Σε παρτίδες που παίζονται σύμφωνα με το Άρθρο 10, ο παίκτης μπορεί να υποβάλλει αίτημα για να κατακυρωθεί η παρτίδα ισόπαλη εφόσον στο ρολόι του απομένουν λιγότερα από δύο λεπτά και πριν πέσει η σημαία του. Αμέσως η παρτίδα ολοκληρώνεται.

Το αίτημα μπορεί να υποβληθεί με τον ισχυρισμό ότι

- α. ο αντίπαλός του δεν μπορεί να κερδίσει με κανονικά μέσα, ή
- β. ο αντίπαλός του δεν καταβάλλει προσπάθεια να κερδίσει με κανονικά μέσα.

Στην περίπτωση (α) ο παίκτης πρέπει να καταγράψει την τελική θέση και ο αντίπαλός του να την επικυρώσει.

Στην περίπτωση (β) ο παίκτης πρέπει να καταγράψει την τελική θέση και να συνυποβάλλει ένα ενημερωμένο παρτιδόφυλλο. Ο αντίπαλος πρέπει να επικυρώσει τόσο το παρτιδόφυλλο, όσο και την τελική θέση.

Το αίτημα υποβάλλεται σε ένα διαιτητή, του οποίου η απόφαση θα είναι η τελική.

## Παράρτημα Ε. Αλγεβρική σημειογραφία

*Η FIDE αναγνωρίζει για τα τουρνουά και τα ματς της μόνο ένα σύστημα σημειογραφίας, το Αλγεβρικό Σύστημα, και συνιστά τη χρήση αυτής της ενιαίας σκακιστικής σημειογραφίας και για τα σκακιστικά βιβλία και περιοδικά. Παρτιδόφυλλα που χρησιμοποιούν σύστημα σημειογραφίας διαφορετικό από το αλγεβρικό δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως αποδεικτικά στοιχεία στις περιστάσεις όπου συνήθως απαιτείται το παρτιδόφυλλο για τέτοιο σκοπό. Διαιτητής που διαπιστώνει ότι κάποιος παίκτης χρησιμοποιεί σύστημα σημειογραφίας διαφορετικό από το Αλγεβρικό Σύστημα, θα πρέπει να προειδοποιεί αυτόν τον παίκτη ότι έχει αυτή την υποχρέωση.*

## Περιγραφή του Αλγεβρικού Συστήματος

- Ε1. Στα επόμενα, "κομμάτι" εννοείται κάθε κομμάτι εκτός από πιόνι.
- Ε2. Κάθε κομμάτι συμβολίζεται από ένα κεφαλαίο γράμμα, συνήθως το αρχικό γράμμα του ονόματός του. Παράδειγμα: Ρ = βασιλιάς, Β = βασίλισσα, Π = πύργος, Α = αξιωματικός, Ι = ίππος. (Για να μη γίνεται σύγχυση βασιλιά-βασίλισσας, χρησιμοποιείται για το βασιλιά το Ρ από το παλιότερο, γαλλικό, "Ρουά").

- E3. Για το κεφαλαίο γράμμα που συμβολίζει το όνομα του κομματιού, κάθε παίκτης επιτρέπεται να χρησιμοποιεί το γράμμα που χρησιμοποιείται συνήθως στη χώρα του. Παράδειγμα F = fou (αξιωματικός στα γαλλικά), ή L = loper (αξιωματικός στα ολλανδικά). Στα έντυπα συνιστάται η χρήση συμβόλων (figurines) που απεικονίζουν τα κομμάτια.
- E4. Τα πόνια δεν χαρακτηρίζονται από αρχικό γράμμα, αλλά από την απουσία τέτοιου γράμματος. Παραδείγματα: e5, d4, a5.
- E5. Οι οκτώ κάθετες (από τα αριστερά προς τα δεξιά για τα Λευκά και από τα δεξιά προς τα αριστερά για τα Μαύρα) χαρακτηρίζονται από τα πεζά γράμματα a, b, c, d, e, f, g, και h, αντιστοίχως.
- E6. Οι οκτώ οριζόντιες (από κάτω προς τα επάνω για τα Λευκά και από επάνω προς τα κάτω για τα Μαύρα) αριθμούνται 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, και 8, αντιστοίχως. Επομένως, στην αρχική θέση τα λευκά κομμάτια και πόνια τοποθετούνται στην πρώτη και στη δεύτερη οριζόντια και τα μαύρα κομμάτια και πόνια στην όγδοη και στην έβδομη οριζόντια.
- E7. Η άμεση συνέπεια των προηγούμενων κανόνων είναι ότι κάθε ένα από τα εξήντα τέσσερα τετράγωνα χαρακτηρίζεται μονοσήμαντα από ένα και μοναδικό συνδυασμό γράμματος και αριθμού.

