

ΚΑΝΟΝΕΣ ΣΚΑΚΙΟΥ

FIDE 2014

ΚΑΝΟΝΕΣ ΣΚΑΚΙΟΥ FIDE ΠΟΥ ΙΣΧΥΟΥΝ ΑΠΟ 01/07/2014

Περιεχόμενα:

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	page 5
ΠΡΟΛΟΓΟΣ	page 5
ΒΑΣΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	page 7
Άρθρο 1: Η Φύση και ο σκοπός του παιχνιδιού του Σκακιού	page 7
Άρθρο 2: Η αρχική θέση των κομματιών στην σκακιέρα	page 9
Άρθρο 3: Οι Κινήσεις των Κομματιών	page 11
Άρθρο 4: Η εκτέλεση της κίνησης των κομματιών	page 19
Άρθρο 5 : Η ολοκλήρωση της παρτίδας	page 23
ΚΑΝΟΝΕΣ ΑΓΩΝΩΝΩΝ	page 25
Άρθρο 6: Το Σκακιστικό Ρολόι	page 25
Άρθρο 7: Αντικανονικότητες	page 29
Άρθρο 8: Η καταγραφή των κινήσεων	page 31
Άρθρο 9: Η ισόπαλη παρτίδα	page 33
Άρθρο 10: Βαθμοί	page 37
Άρθρο 11: Η συμπεριφορά των παικτών	page 39
Άρθρο 12: Ο ρόλος του διαιτητή (βλέπε Πρόλογο)	page 41
Παραρτήματα:	
Α. Γρήγορο σκάκι (Rapid)	page 43
Β. Μπλίτζ	page 45
Γ. Αλγεβρική γραφή	page 47
Δ. Κανόνες παιχνιδιού με τυφλούς και παίκτες με πρόβλημα όρασης	page 51
Ε. Παρτίδες που διακόπηκαν	page 55
ΣΤ. Κανόνες Σκακιού 960	page 59
Ζ. Φινάλε γρήγορου παιχνιδιού	page 63
Glossary of terms in the Laws of Chess	page 64

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 84^ο συνέδριο της FIDE στο Ταλίν της Εσθονίας), και θα ισχύουν από την 1η Ιουλίου 2014.

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.

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

1.2 Ο αντικειμενικός σκοπός κάθε παίκτη είναι να «επιτεθεί» στον Βασιλιά του αντιπάλου του με τέτοιο τρόπο, ώστε ο αντίπαλος να μην έχει κανονική κίνηση. 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. Ο παίκτης του οποίου ο βασιλιάς έχει γίνει ματ χάνει την παρτίδα.













1.3 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.β).

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



p Q K B N R

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

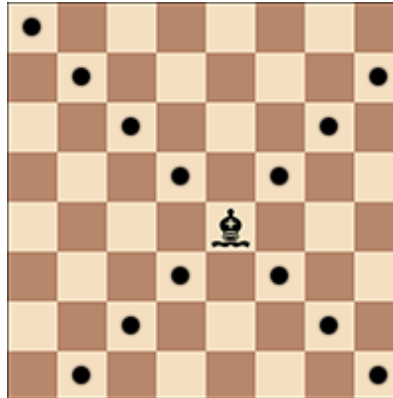


2.4 Οι οχτώ κατακόρυφες στήλες τετραγώνων λέγονται «κάθετες». Οι οχτώ οριζόντιες σειρές τετραγώνων λέγονται «οριζόντιες». Η ευθεία γραμμή ομόχρωμων τετραγώνων που τρέχει από μια γωνία της σκακιέρας μέχρι μια παρακείμενη γωνία (διασχίζει τις εφαιπτόμενες γωνίες) λέγεται "διαγώνιος".

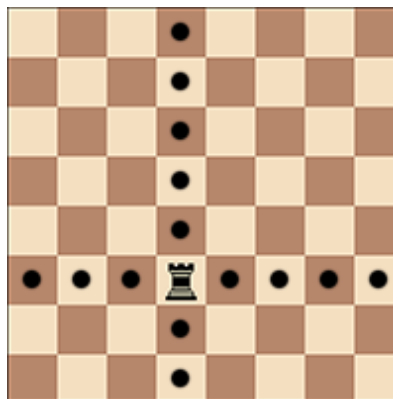
Άρθρο 3: Οι Κινήσεις των Κομματιών

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

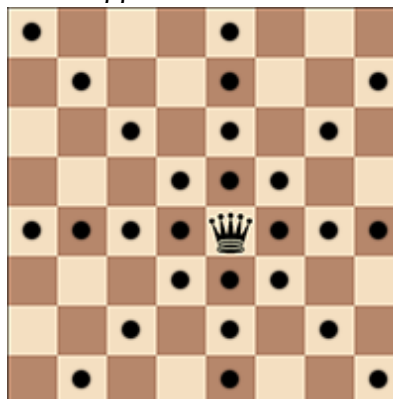
3.2 Ο Αξιωματικός μπορεί να κινηθεί σε οποιοδήποτε τετράγωνο κατά μήκος της διαγωνίου στην οποία βρίσκεται.



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

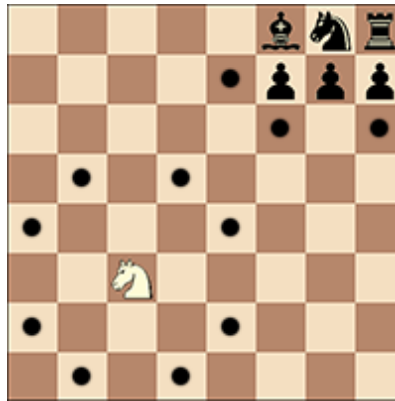


3.4 Η Βασίλισσα μπορεί να κινηθεί σε οποιοδήποτε τετράγωνο κατά μήκος της κάθετης ή της οριζόντιας γραμμής ή μιας διαγωνίου στην οποία βρίσκεται.

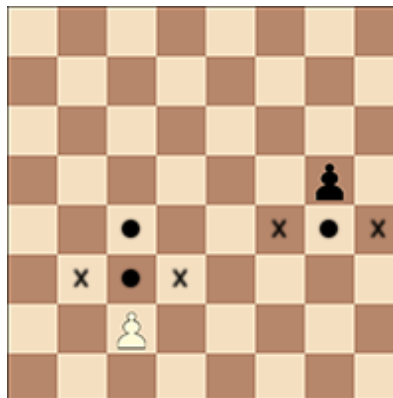


3.5 Κάνοντας τις κινήσεις αυτές ο Αξιωματικός, ο Πύργος ή η Βασίλισσα, δεν μπορούν να κινηθούν πάνω από οποιαδήποτε ενδιάμεσα κομμάτια.

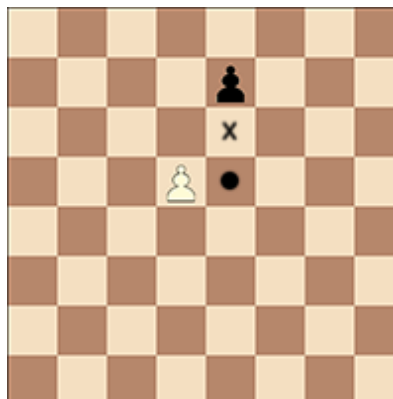
3.6 Ο Ίππος μπορεί να κινηθεί σε ένα από τα πλησιέστερα τετράγωνα από αυτό που βρίσκεται, αλλά όχι στην ίδια οριζόντια, κάθετη ή διαγώνιο.



- 3.7 α. 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
 β. Στην πρώτη του κίνηση, το πiónι μπορεί να κινηθεί όπως στο 3.7.α ή εναλλακτικά μπορεί να προχωρήσει δύο τετράγωνα κατά μήκος της ίδιας καθέτου, με την προϋπόθεση ότι και τα δυο τετράγωνα δεν είναι κατειλημμένα, ή
 γ. 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.



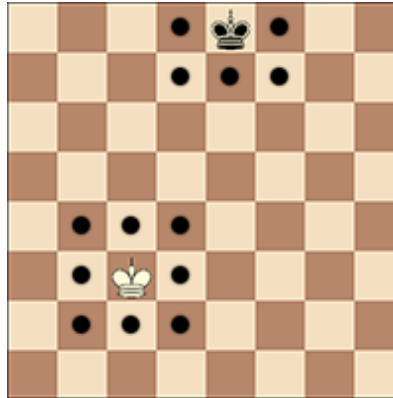
δ. Ένα πiónι που κατέχει ένα τετράγωνο στην ίδια οριζόντιο και στην διπλανή κάθετο ενός πιονιού του αντιπάλου που μόλις έχει προχωρήσει δύο τετράγωνα με μια κίνηση από το αρχικό του τετράγωνο, μπορεί να πάρει αυτό το πiónι του αντίπαλου, σαν το πiónι αυτό του αντιπάλου να είχε προχωρήσει μόνο κατά ένα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



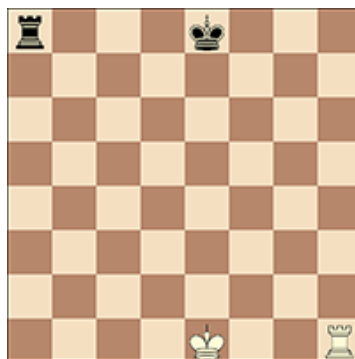
ε. Όταν ένας παίκτης, που έχει την κίνηση, τοποθετήσει ένα πιόνι στην πιο απομακρυσμένη από την αρχική του θέση οριζόντια, πρέπει να ανταλλάξει το πιόνι, ως μέρος της ίδιας κίνησης, με μια νέα Βασίλισσα, Πύργο, Αξιωματικό, ή ίππο του ίδιου χρώματος βάζοντας στο τετράγωνο άφιξης. Το τετράγωνο αυτό λέγεται το τετράγωνο «προαγωγής». Η επιλογή του παίκτη δεν περιορίζεται σε κομμάτια που έχουν παρθεί προηγουμένα. Αυτή η ανταλλαγή του πιονιού με ένα άλλο κομμάτι ονομάζεται "προαγωγή" και η επίδραση του νέου κομματιού είναι άμεση.

3.8 Ο Βασιλιάς μπορεί να κινηθεί με δύο διαφορετικούς τρόπους:

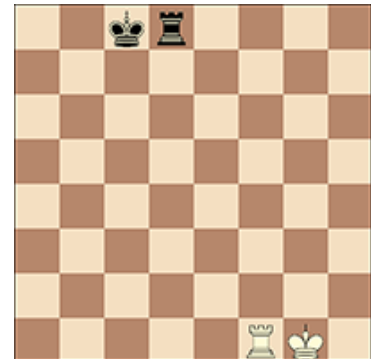
α. κινούμενος προς ένα γειτονικό τετράγωνο



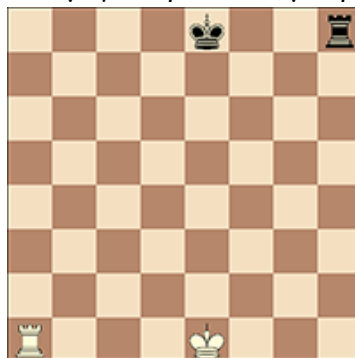
β. κάνοντας "ροκέ". Αυτή είναι μια κίνηση του Βασιλιά κι ενός από τους πύργους του ίδιου χρώματος στην πρώτη οριζόντια του παίκτη, που μετράει σαν κίνηση του Βασιλιά και γίνεται ως εξής: Ο Βασιλιάς μεταφέρεται από το αρχικό του τετράγωνο κατά δύο τετράγωνα προς την πλευρά του Πύργου στο αρχικό του τετράγωνο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



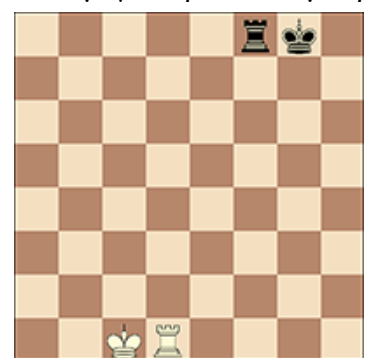
Πριν το μικρό ροκέ του λευκού
Πριν το μεγάλο ροκέ του μαύρου



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

- (1) Το δικαίωμα του ροκέ έχει χαθεί:
[α] αν ο Βασιλιάς έχει ήδη κινηθεί ή
[β] με ένα Πύργο που έχει ήδη κινηθεί
- (2) Το ροκέ δεν επιτρέπεται προσωρινά:
[α] 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
[β] αν υπάρχει οποιοδήποτε κομμάτι μεταξύ του Βασιλιά και του Πύργου με τον οποίο πρόκειται να γίνει το ροκέ.

3.9 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". 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 α. Μια κίνηση είναι κανονική όταν έχουν ικανοποιηθεί όλες οι σχετικές προϋποθέσεις των Άρθρων 3.1 - 3.9.
β. Μια κίνηση είναι αντικανονική όταν αποτυγχάνει να καλύψει όλες οι σχετικές προϋποθέσεις των Άρθρων 3.1 - 3.9.
γ. Μία 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 Με την προϋπόθεση ότι πρώτα θα εκφράσει την πρόθεσή του (π.χ λέγοντας "j' adoube" ή "διορθώνω"), μόνο ο παίκτης που έχει την κίνηση μπορεί να τακτοποιήσει ένα ή περισσότερα κομμάτια στα τετράγωνα τους.
- 4.3 Με εξαίρεση την περίπτωση του άρθρου 4.2, αν ο παίκτης που έχει την κίνηση αγγίζει πάνω στην σκακιέρα, με πρόθεση να κινήσει ή να πάρει :
- ένα ή περισσότερα από τα δικά του κομμάτια, πρέπει να κινήσει το πρώτο από τα κομμάτια που άγγιξε, που μπορεί να κινηθεί
 - ένα ή περισσότερα από τα κομμάτια του αντιπάλου του, πρέπει να πάρει το πρώτο κομμάτι που άγγιξε, που μπορεί να παρθεί,
 - ένα κομμάτι από κάθε χρώμα, πρέπει να πάρει το κομμάτι του αντιπάλου με το 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:
- αγγίζει τον Βασιλιά του και ένα Πύργο του, πρέπει να κάνει ροκέ από εκείνη την πλευρά, αν αυτό είναι κανονικό
 - από πρόθεση αγγίζει 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.α
 - 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.
 - προάγει ένα πiónι, 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 πράξη της προαγωγής (η προαγωγή) μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους:
1. το πiónι δεν χρειάζεται να τοποθετηθεί στο τετράγωνο άφιξης,
 2. η απομάκρυνση του πιονιού και η τοποθέτηση του νέου κομματιού στο τετράγωνο προαγωγής μπορεί να γίνει με οποιαδήποτε σειρά.
- 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 αφεθεί σε ένα τετράγωνο, δεν μπορεί να κινηθεί σε ένα άλλο τετράγωνο με την κίνηση αυτή. Η κίνηση θεωρείται ότι έχει γίνει στην περίπτωση:
- α. 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.

β. 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. γ. προαγωγής, όταν το χέρι του παίκτη έχει αφήσει το νέο κομμάτι στο τετράγωνο προαγωγής και το πiónι έχει απομακρυνθεί από την σκακιέρα.

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

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

Άρθρο 5 : Η ολοκλήρωση της παρτίδας

5.1 α. 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.

β. Η παρτίδα κερδίζεται από τον παίκτη του οποίου ο αντίπαλος δηλώνει ότι εγκαταλείπει. Με αυτό τελειώνει αμέσως η παρτίδα.

5.2 α. 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.

β. 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.

γ. Η παρτίδα είναι ισόπαλη ύστερα από συμφωνία μεταξύ των δύο παικτών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Με αυτό τελειώνει αμέσως η παρτίδα.

δ. Η παρτίδα μπορεί να γίνει ισόπαλη εάν μια ίδια ακριβώς θέση πρόκειται να εμφανισθεί ή έχει εμφανισθεί στην σκακιέρα τουλάχιστον τρεις φορές. (βλέπε άρθρο 9.2).

ε. Η παρτίδα μπορεί να γίνει ισόπαλη αν κάθε παίκτης έχει κάνει τουλάχιστον τις τελευταίες 50 κινήσεις χωρίς την κίνηση οποιουδήποτε πιονιού και χωρίς οποιοδήποτε πάρσιμο (βλέπε άρθρο 9.3)

ΚΑΝΟΝΕΣ ΑΓΩΝΩΝ

Άρθρο 6: Το Σκακιστικό Ρολόι

6.1 "Σκακιστικό ρολόι" σημαίνει ένα ρολόι με δύο χρονόμετρα συνδεδεμένα μεταξύ τους κατά τέτοιο τρόπο, ώστε μόνο το ένα από τα δύο να λειτουργεί κάθε φορά.

"Ρολόι" στους Κανόνες του Σκακιού λέγεται το ένα από τα δύο χρονόμετρα.

Κάθε χρονόμετρο έχει μία "σημαία".

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

6.2 α. 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:

(1) η κίνηση τελειώνει την παρτίδα. (βλέπε άρθρα 5.1.α., 5.2.α, 5.2.β, 5.2 γ. 9.6.α, 9.6.β και 9.7), ή

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

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.