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

- E8. Η κίνηση κάθε κομματιού υποδηλώνεται από (α) το αρχικό γράμμα του ονόματος του συγκεκριμένου κομματιού και (β) το τετράγωνο άφιξής του. Μεταξύ (α) και (β) δεν υπάρχει ενωτική παύλα. **Παραδείγματα:** Ae5, If3, Pd1.  
Στην περίπτωση των πιονιών αρκεί η αναφορά του τετραγώνου άφιξης. **Παραδείγματα:** e5, d4, a5.
- E9. Όταν ένα κομμάτι αιχμαλωτίζει αντίπαλο κομμάτι, τοποθετείται το σύμβολο x μεταξύ (α) το αρχικού γράμματος του ονόματος του συγκεκριμένου κομματιού και (β) του τετραγώνου άφιξής του. **Παραδείγματα:** Axe5, Ixf3, Pxd1.  
Όταν ένα πόνι αιχμαλωτίζει αντίπαλο κομμάτι, πρέπει να αναφέρεται η κάθετος αναχώρησης, το σύμβολο x, και το τετράγωνο άφιξης. **Παραδείγματα:** dxе5, gxf3, axb5.  
Στην περίπτωση αιχμαλωσίας "αν πασάν" ως τετράγωνο άφιξης αναφέρεται το τετράγωνο όπου τελικά καταλήγει το πόνι μετά την κίνησή του και επισυνάπτεται η ένδειξη "e.p."  
**Παράδειγμα:** exd6 e.p.
- E10. Αν υπάρχουν δύο ίδια κομμάτια που μπορούν να κινηθούν στο ίδιο τετράγωνο, η κίνηση του κομματιού υποδηλώνεται με τον εξής τρόπο:

1. Αν και τα δύο κομμάτια βρίσκονται στην ίδια οριζόντια: με (α) το αρχικό γράμμα του ονόματος του κομματιού, (β) την κάθετη του τετραγώνου αναχώρησης, και (γ) το τετράγωνο άφιξης.
2. Αν και τα δύο κομμάτια βρίσκονται στην ίδια κάθετη: με (α) το αρχικό γράμμα του ονόματος του κομματιού, (β) την οριζόντια του τετραγώνου αναχώρησης, και (γ) το τετράγωνο άφιξης.
3. Αν τα δύο κομμάτια βρίσκονται σε διαφορετικές οριζόντιες και κάθετες, είναι προτιμότερη η μέθοδος (1). Αν η κίνηση περιλαμβάνει αιχμαλωσία κομματιού, τοποθετείται το σύμβολο x μεταξύ των (β) και (γ).

### Παραδείγματα:

Υπάρχουν δύο ίπποι, στα τετράγωνα g1 και e1, και ο ένας τους μετακινείται στο τετράγωνο f3: θα γράψετε είτε Igf3 είτε Ief3, ανάλογα με την περίπτωση.

Υπάρχουν δύο ίπποι, στα τετράγωνα g5 και g1, και ο ένας τους μετακινείται στο τετράγωνο f3: θα γράψετε είτε I5f3 είτε I1f3, ανάλογα με την περίπτωση.

Υπάρχουν δύο ίπποι, στα τετράγωνα h2 και d4, και ο ένας τους μετακινείται στο τετράγωνο f3: θα γράψετε είτε Ihf3 είτε Idf3, ανάλογα με την περίπτωση.

Αν ο ίππος αιχμαλωτίζει με την κίνησή του ένα αντίπαλο κομμάτι στο τετράγωνο f3, τα προηγούμενα παραδείγματα τροποποιούνται με την παρεμβολή του συμβόλου x: (1) είτε Igxf3 είτε Iexf3, (2) είτε I5xf3 είτε I1xf3, (3) είτε Ihxf3 or Idx3, ανάλογα με την περίπτωση.

- E11. Αν υπάρχουν δύο πόνια που μπορούν να αιχμαλωτίσουν το ίδιο κομμάτι ή πόνι του αντιπάλου, το πόνι που κινείται υποδεικνύεται με (α) το γράμμα της καθέτου αναχώρησης, (β) το σύμβολο x, και (γ) το τετράγωνο άφιξης. **Παράδειγμα:** Αν υπάρχουν λευκά πόνια στα τετράγωνα c4 και e4 και ένα μαύρο πόνι ή κομμάτι στο τετράγωνο d5, η σημειογραφία της κίνησης των Λευκών θα είναι είτε exd5 είτε exd5, ανάλογα με την περίπτωση.
- E12. Στην περίπτωση της προαγωγής ενός πιονιού, θα αναγράφεται η κίνηση του πιονιού ακολουθούμενη από το αρχικό γράμμα του νέου κομματιού. **Παράδειγματα:** d8B, f8I, b1A, g1Π.
- E13. Η πρόταση ισοπαλίας θα σημειώνεται με την ένδειξη (=).