β. 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.

γ. 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

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

ε. 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 Α.Μ.Ε.Α.

6.3 α. 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.

β. 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 (α).

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

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

6.7. α. Η προκήρυξη μιας διοργάνωσης πρέπει να ορίζει εξ αρχής ένα επιτρεπτό χρόνο καθυστερημένης άφιξης μετά από τον επίσημα ορισμένο χρόνο έναρξης των αγώνων. Οποιοσδήποτε παίκτης παρουσιαστεί στη σκακιέρα μετά τον επιτρεπτό χρόνο καθυστερημένης άφιξης θα χάνει την παρτίδα εκτός αν ο διαιτητής πάρει διαφορετική απόφαση.

β. Αν η προκήρυξη μιας διοργάνωσης ορίζει ότι ο επιτρεπτός χρόνος καθυστέρησης δεν είναι μηδέν (0) λεπτά και αν κανείς παίκτης δεν παρουσιαστεί στην έναρξη, ο Λευκός θα χάσει όλο τον χρόνο που θα περάσει μέχρι να αφιχθεί, εκτός αν η προκήρυξη της διοργάνωσης ορίζει ή αν ο διαιτητής αποφασίσει διαφορετικά.

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

6.9 Με εξαίρεση τις περιπτώσεις όπου εφαρμόζεται ένα από τα άρθρα 5.1.α, 5.1.β, 5.2.α, 5.2.β, 5.2.γ, αν ένας παίκτης δε συμπληρώσει τον καθορισμένο αριθμό κινήσεων στον καθορισθέντα χρόνο, ο παίκτης χάνει την παρτίδα. Ωστόσο, η παρτίδα είναι ισόπαλη, αν η θέση είναι τέτοια, ώστε ο αντίπαλός να μη μπορεί να κάνει "ματ" τον βασιλιά του παίκτη, με οποιαδήποτε δυνατή σειρά κανονικών κινήσεων.

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

β. 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 ρυθμίσεις (ενδείξεις) των χρονομέτρων.

6.11 Αν και οι δύο σημαίες έχουν πέσει και είναι αδύνατο να προσδιορίσουμε ποια σημαία έπεσε πρώτη τότε:

α. η παρτίδα πρέπει να συνεχίζεται αν το γεγονός αυτό συμβεί σε οποιαδήποτε περίοδο της παρτίδας εκτός από την τελευταία.

β. η παρτίδα είναι ισόπαλη αν το γεγονός αυτό συμβεί στην περίοδο της παρτίδας, στην οποία όλες οι υπόλοιπες κινήσεις πρέπει να ολοκληρωθούν.

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

β. 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.

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

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

6.13 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. Όμως, ο παίκτης δεν μπορεί να υποβάλλει ένα αίτημα βασισμένο αποκλειστικά σε πληροφόρηση που παρουσιάζεται με τον τρόπο αυτό.

Άρθρο 7: Αντικανονικότητες

7.1 Αν συμβεί κάποια αντικανονικότητα και τα κομμάτια πρέπει να ξανατοποθετηθούν 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 α. Αν κατά τη διάρκεια μιας παρτίδας διαπιστωθεί ότι η αρχική τοποθέτηση των κομματιών ήταν εσφαλμένη, η παρτίδα πρέπει να ακυρώνεται και να παίζεται καινούρια.

β. Αν κατά τη διάρκεια μιας παρτίδας διαπιστωθεί ότι η σκακίερα 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 σκακίερα σωστά τοποθετημένη.

7.3 Αν μια παρτίδα άρχισε με αντίθετα χρώματα τότε η παρτίδα πρέπει να συνεχίζεται, εκτός αν ο διαιτητής αποφασίσει διαφορετικά.

7.4 Αν ένας παίκτης μετατοπίσει ένα ή περισσότερα κομμάτια, πρέπει να αποκαταστήσει την σωστή θέση στο δικό του χρόνο. Αν είναι απαραίτητο, ο παίκτης ή ο αντίπαλος του πρέπει να σταματήσει το ρολόι και να ζητήσει τη βοήθεια του διαιτητή. Ο διαιτητής μπορεί να τιμωρήσει τον παίκτη που μετατόπισε τα κομμάτια.

7.5 α. 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.

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

β. Μετά τις ενέργειες που έγιναν σύμφωνα με το άρθρο 7.5 α., για την πρώτη ολοκληρωμένη αντικανονική κίνηση από ένα 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.

Άρθρο 8: Η καταγραφή των κινήσεων

8.1 α. 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. 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 Παράρτημα Ε.1.α .

β. 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.

γ. 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.

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

ε. 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.

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

8.3 Τα παρτιδόφυλλα ανήκουν στους διοργανωτές των αγώνων.

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 α. 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.

β. 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 παρτιδόφυλλό 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.

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

8.6 Αν τα παρτιδόφυλλα δεν είναι δυνατόν να ενημερωθούν αποδεικνύοντας ότι ένας παίκτης έχει ξεπεράσει το όριο του διατιθέμενου χρόνου σκέψης, η επόμενη κίνηση που θα γίνει θα θεωρείται ως η πρώτη κίνηση της επόμενης χρονικής περιόδου, εκτός αν υπάρχει απόδειξη ότι έχουν γίνει ή ολοκληρωθεί περισσότερες κινήσεις.

8.7 Με τη λήξη της παρτίδας και οι δύο παίκτες πρέπει να 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.

Άρθρο 9: Η ισόπαλη παρτίδα

- 9.1 α. Η προκήρυξη μιας διοργάνωσης μπορεί να ορίζει ότι οι παίκτες δεν μπορούν να συμφωνούν ισοπαλία, είτε σε λιγότερες από ένα καθορισμένο αριθμό κινήσεων, είτε και καθόλου, χωρίς την συγκατάθεση του διαιτητή.
- β. Όμως, αν η προκήρυξη μιας διοργάνωσης επιτρέπει συμφωνία ισοπαλίας, θα ισχύουν τα παρακάτω :
- (1) Ένας παίκτης που θέλει να προτείνει ισοπαλία, μπορεί να το κάνει αφού πρώτα κάνει μια κίνηση στη σκακιέρα και πριν πατήσει το χρονόμετρό του. Μία πρόταση ισοπαλίας σε οποιαδήποτε άλλη στιγμή κατά τη διάρκεια της παρτίδας ισχύει, αλλά πρέπει να ληφθεί υπόψη το άρθρο 11.5. Δεν επιτρέπονται όροι στην πρόταση ισοπαλίας. Και στις δύο περιπτώσεις η πρόταση ισοπαλίας δεν μπορεί να αποσυρθεί και παραμένει σε ισχύ μέχρις ότου ο αντίπαλος την αποδεχθεί, την απορρίψει προφορικά, την απορρίψει αγγίζοντας ένα κομμάτι με πρόθεση να το κινήσει ή να το πάρει, ή η παρτίδα τελειώσει με κάποιο άλλο τρόπο.
 - (2) Η πρόταση ισοπαλίας πρέπει να σημειώνεται από κάθε παίκτη στο παρτιδόφυλλό του με ένα σύμβολο (=).
 - (3) Ένα αίτημα για ισοπαλία σύμφωνα με τα άρθρα 9.2 ή 9.3 πρέπει να θεωρείται ως πρόταση ισοπαλίας.
- 9.2 Η παρτίδα είναι ισόπαλη μετά από ένα σωστό αίτημα ενός παίκτη που έχει την κίνηση, όταν η ίδια θέση, για τρίτη τουλάχιστον φορά (όχι απαραίτητα από επανάληψη κινήσεων):
- α. 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
- β. έχει μόλις εμφανισθεί, και ο παίκτης που υποβάλλει το αίτημα για ισοπαλία έχει την κίνηση. 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:
- (1) στην αρχή της σειράς (της τριπλής επανάληψης) ένα πόνι μπορούσε να παρθεί "αν πασάν" (en passant).
 - (2) ένας Βασιλιάς ή ένας Πύργος είχαν το δικαίωμα του ροκέ, αλλά το έχασαν αφού κινήθηκαν. Το δικαίωμα για ροκέ χάνεται μόνο αν κινηθεί ο βασιλιάς ή ο πύργος.
- 9.3 Η παρτίδα είναι ισόπαλη μετά από ένα σωστό αίτημα από παίκτη που έχει την κίνηση, αν :
- α. 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
- β. οι τελευταίες 50 κινήσεις από κάθε παίκτη ολοκληρώθηκαν χωρίς την κίνηση οποιουδήποτε πιονιού και χωρίς οποιοδήποτε πάρσιμο.
- 9.4 Αν ο παίκτης αγγίξει ένα κομμάτι όπως στο άρθρο 4.3, χάνει το δικαίωμα να ζητήσει ισοπαλία σύμφωνα με τα άρθρα 9.2 ή 9.3 στην κίνηση αυτή.
- 9.5 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.
- α. Αν το αίτημα αποδειχθεί σωστό, η παρτίδα κηρύσσεται αμέσως ισόπαλη.
- β. 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.

- 9.6 Αν συμβεί το ένα ή και τα δύο από τα παρακάτω τότε η παρτίδα είναι ισόπαλη:
- α. Έχει εμφανισθεί η ίδια θέση, όπως στο 9.2.β, για τουλάχιστον πέντε συνεχείς εναλλασσόμενες κινήσεις από κάθε παίκτη.
 - β. οποιαδήποτε συνεχής σειρά 75 κινήσεων έχει ολοκληρωθεί από κάθε παίκτη χωρίς την κίνηση οποιουδήποτε πιονιού και χωρίς οποιοδήποτε πάρσιμο. Αν η τελευταία κίνηση κατέληξε σε ματ , αυτό θα έχει προτεραιότητα.

9.7 Η παρτίδα είναι ισόπαλη, όταν προκύπτει μια θέση στην οποία δεν μπορεί να γίνει ματ με οποιαδήποτε σειρά κανονικών κινήσεων. Με αυτό τελειώνει αμέσως η παρτίδα, εφόσον η κίνηση με την οποία δημιουργήθηκε αυτή η θέση ήταν σύμφωνα με το Άρθρο 3 και τα Άρθρα 4.2 – 4.7.

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).

Άρθρο 11: Η συμπεριφορά των παικτών

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

11.2 Ως εγκαταστάσεις αγώνων οριοθετούνται η αίθουσα αγώνων, οι χώροι ανάπαυσης, οι τουαλέτες, το αναψυκτήριο, το καπνιστήριο και άλλοι χώροι που καθορίζονται από τον διαιτητή.

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

Μόνο με την άδεια του διαιτητή μπορεί

α. κάποιος παίκτης να βγει από τις εγκαταστάσεις των αγώνων

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

γ. να επιτραπεί σε άτομο που δεν είναι ούτε παίκτης ούτε διαιτητής να έχει

πρόσβαση (να μπει) στην αίθουσα αγώνων.

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

β. Κατά τη διάρκεια της παρτίδας απαγορεύεται στον παίκτη να φέρνει στις εγκαταστάσεις αγώνων κινητό τηλέφωνο και/ή άλλα ηλεκτρονικά μέσα επικοινωνίας. Αν είναι προφανές ότι ένας παίκτης έφερε 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.

Ο διαιτητής μπορεί να ζητήσει από τον παίκτη να επιτρέψει να 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 φύλλου με τον παίκτη. Αν ένας παίκτης αρνείται να συμμορφωθεί με αυτές τις υποχρεώσεις, ο διαιτητής θα πάρει μέτρα σύμφωνα με το Άρθρο 12.9.

γ. Το κάπνισμα επιτρέπεται μόνο στην περιοχή των εγκαταστάσεων των αγώνων που έχει οριστεί από τον διαιτητή.

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

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

11.6 Παράβαση 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.

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).

Άρθρο 12: Ο ρόλος του διαιτητή (βλέπε Πρόλογο)

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

12.2 Ο διαιτητής πρέπει να

- α) εξασφαλίζει το έντιμο αθλητικό παιχνίδι..
- β) ενεργεί για το καλύτερο συμφέρον της διοργάνωσης.
- γ) εξασφαλίζει τη διατήρηση καλού αγωνιστικού περιβάλλοντος.
- δ) εξασφαλίζει ότι δεν ενοχλούνται οι παίκτες.
- ε) επιβλέπει την εξέλιξη των αγώνων (της διοργάνωσης).
- στ) παίρνει ειδικά μέτρα για το συμφέρον των Α.Μ.Ε.Α. και αυτών που χρειάζονται ιατρική φροντίδα.

12.3 Ο διαιτητής πρέπει να παρακολουθεί τις παρτίδες, ειδικότερα όταν οι παίκτες έχουν πίεση χρόνου, 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 βρίσκονται σε πίεση χρόνου.

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

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

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

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

12.9 Οι διαθέσιμες επιλογές του διαιτητή για επιβολή ποινών είναι:

- α. προειδοποίηση
- β. αύξηση του υπολειπόμενου χρόνου του αντιπάλου
- γ. μείωση του υπολειπόμενου χρόνου του παραβάτη παίκτη
- δ. αύξηση των βαθμών που επιτεύχθηκαν στην παρτίδα από τον αντίπαλο στο μέγιστο δυνατό για την παρτίδα αυτή
- ε. μείωση των βαθμών που επιτεύχθηκαν στην παρτίδα από τον παραβάτη
- στ. κήρυξη της παρτίδας ως χαμένης για τον παραβάτη παίκτη (ο διαιτητής θα αποφασίσει επίσης και για το σκορ του αντιπάλου του)
- ζ. ένα χρηματικό πρόστιμο ανακοινωμένο εκ των προτέρων
- η. αποβολή από τη διοργάνωση.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

Παράρτημα Α. Γρήγορο σκάκι (Rapid)

A1. 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.

A2. Οι παίκτες δεν χρειάζεται να καταγράφουν τις κινήσεις.

A.3 Οι Κανόνες Αγώνων πρέπει να ισχύουν αν

α. ένας διαιτητής επιβλέπει τρεις το πολύ παρτίδες και

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

A.4 Διαφορετικά ισχύουν τα παρακάτω:

α. Από την αρχική θέση, εφόσον έχουν ολοκληρωθεί δέκα κινήσεις από κάθε παίκτη,

(1) δεν μπορεί να γίνει καμία αλλαγή στη ρύθμιση των χρονομέτρων, εκτός αν δεν επηρεάζεται δυσμενώς το χρονοδιάγραμμα της διοργάνωσης

(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.

β. Μια αντικανονική κίνηση έχει ολοκληρωθεί όταν ο παίκτης έχει πατήσει το χρονόμετρο του. Αν ο διαιτητής το παρακολουθεί πρέπει αμέσως να κηρύξει την παρτίδα χαμένη για τον παίκτη, με την προϋπόθεση ότι ο αντίπαλος του δεν έχει κάνει την επόμενη του κίνηση. Αν δεν παρέμβει ο διαιτητής, ο αντίπαλος έχει το δικαίωμα να ζητήσει τη νίκη, με την προϋπόθεση ότι ο αντίπαλος του δεν έχει κάνει την επόμενη του κίνηση. 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. 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.

γ. Για να υποβληθεί αίτημα νίκης από χρόνο, ο αιτών πρέπει να σταματήσει το ρολόι και να ενημερώσει τον διαιτητή. Για να είναι έγκυρο το αίτημα, θα πρέπει ο αιτών παίκτης να έχει ακόμα χρόνο στο χρονόμετρο του μετά το σταμάτημα του ρολογιού. 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.

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

A.5 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

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 Οι Κανόνες Αγώνων πρέπει να ισχύουν αν
α. ένας διαιτητής επιβλέπει μία παρτίδα και
β. κάθε παρτίδα καταγράφεται από τον διαιτητή ή τον βοηθό του και, αν είναι δυνατόν, από ηλεκτρονικά μέσα.

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

B.5 Η προκήρυξη των αγώνων πρέπει να ορίζει αν το Άρθρο Β.3 ή το Άρθρο Β.4 θα ισχύουν για όλη τη διοργάνωση.

Παράρτημα Γ. Αλγεβρική γραφή

Η FIDE αναγνωρίζει για τα δικά της τουρνουά και ματς μόνο ένα σύστημα γραφής, το Αλγεβρικό Σύστημα, και συνιστά την χρήση της ενιαίας αυτής σκακιστικής γραφής επίσης και για τα σκακιστικά βιβλία και περιοδικά. Παρτιδόφυλλα που χρησιμοποιούν ένα σύστημα γραφής αλλιώς από την αλγεβρική γραφή δεν πρέπει να χρησιμοποιούνται σαν απόδειξη σε περιπτώσεις όπου κανονικά το παρτιδόφυλλο ενός παίκτη χρησιμοποιείται για τον σκοπό αυτό. Ο διαιτητής που διαπιστώνει ότι ένας παίκτης χρησιμοποιεί ένα σύστημα γραφής άλλο από την αλγεβρική γραφή θα πρέπει να προειδοποιήσει τον παίκτη για την προϋπόθεση αυτή.