### Βασικές συντομογραφίες:

0-0 ροκέ με τον πύργο h1 ή με τον πύργο h8 (ροκέ στην πτέρυγα του βασιλιά)

0-0-0 ροκέ με τον πύργο a1 ή με τον πύργο a8 (ροκέ στην πτέρυγα της βασίλισσας)

x "παίρνει"

+ "σαχ"

++ ή # "σαχ και ματ"

e.p. παίρνει "en passant" ("αν πασάν")

### Δείγμα παρτίδας:

1. e4 e5 2. f3 f6 3. d4 exd4 4. e5 Ie4 5. Bxd4 d5 6. exd6 e.p. Ixd6 7. Ag5 Ic6 8. Be3+ Ae7 9. Ibd2 0-0 10. 0-0-0 Πe8 11. Pb1 (=)

## Παράρτημα Στ.Κανόνες παιχνιδιού για τυφλούς παίκτες και παίκτες με πρόβλημα όρασης

Στ1. Οι διευθυντές αγώνων έχουν το δικαίωμα να προσαρμόζουν τους επόμενους κανόνες σύμφωνα με τα όσα ισχύουν στην περιοχή τους. Σε αγωνιστικό σκάκι μεταξύ σκακιστών που βλέπουν και σκακιστών με προβλήματα όρασης (νομικά τυφλών) οποιοσδήποτε από τους δύο παίκτες μπορεί να απαιτήσει τη χρήση δύο σκακιερών, μιας κανονικής για τον παίκτη που βλέπει και μιας κατασκευασμένης ειδικά για ανθρώπους με πρόβλημα όρασης. Η ειδικά κατασκευασμένη σκακιέρα πρέπει να ικανοποιεί τις εξής προδιαγραφές:

- α. διαστάσεις τουλάχιστον 20 επί 20 εκατοστά
- β. μαύρα τετράγωνα ελαφρώς ανυψωμένα
- γ. υποδοχή ασφαλείας σε κάθε τετράγωνο
- δ. κομμάτια εφοδιασμένα με βύσμα που θηλυκώνει στην υποδοχή ασφαλείας
- ε. κομμάτια τύπου Στόντον, με ειδική σήμανση των μαύρων.

Στ2. Το παιχνίδι υπακούει στους εξής κανονισμούς:

1. Οι κινήσεις θα εκφωνούνται καθαρά, θα επαναλαμβάνονται από τον αντίπαλο, και θα εκτελούνται στη σκακιέρα του. Κατά την προαγωγή ενός πιονιού, ο παίκτης πρέπει να ανακοινώνει το κομμάτι στο οποίο προάγεται. Για να είναι όσο γίνεται πιο σαφής η εκφώνηση, συνιστάται η χρήση των εξής ονομάτων αντί για τα αντίστοιχα γράμματα της αλγεβρικής σημειογραφίας:

A-Anna (Άννα)	E-Eva (Εύα)
B-Bella (Μπέλα)	F-Felix (Φέλιξ)
C-Cesar (Τσέζαρ)	G-Gustav (Γκούσταβ)
D-David (Ντάβιντ)	H-Hector (Χέκτορ)

Οι οριζόντιες από την πλευρά των λευκών προς την πλευρά των μαύρων θα εκφωνούνται με γερμανικούς αριθμούς:

1-eins (άνιτς)	5-fünf (φινφ)
2-zwei (τσβάι)	6-sechs (ζεξ)
3-drei (ντράι)	7-sieben (ζίμπεν)
4-vier (φίερ)	8-acht (αχτ)

Το μεγάλο ροκέ εκφωνείται με τη γερμανική του ονομασία, "Lange Rochade" (λάνγκε ροχάντε) και το μικρό ροκέ με τη γερμανική του ονομασία, "Kurze Rochade" (κούρτσε ροχάντε).

Τα κομμάτια εκφωνούνται με τα γερμανικά τους ονόματα, Koenig (κένιχ-βασιλιάς), Dame (ντάμε-βασίλισσα), Turm (τουρμ-πύργος), Läufer (λόιφερ-αξιωματικός), Springer (σπρίνγκερ-ίππος), Bauer (μπάουερ-πίονι).

2. Στη σκακιέρα του παίκτη με το πρόβλημα όρασης, ένα κομμάτι θεωρείται "αγγιγμένο" όταν έχει εξαχθεί από την υποδοχή ασφαλείας.