Περιγραφή του Αλγεβρικού Συστήματος

Γ.1 Σ' αυτή την περιγραφή «κομμάτι» σημαίνει οποιοδήποτε κομμάτι πλην του πιονιού.

Γ.2 Κάθε κομμάτι σημειώνεται με μια συντόμευση. Στην Αγγλική γλώσσα αυτή είναι το πρώτο γράμμα, ένα κεφαλαίο γράμμα, του ονόματος του. Παράδειγμα: K=βασιλιάς, Q=βασίλισσα, R=πύργος, B=αξιωματικός, N=ίππος. (το N χρησιμοποιείται για τον ίππο για την αποφυγή ασαφειών (αμφιβολιών – διαφορούμενων εννοιών).

Γ.3 Για τη συντομογραφία του ονόματος των κομματιών, κάθε παίκτης είναι ελεύθερος να χρησιμοποιεί το όνομα που χρησιμοποιείται συνήθως στην χώρα του. Παραδείγματα: F=fou (Γαλλικά για τον αξιωματικό), L=loper (Ολλανδικά για τον ίππο). Σε έντυπα περιοδικά, συνιστάται η χρήση φηγούρων.

Γ.4 Τα πόνια δεν σημειώνονται με το πρώτο τους γράμμα, αλλά αναγνωρίζονται από την απουσία ενός τέτοιου γράμματος. Παραδείγματα : οι κινήσεις γράφονται e5, d4, a5 (ε5, δ4, α5) όχι pe4, Pd4, pa5 (πε5, Πδ4, πα5).

Γ.5 Οι οκτώ κάθετες (από τα αριστερά προς τα δεξιά για τον Λευκό και από δεξιά προς τα αριστερά για τα Μαύρα) σημειώνονται με τα μικρά γράμματα, a, b, c, d, e, f, g, και h αντίστοιχα (α, β, γ, δ, ε, ζ, η, και θ).

Γ.6 Οι οκτώ οριζόντιες (από την βάση προς την κορυφή για τον Λευκό και από την κορυφή προς την βάση για τον Μαύρο) αριθμούνται 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, αντίστοιχα. Επομένως, στην αρχική θέση τα λευκά κομμάτια και πόνια τοποθετούνται στην πρώτη και δεύτερη οριζόντια και τα μαύρα κομμάτια και πόνια τοποθετούνται στην όγδοη και έβδομη οριζόντια.

Γ.7 Ως συνέπεια των προηγούμενων κανόνων, κάθε ένα από τα 64 τετράγωνα σημειώνεται σταθερά (μονίμως) από έναν μοναδικό συνδυασμό ενός γράμματος και ενός 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

Γ.8 Κάθε κίνηση ενός κομματιού σημειώνεται με α) το συντομογραφία του ονόματος του κομματιού αυτού και β) του τετραγώνου στο οποίο πηγαίνει. Δεν υπάρχει παύλα ανάμεσα στα α) και β). Παραδείγματα: Be5, Nf3, Rd1 (Aε5, Ιζ3, Πδ1).

Στην περίπτωση των πιονιών, σημειώνεται μόνο το τετράγωνο στο οποίο πηγαίνει το πόνι. Παραδείγματα: e5, d4, a5 (ε5, δ4, α5).

C.9 Όταν ένα κομμάτι κάνει πάρσιμο, ένα x μπορεί να μπαίνει ανάμεσα α) στη συντομογραφία του ονόματος του κομματιού αυτού και β) το τετράγωνο στο οποίο πηγαίνει. Παραδείγματα: Bxe5, Nxf3, Rxd1, see also C10. Axe5, Ixζ3, ΠXδ1, δεξ επίσης Γ10).

Όταν ένα πόνι κάνει πάρσιμο, πρέπει να σημειώνεται το τετράγωνο από το οποίο φεύγει, μετά μπορεί να μπαίνει ένα x και μετά το τετράγωνο στο οποίο πηγαίνει. Παραδείγματα: dxe5, gxf3, axb5 (δxe5, ηxζ3, αxβ5).

Στην περίπτωση ενός παρσίματος «αν πασάν», μπορεί να προστίθεται ένα e.p. στην γραφή της κίνησης. Παράδειγμα: exd6 e.p.(εxδ6 e.p).

Γ.10 Αν δύο όμοια κομμάτια μπορούν να μετακινηθούν στο ίδιο τετράγωνο, το κομμάτι το οποίο μετακινήθηκε σημειώνεται ως εξής:

1. Αν και τα δύο κομμάτια βρίσκονται στην ίδια οριζόντια: με α) τη συντομογραφία του ονόματος του κομματιού, β) την κάθετο από την οποία φεύγει, και γ) το τετράγωνο στο οποίο πηγαίνει.

2. Αν και τα δύο κομμάτια βρίσκονται στην ίδια κάθετο: με α) τη συντομογραφία του ονόματος του κομματιού, β) την οριζόντια του τετραγώνου από το οποίο φεύγει και γ) το τετράγωνο στο οποίο πηγαίνει.

Αν τα κομμάτια βρίσκονται σε διαφορετικές οριζόντιες και κάθετους είναι προτιμότερη η μέθοδος του 1.

Παραδείγματα:

α. Υπάρχουν δύο ίπποι, στα τετράγωνα g1 και e1 (η1 και ε1), και ένας από αυτούς πηγαίνει στο τετράγωνο f3 (ζ3) : μπορεί να είναι είτε ο Ngf3 (Iηζ3) είτε ο Nef3 (Iεζ3).

β. Υπάρχουν δύο ίπποι, στα τετράγωνα g5 και g1 (η5 και η1), και ένας από αυτούς πηγαίνει στο τετράγωνο f3 (ζ3) : μπορεί να είναι είτε ο N5f3 (I5ζ3) είτε ο N1f3 (I1ζ3).

γ. Υπάρχουν δύο ίπποι, στα τετράγωνα h2 και d4 (θ2 και δ4), και ένας από αυτούς πηγαίνει στο τετράγωνο f3 (ζ3) : μπορεί να είναι είτε ο Nhf3 (Iθζ3) είτε ο Ndf3 (Iδζ3).

δ. Αν γίνεται πάρσιμο στο τετράγωνο f3(ζ3), η γραφή στα προηγούμενα παραδείγματα παραμένει, αλλά μπορεί να προστεθεί ένα x: 1) είτε Ngxf3 (Iηxζ3) είτε Nexf3 (Nεxζ3), 2) είτε N5xf3 (I5xζ3) είτε N1xf3 (I1xζ3) , 3) είτε Nhxf3 (Iθxζ3) είτε Ndx3 (Iδxζ3).

Γ.11 Στην περίπτωση της προαγωγής ενός πιονιού, σημειώνεται η πραγματική κίνηση του πιονιού, ακολουθούμενη άμεσα από τη συντομογραφία του νέου κομματιού. Παραδείγματα : d8Q, f8N, b1B, g1R (δ8Q, ζ8N, β1B, η1R).

Γ.12 Η πρόταση ισοπαλίας πρέπει να σημειώνεται με το σύμβολο (=).

C.13 Συντμήσεις

0-0 = ροκέ με τον πύργο στο θ1 ή τον πύργο στο θ8 (ροκέ από την πλευρά του βασιλιά

0-0-0 = ροκέ με τον πύργο στο α1 ή τον πύργο στο α8 (ροκέ από την πλευρά της βασίλισσας

x = παρσίματα

+ = σαχ

++ ή # = ματ

e.p. = παρσίματα „αν πασαν“

Οι τέσσερις τελευταίες είναι προαιρετικές.

Παράδειγμα παρτίδας:

1.e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 e.p. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3+ Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

Or: 1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 ed4 4. e5 Ne4 5. Qd4 d5 6. ed6 Nd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3 Be7 9 Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

1. ε4 ε5 2. Ιζ3 Ιζ6 3. δ4 εκδ4 4. ε5 Ιε4 5. Βxδ4 δ5 6. εκδ6.e.p. Ιxδ6 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.e.p. Ιδ6 7. Αη5 Ιγ6 8. Βε3 Αε7 9. Ιβδ2 0-0 10. 0-0-0 Πε8 11. Ρβ1 (=)

Παράρτημα Δ. Κανόνες παιχνιδιού με τυφλούς και παίκτες με πρόβλημα όρασης

Δ.1 Ο διοργανωτής, μετά από συνεννόηση με τον διαιτητή θα μπορεί να προσαρμόσει τους ακολουθούντες κανόνες σε όσα ισχύουν στην περιοχή του. Σε αγωνιστικό σκάκι μεταξύ παικτών που βλέπουν και παικτών με προβλήματα όρασης (νομικά τυφλών) οποιοσδήποτε από τους δύο παίκτες μπορεί να ζητήσει τη χρήση δύο σκακιερών, μίας κανονικής για το παίκτη που βλέπει και μίας ειδικά κατασκευασμένης για τον παίκτη με πρόβλημα όρασης. Αυτή η σκακιέρα πρέπει να ικανοποιεί τις εξής προδιαγραφές:

- α. οι διαστάσεις της πρέπει να είναι τουλάχιστον 20 X 20 εκατοστά,
- β. α μαύρα τετράγωνα να είναι ελαφρώς ανυψωμένα,
- γ. Να υπάρχει οπή (εσοχή) ασφαλείας σε κάθε τετράγωνο,

Οι προϋποθέσεις για τα κομμάτια είναι:

- α. να είναι όλα εφοδιασμένα με βύσμα που θηλυκώνει στην οπή ασφαλείας της σκακιέρας,
- β. να είναι όλα κομμάτια τύπου Στόντον, με ειδική σήμανση των μαύρων κομματιών.

Δ.2 Το παιχνίδι θα υπόκειται στους παρακάτω κανονισμούς:

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

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

Αν ο διαιτητής δεν ορίσει διαφορετικά, οι οριζόντιες από την πλευρά των λευκών προς την πλευρά των μαύρων θα εκφωνούνται με γερμανικούς αριθμούς

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

Τα ροκέ ανακοινώνονται "Lange Rochade" (*λάνγκε ροχάντε*) (γερμανική ονομασία του μεγάλου ροκέ) και "Kurze Rochade" (*κούρτσε ροχάντε*) (γερμανική ονομασία του μικρού ροκέ).

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

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

3. Μια κίνηση θεωρείται ότι "έγινε" όταν:

- α. σε περίπτωση παρσίματος, το παρμένο κομμάτι έχει απομακρυνθεί από τη σκακιέρα του παίκτη του οποίου είναι η σειρά να παίζει
 - β. ένα κομμάτι έχει τοποθετηθεί σε άλλη οπή ασφαλείας
 - γ. έχει ανακοινωθεί η κίνηση.
- Μόνο τότε θα ξεκινάει χρονόμετρο του αντιπάλου.

4. Όσον αφορά τα σημεία 2 και 3, για τον βλέποντα παίκτη ισχύουν οι συνήθειες Κανόνες.
5. Επιτρέπεται η χρήση σκακιστικού ρολογιού ειδικής κατασκευής για ανθρώπους με πρόβλημα όρασης. Το σκακιστικό αυτό ρολόι πρέπει να διαθέτει τα εξής χαρακτηριστικά:
 - α. Πλάκες ρολογιού με ενισχυμένους δείκτες, με επισήμανση ανά πέντε λεπτά με μία ανάγλυφη βούλα και επισήμανση κάθε δεκαπέντε λεπτά με δύο ανάγλυφες βούλες, και
 - β. μια σημαία που να διακρίνεται εύκολα με την αφή. Πρέπει να λαμβάνεται μέριμνα ώστε η θέση της σημαίας να είναι τέτοια που να μπορεί ο παίκτης να αναγνωρίζει με την αφή το λεπτοδείκτη όταν διανύει τα πέντε τελευταία λεπτά κάθε ώρας.
 - γ. προαιρετικά, ένα μέσο ηχητικής ανακοίνωσης του αριθμού των κινήσεων στον παίκτη με πρόβλημα όρασης.
6. Ο παίκτης με το πρόβλημα όρασης πρέπει να καταγράφει την παρτίδα με το σύστημα Μπράϊγ, με κανονική γραφή, ή με τη βοήθεια συσκευής καταγραφής.
7. Τυχόν παραδρομή της γλώσσας κατά την εκφώνηση των κινήσεων πρέπει να διορθώνεται αμέσως και πριν τεθεί σε λειτουργία το ρολόι του αντιπάλου.
8. Αν κατά τη διάρκεια μιας παρτίδας προκύψουν διαφορετικές θέσεις στις δύο σκακιέρες, θα πρέπει να διορθωθούν με τη βοήθεια του διαιτητή που θα συμβουλεύεται τα παρτιδόφυλλα των δύο παικτών. Αν τα δύο παρτιδόφυλλα συμφωνούν μεταξύ τους, 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. Όταν τα δύο παρτιδόφυλλα διαφέρουν, θα ανακληθούν όλες οι κινήσεις μέχρι το σημείο όπου συμφωνούν τα δύο παρτιδόφυλλα και ο διαιτητής θα ξαναρυθμίσει τα ρολόγια αναλόγως.
9. Ο παίκτης με το πρόβλημα όρασης πρέπει να έχει το δικαίωμα να χρησιμοποιεί ένα βοηθό που θα έχει οποιοδήποτε από τα (ή και όλα) τα παρακάτω καθήκοντα:
 - α. να εκτελεί τις κινήσεις κάθε παίκτη στη σκακιέρα του αντιπάλου.
 - β. να εκφωνεί τις κινήσεις και των δύο παικτών.
 - γ. να τηρεί το παρτιδόφυλλο του παίκτη με το πρόβλημα όρασης και να ξεκινάει το χρονόμετρο του αντιπάλου του (έχοντας υπόψη του και την παράγραφο 3.γ).
 - δ. να ενημερώνει τον παίκτη με το πρόβλημα όρασης, μόνο ύστερα από αίτημά του, για τον αριθμό των κινήσεων που έχουν γίνει και το χρόνο σκέψης που έχουν δαπανήσει οι δύο παίκτες.
 - ε. να υποβάλλει αίτημα κατακύρωσης της παρτίδας στις περιπτώσεις υπέρβασης του χρόνου σκέψης και να ενημερώνει το διαιτητή όταν ο βλέπων παίκτης έχει αγγίξει ένα από τα κομμάτια του.
 - στ. να εκτελεί τις απαραίτητες διαδικασίες όταν διακόπτεται η παρτίδα.
10. Αν ο παίκτης με το πρόβλημα όρασης δεν χρησιμοποιεί βοηθό, μπορεί ο βλέπων παίκτης να χρησιμοποιήσει ένα βοηθό που εκτελεί όλα τα καθήκοντα των παραγράφων 9.α και 9.β.

Παράρτημα Ε. Παρτίδες που διακόπηκαν

Ε1. α. Αν μια παρτίδα δεν έχει τελειώσει στο τέλος του ορισθέντος για το παιχνίδι χρόνου, ο διαιτητής πρέπει να απαιτήσει από τον παίκτη που έχει την κίνηση να «σφραγίσει» την εκείνη την κίνηση. Ο παίκτης πρέπει να γράψει την κίνηση του με μια σαφή γραφή στο παρτιδόφυλλο του, να βάλει το παρτιδόφυλλο του και αυτό του αντιπάλου σε ένα φάκελο, να σφραγίσει τον φάκελο και μόνο τότε να σταματήσει το ρολόι. Μέχρι να σταματήσει το ρολόι, ο παίκτης διατηρεί το δικαίωμα να αλλάξει την σφραγισμένη του κίνηση. Αν, αφού ο διαιτητής έχει πει στον παίκτη να σφραγίσει την κίνηση του, ο παίκτης κάνει μια κίνηση στην σκακιέρα πρέπει να γράψει αυτήν την κίνηση στο παρτιδόφυλλο του σαν την σφραγισμένη του κίνηση.

β. Ο παίκτης που έχει την κίνηση και διακόπτει την παρτίδα πριν το τέλος της περιόδου για το παιχνίδι, θα θεωρείται ότι έχει σφραγίσει την κίνηση του στον ονομαστικό χρόνο για το τέλος της περιόδου, και ο χρόνος που του απομένει πρέπει να σημειωθεί ανάλογα.

Ε.2. Πάνω στον φάκελο πρέπει να σημειώνονται τα παρακάτω:

- α. τα ονόματα των παικτών
- β. η θέση αμέσως πριν την σφραγισμένη κίνηση
- γ. ο χρόνος που χρησιμοποιήθηκε από κάθε παίκτη
- δ. το όνομα του παίκτη που σφράγισε την κίνηση
- ε. ο αριθμός της σφραγισμένης κίνησης
- στ. η πρόταση ισοπαλίας, αν η πρόταση είναι τρέχουσα
- ζ. η ημερομηνία, η ώρα και ο χώρος επανάληψης του παιχνιδιού.

Ε.3. Ο διαιτητής πρέπει να ελέγξει την ακρίβεια των πληροφοριών πάνω στο φάκελο και είναι υπεύθυνος για την ασφαλή φύλαξη του.