3. Η κίνηση θεωρείται "ολοκληρωμένη" όταν:
- σε περίπτωση αιχμαλωσίας, το αιχμαλωτισμένο κομμάτι απομακρυνθεί από τη σκακιέρα του παίκτη που έχει την κίνηση,
  - τοποθετηθεί ένα κομμάτι σε άλλη υποδοχή ασφαλείας και
  - εκφωνηθεί η κίνηση.

Το ρολόι του αντιπάλου επιτρέπεται να πατηθεί μόνο αφού γίνουν όλα αυτά.

Στα σημεία 2 και 3 ισχύουν για τον παίκτη που βλέπει οι συνήθεις Κανόνες.

4. Επιτρέπεται η χρήση σκακιστικού χρονομέτρου ειδικής κατασκευής για ανθρώπους με πρόβλημα όρασης. Το χρονομέτρο αυτό θα διαθέτει τα εξής χαρακτηριστικά:
- Πλάκες ρολογιού με ενισχυμένους δείκτες, επισήμανση ανά πέντε λεπτά με μία ανάγλυφη βούλα και επισήμανση κάθε δεκαπέντε λεπτά με δύο ανάγλυφες βούλες.
  - Σημεία που να διακρίνονται εύκολα με την αφή. Η θέση της σημαίας πρέπει να είναι τέτοια ώστε ο παίκτης να μπορεί να αναγνωρίζει με την αφή το λεπτοδείκτη όταν διανύει τα πέντε τελευταία λεπτά κάθε ώρας.
5. Ο παίκτης με το πρόβλημα όρασης πρέπει να καταγράφει την παρτίδα με το σύστημα Μπράιγ, χειρόγραφα, ή με τη βοήθεια κασετοφώνου.
6. Τυχόν γλωσσικό ολίσθημα κατά την εκφώνηση των κινήσεων πρέπει να διορθώνεται αμέσως και πριν τεθεί σε λειτουργία το ρολόι του αντιπάλου.
7. Αν κατά τη διάρκεια μιας παρτίδας προκύψουν διαφορετικές θέσεις στις δύο σκακιέρες, θα πρέπει να διορθωθούν με τη βοήθεια του διαιτητή που θα συμβουλευτεί τα παρτιδόφυλλα των δύο παικτών. Αν τα δύο παρτιδόφυλλα συμφωνούν, ο παίκτης που έχει γράψει τη σωστή κίνηση αλλά έπαιξε λάθος κίνηση στη σκακιέρα του, θα πρέπει να διορθώσει τη θέση στη σκακιέρα του έτσι ώστε να συμβαδίζει με την κίνηση στα παρτιδόφυλλα.
8. Αν προκύψουν τέτοιες διαφορές και τα δύο παρτιδόφυλλα διαφέρουν, θα ανακληθούν όλες οι κινήσεις μέχρι το σημείο όπου συμφωνούν τα δύο παρτιδόφυλλα και ο διαιτητής θα προσαρμόσει τα ρολόγια αναλόγως.
9. Ο παίκτης με το πρόβλημα όρασης πρέπει να έχει το δικαίωμα να χρησιμοποιεί ένα βοηθό με οποιοδήποτε από (ή και όλα) τα εξής καθήκοντα:
- Να εκτελεί τις κινήσεις κάθε παίκτη στη σκακιέρα του αντιπάλου.
  - Να εκφωνεί τις κινήσεις και των δύο παικτών.
  - Να τηρεί το παρτιδόφυλλο του παίκτη με το πρόβλημα όρασης και να ξεκινάει το ρολόι του αντιπάλου του (έχοντας υπόψη του και την παράγραφο 3γ).
  - Να ενημερώνει τον παίκτη με το πρόβλημα όρασης — ύστερα από αίτημά του και μόνο — για τον αριθμό των κινήσεων που έχουν γίνει και το χρόνο σκέψης που έχουν δαπανήσει οι δύο παίκτες.
  - Να υποβάλλει αίτημα κατακύρωσης της παρτίδας στην περίπτωση υπέρβασης του χρόνου σκέψης από τον αντίπαλο και να ενημερώνει το διαιτητή όταν ο παίκτης που βλέπει έχει αγγίξει ένα από τα κομμάτια στη σκακιέρα του.
  - Να εκτελεί τις απαραίτητες διαδικασίες όταν διακόπτεται η παρτίδα. Αν ο παίκτης με το πρόβλημα όρασης δεν χρησιμοποιεί βοηθό, μπορεί να ζητήσει βοηθό ο παίκτης που βλέπει και να τον επιφορτίσει με τα καθήκοντα των παραγράφων 9α και 9β.