Ε.4. Αν ένας παίκτης προτείνει ισοπαλία αφού ο αντίπαλος του έχει σφραγίσει την κίνησή του, η πρόταση του ισχύει μέχρις ότου ο αντίπαλος την αποδεχθεί ή την απορρίψει όπως περιγράφεται στο άρθρο 9.1.

Ε.5. Πριν να ξεκινήσει και πάλι το παιχνίδι, πρέπει να στήνεται στη σκακιέρα η θέση αμέσως πριν την σφραγισμένη κίνηση και πρέπει να μπαίνουν στα χρονόμετρα οι χρόνοι που είχαν χρησιμοποιηθεί από κάθε παίκτη όταν διακόπηκε η παρτίδα.

Ε.6. Αν πριν την επανάληψη της παρτίδας συμφωνηθεί ισοπαλία ή κάποιος από τους παίκτες ειδοποιήσει τον διαιτητή ότι εγκαταλείπει, τελειώνει η παρτίδα.

Ε.7. Ο φάκελος πρέπει να ανοίξει μόνο όταν είναι παρών ο παίκτης που πρέπει να απαντήσει στην σφραγισμένη κίνηση.

Ε.8. Εκτός από τις περιπτώσεις που αναφέρονται στα Άρθρα 5, 6.9 και 9.6, η παρτίδα είναι χαμένη για ένα παίκτη του οποίου η καταγραφή της σφραγισμένης κίνησης:

- α. είναι ασαφής, ή
- β. έχει γίνει με τέτοιο τρόπο που είναι αδύνατον να αποδειχθεί η αληθινή της σημασία, ή
- γ. είναι αντικανονική.

Ε.9. Αν, κατά τον συμφωνημένο χρόνο επανάληψης:

- α. ο παίκτης που πρέπει να απαντήσει στην σφραγισμένη κίνηση είναι παρών, ανοίγει ο φάκελος, γίνεται στη σκακιέρα η σφραγισμένη κίνηση και ξεκινάει το χρονόμετρο του.
- β. ο παίκτης που πρέπει να απαντήσει στην σφραγισμένη κίνηση δεν είναι παρών, πρέπει να ξεκινήσει το χρονόμετρό του. Με την άφιξη του, μπορεί να σταματήσει το χρονόμετρό του και να καλέσει τον διαιτητή. Τότε ανοίγει ο φάκελος και γίνεται στην σκακιέρα η σφραγισμένη κίνηση. Τότε ξαναρχίζει το χρονόμετρο του.

γ. ο παίκτης που σφράγισε την κίνηση του δεν είναι παρών, ο αντίπαλος του έχει το δικαίωμα να γράψει την δική του απάντηση στο παρτιδόφυλλο, να σφραγίσει την δική του κίνηση σε ένα νέο φάκελο, να σταματήσει το χρονόμετρό του και να ξεκινήσει το χρονόμετρο του απόντος παίκτη αντί να κάνει την κίνηση του με τον συνήθη τρόπο. Αν γίνει έτσι, ο φάκελος πρέπει να παραδοθεί στον διαιτητή για φύλαξη και να ανοιχθεί με την άφιξη του απόντος παίκτη.

E.10. Όποιος παίκτης φθάνει στη σκακιέρα του μετά τον επιτρεπτό χρόνο καθυστέρησης θα χάνει την παρτίδα, εκτός εάν ο διαιτητής αποφασίσει διαφορετικά. Αν όμως η σφραγισμένη κίνηση καταλήγει σε τέλος της παρτίδας, θα ισχύσει αυτό το τέλος της παρτίδας.

E.11. Αν η προκήρυξη των αγώνων ορίζει ότι ο επιτρεπτός χρόνος καθυστέρησης δεν είναι μηδέν θα ισχύουν τα ακόλουθα: Αν κανείς παίκτης δεν είναι αρχικά παρών, ο παίκτης που πρέπει να απαντήσει στη σφραγισμένη κίνηση θα χάνει όλο το χρόνο που θα περάσει μέχρι την άφιξη του, εκτός αν η προκήρυξη των αγώνων ορίζει ή ο διαιτητής αποφασίσει διαφορετικά.

E12. α. Αν λείπει ο φάκελος που περιέχει την σφραγισμένη κίνηση, η παρτίδα πρέπει να συνεχίζεται από την διακοπήσα θέση, με τους χρόνους στα χρονόμετρα όπως είχαν καταγραφεί κατά τον χρόνο της διακοπής. Αν ο χρόνος που χρησιμοποιήθηκε από κάθε παίκτη δεν μπορεί να ξαναμπει (να προσδιορισθεί), ο διαιτητής πρέπει να ρυθμίσει τα χρονόμετρα. Ο παίκτης που σφράγισε την κίνηση θα κάνει στην σκακιέρα την κίνηση που δηλώνει ότι σφράγισε.

β. Αν είναι αδύνατον να ξαναμπει η θέση, η παρτίδα πρέπει να ακυρωθεί και να παιχθεί μια νέα παρτίδα.

E.13. Αν κατά την επανάληψη της παρτίδας, οποιοσδήποτε από τους παίκτης, πριν κάνει την πρώτη του κίνηση, υποδείξει ότι ο χρησιμοποιηθείς χρόνος έχει σημειωθεί λανθασμένα σε οποιοδήποτε από τα χρονόμετρα, το λάθος πρέπει να διορθωθεί. Αν το λάθος δεν διορθωθεί την στιγμή εκείνη, η παρτίδα συνεχίζεται χωρίς διόρθωση εκτός αν ο διαιτητής αποφασίσει διαφορετικά.

E.14. Η διάρκεια κάθε επαναληπτικής περιόδου πρέπει να ελέγχεται από το ρολόι του διαιτητή. Ο χρόνος έναρξης πρέπει να ανακοινώνεται προκαταβολικά.

Παράρτημα ΣΤ. Κανόνες σκακιού 960

ΣΤ.1 Πριν την έναρξη μίας παρτίδας Σκακιού 960, στήνεται μια τυχαία αρχική θέση στη σκακιέρα, η οποία υπόκειται σε συγκεκριμένους κανόνες. Μετά από αυτό, το παιχνίδι παίζεται με τον ίδιο τρόπο που παίζεται το κλασσικό σκάκι.

Ειδικότερα, τα κομμάτια και τα πόνια κινούνται με τον συνηθισμένο τους τρόπο και ο σκοπός κάθε παίκτη είναι να κάνει ματ τον αντίπαλο βασιλιά.

ΣΤ.2 Απαιτήσεις της αρχικής θέσης

Η αρχική θέση για το Σκάκι 960 πρέπει να είναι σύμφωνη με συγκεκριμένους κανόνες. Τα λευκά πόνια τοποθετούνται στην δεύτερη οριζόντια όπως στο κλασσικό σκάκι. Όλα τα υπόλοιπα λευκά κομμάτια τοποθετούνται τυχαία στην πρώτη οριζόντια, αλλά με τούς παρακάτω περιορισμούς:

- α. ο βασιλιάς τοποθετείται κάπου ανάμεσα στους δύο πύργους, και
- β. οι αξιωματικοί τοποθετούνται σε διαφορετικού χρώματος τετράγωνα, και
- γ. τα μαύρα κομμάτια τοποθετούνται απέναντι από τα λευκά κομμάτια.

Η αρχική θέση μπορεί να δημιουργηθεί πριν το παιχνίδι είτε από ένα λογισμικό Η/Υ, είτε χρησιμοποιώντας ζάρια, νόμισμα, χαρτιά, κλπ.

ΣΤ.3 Κανόνες του ροκέ στο Σκάκι 960

α. Το Σκάκι 960 επιτρέπει σε κάθε παίκτη να κάνει ένα ροκέ σε κάθε παρτίδα, μια δυνατότητα του βασιλιά και κάποιου από τους δύο πύργους να κινηθούν με μια μόνο κίνηση. Χρειάζονται όμως κάποιες ερμηνείες των κανόνων του κλασσικού σκακιού για το ροκέ, γιατί οι κλασσικοί κανόνες προϋποθέτουν αρχικές θέσεις πύργου και βασιλιά που συχνά δεν ισχύουν (διαφέρουν) στο Σκάκι 960.

β. *Τρόποι για να γίνει ροκέ*

Στο Σκάκι 960, ανάλογα με την θέση πριν το ροκέ, στο ροκέ με βασιλιά και πύργο, η διαδικασία του ροκέ γίνεται με ένα από τους παρακάτω τέσσερις τρόπους:

1. ροκέ με διπλή κίνηση: κάνοντας μια κίνηση με τον βασιλιά και μια κίνηση με τον πύργο, ή
2. ροκέ με αντιμετάθεση: αντιμεταθέτοντας τις θέσεις του βασιλιά και του πύργου, ή
3. ροκέ όπου κινείται μόνο ο βασιλιάς: κάνοντας μία μόνο κίνηση με τον βασιλιά, ή
4. ροκέ όπου κινείται μόνο ο πύργος: κάνοντας μια μόνο κίνηση με τον πύργο.

Συστάσεις

1. Όταν γίνεται ροκέ σε φυσική σκακιέρα με αντίπαλο άνθρωπο, συνιστάται ο βασιλιάς να μετακινηθεί έξω από την επιφάνεια της σκακιέρας δίπλα στο τελικό του τετράγωνο, στην συνέχεια να μετακινείται ο πύργος από την αρχική στην τελική του θέση και τότε ο βασιλιάς να τοποθετείται στο τελικό του τετράγωνο.

2. Μετά το ροκέ, οι τελικές θέσεις του πύργου και του βασιλιά πρέπει να είναι ακριβώς οι ίδιες θέσεις με αυτές που θα έπρεπε να είναι και στο κλασσικό σκάκι.

Διευκρινίσεις

Έτσι, μετά το ροκέ στην πλευρά γ (που στο ορθόδοξο σκάκι σημειώνεται σαν 0-0-0 και είναι γνωστό σαν ροκέ από την πλευρά της βασίλισσας) ο βασιλιάς βρίσκεται στο τετράγωνο γ (γ1 για τον λευκό και γ8 για τον μαύρο) και ο πύργος είναι στο δ τετράγωνο (δ1 για τον λευκό και δ8 για τον μαύρο). Μετά το ροκέ στην πλευρά η (που στο ορθόδοξο σκάκι σημειώνεται σαν 0-0 και είναι γνωστό σαν ροκέ από την πλευρά του βασιλιά) ο βασιλιάς βρίσκεται στο τετράγωνο η (η1 για τον λευκό και η8 για τον μαύρο) και ο πύργος είναι στο ζ τετράγωνο (ζ1 για τον λευκό και ζ8 για τον μαύρο).

Σημειώσεις

1. Προς αποφυγή τυχόν παρεξηγήσεων, θα ήταν χρήσιμη η δήλωση «Θα κάνω ροκέ» πριν γίνει το ροκέ
2. Σε κάποιες αρχικές θέσεις, ο βασιλιάς ή ο πύργος (όχι όμως και οι δύο) δεν κινείται όταν γίνεται ροκέ.
3. Σε κάποιες αρχικές θέσεις, το ροκέ μπορεί να γίνει ακόμα και στην πρώτη κίνηση.
4. Όλα τα τετράγωνα ανάμεσα στο τετράγωνο από όπου ξεκινάει και στο τετράγωνο όπου καταλήγει ο βασιλιάς (συμπεριλαμβανομένου και του τελικού), και όλα τα τετράγωνα ανάμεσα στο τετράγωνο από όπου ξεκινάει και στο τετράγωνο όπου καταλήγει ο πύργος (συμπεριλαμβανομένου και του τελικού), πρέπει να είναι ελεύθερα εκτός από αυτά του βασιλιά και του πύργου με τον οποίο γίνεται το ροκέ.
5. Σε μερικές αρχικές θέσεις, κάποια τετράγωνα, που στο κλασσικό σκάκι θα έπρεπε να είναι ελεύθερα, μπορεί να παραμένουν κατειλημμένα όταν γίνεται ροκέ. Για παράδειγμα, μετά το ροκέ στη γ πλευρά (0-0-0), μπορεί να είναι κατειλημμένα τα α, β, και/ή ε, και μετά το ροκέ στην η πλευρά (0-0), μπορεί να είναι κατειλημμένα τα ε και/ή θ.

Παράρτημα Ζ: Φινάλε Γρήγορου Παιχνιδιού

Z.1 Το «quickplay finish» είναι η φάση μιας παρτίδας, όπου όλες οι εναπομείνουσες κινήσεις πρέπει να ολοκληρωθούν μέσα σε ένα περιορισμένο χρόνο.

Z.2 Πριν από την έναρξη ενός τουρνουά πρέπει να ανακοινώνεται αν το Παράρτημα αυτό θα εφαρμόζεται ή όχι.

Z.3 Το παράρτημα αυτό θα εφαρμόζεται μόνο σε παρτίδες κανονικού χρόνου ή σε παρτίδες rapidplay και όχι σε παρτίδες μπλίτζ (blitz).

Z.4 Αν ο παίκτης, που έχει την κίνηση διαθέτει λιγότερο από δύο (2) λεπτά στο χρονόμετρο του, μπορεί να ζητήσει να μπει σύστημα χρονικής καθυστέρησης (time delay) ή αθροιστικού (συνολικού) χρόνου 5 επιπλέον δευτερολέπτων για κάθε παίκτη, αν είναι δυνατόν. Αυτό συνιστά πρόταση ισοπαλίας. Αν αυτή απορριφθεί και ο διαιτητής συμφωνήσει στο αίτημα, τότε τα χρονόμετρα πρέπει να ρυθμίζονται με τον πρόσθετο χρόνο, να προστίθενται δύο επιπλέον λεπτά στο ρολόι του αντιπάλου και να συνεχίζεται η παρτίδα.

Z.5 Αν δεν εφαρμόζεται το άρθρο Z.4 και ο παίκτης που έχει την κίνηση διαθέτει λιγότερο από δύο (2) λεπτά στο χρονόμετρό του μπορεί να υποβάλλει αίτημα ισοπαλίας πριν πέσει η σημαία του. Πρέπει να καλέσει τον διαιτητή και μπορεί να σταματήσει το ρολόι (δείτε το άρθρο 6.12.β). Μπορεί να ζητήσει ισοπαλία πάνω στη βάση ότι ο αντίπαλός του δεν μπορεί να κερδίσει με κανονικό τρόπο και/ή ότι ο αντίπαλός του δεν κάνει προσπάθεια να κερδίσει με κανονικό τρόπο

α. Αν ο διαιτητής συμφωνήσει ότι ο αντίπαλος δεν μπορεί να κερδίσει με κανονικό τρόπο ή ότι ο αντίπαλος δεν κάνει προσπάθεια να κερδίσει την παρτίδα με κανονικό τρόπο, τότε θα κηρύσσει την παρτίδα ισόπαλη. Διαφορετικά πρέπει να αναβάλλει την απόφαση του ή θα απορρίπτει το αίτημα.

β. Αν ο διαιτητής αναβάλει την απόφαση του, μπορεί να προσθέσει στο χρονόμετρο του αντιπάλου δύο (2) επιπλέον λεπτά και η παρτίδα πρέπει να συνεχιστεί, αν είναι δυνατόν, με την παρουσία του διαιτητή. Ο διαιτητής πρέπει να δηλώσει το τελικό αποτέλεσμα αργότερα στην διάρκεια της παρτίδας ή το συντομότερο δυνατόν μετά την πτώση της σημαίας ενός των παικτών. Πρέπει να κατακυρώσει την παρτίδα ισόπαλη αν συμφωνήσει ότι ο αντίπαλος του παίκτη που του έπεσε η σημαία δεν μπορεί να κερδίσει με κανονικό τρόπο, ή ότι δεν έκανε επαρκείς προσπάθειες για να κερδίσει με κανονικό τρόπο.

γ. Αν ο διαιτητής έχει απορρίψει το αίτημα, πρέπει να προσθέτει δύο (2) επιπλέον λεπτά στον αντίπαλο.

Z.6 Σε αγώνες που δεν εποπτεύονται από διαιτητή θα ισχύουν τα παρακάτω:

α. Ένας παίκτης μπορεί να ζητήσει ισοπαλία όταν έχει λιγότερο από δύο λεπτά στο χρονόμετρό του και πριν πέσει η σημαία του. Με αυτό τελειώνει η παρτίδα.

Μπορεί να ζητήσει ισοπαλία πάνω στη βάση:

(1) ότι ο αντίπαλός του δεν μπορεί να κερδίσει με κανονικό τρόπο και/ή

(2) ότι ο αντίπαλός του δεν κάνει προσπάθεια να κερδίσει με κανονικό τρόπο.

Στην περίπτωση (1) ο παίκτης πρέπει να καταγράψει την τελική θέση και ο αντίπαλός πρέπει να την επιβεβαιώσει.

Στη περίπτωση (2) ο παίκτης πρέπει να καταγράψει την τελική θέση και να υποβάλλει ένα ενημερωμένο παρτιδόφυλλο. Ο αντίπαλος πρέπει να επιβεβαιώσει και το παρτιδόφυλλο και την τελική θέση.

β. Το αίτημα πρέπει να υποβάλλεται σε ένα διορισμένο (για τη δουλειά αυτή) διαιτητή.