

ΚΑΝΟΝΕΣ ΣΚΑΚΙΟΥ FIDE 2009 - ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ

Μετάφραση: Βύρων Τσορμπατζόγλου - Σάββας Μαυρομούστακος

Φιλολογική επιμέλεια: Νίκος Λιάλιας (Φιλολόγος, Καθηγητής Κολεγίου «ΔΕΛΑΣΑΛ»)

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

Το Αγγλικό κείμενο είναι η αυθεντική έκδοση των Κανόνων του Σκακιού, που εγκρίθηκε στο 79^ο συνέδριο της FIDE στην Δρέσδη (Γερμανία), το Νοέμβριο του 2008 και θα ισχύουν από την 1η Ιουλίου 2009.

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

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Οι Κανόνες του Σκακιού δεν μπορούν να καλύπτουν όλες τις πιθανές καταστάσεις, που μπορεί να προκύψουν στη διάρκεια ενός παιχνιδιού, ούτε μπορούν να ρυθμίζουν όλα τα διοικητικά θέματα. Για όσες περιπτώσεις δεν ρυθμίζονται με ακρίβεια από κάποιο άρθρο των Κανόνων του Σκακιού, η σωστή απόφαση πρέπει να μπορεί να παρθεί μελετώντας ανάλογες καταστάσεις που εξετάζονται στους Κανόνες. Οι Κανόνες προϋποθέτουν 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 την 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.

Μια Ομοσπονδία-μέλος είναι ελεύθερη να θεσπίζει πιο λεπτομερείς κανόνες, με την προϋπόθεση ότι :

(α) δεν συγκρούονται με οποιονδήποτε τρόπο με τους επίσημους Κανόνες Σκακιού της FIDE.

(β) περιορίζονται στην επικράτεια της υπόψη ομοσπονδίας, και

(γ) δεν ισχύουν για οποιοδήποτε ματς, πρωτάθλημα, ή προκριματικούς αγώνες της FIDE, ή τουρνουά τίτλων ή αξιολόγησης της FIDE.

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 εναλλάξ τα κομμάτια τους πάνω σε μια τετράγωνη επιφάνεια που λέγεται "σκακιάρα". Ο παίκτης με τα λευκά κομμάτια αρχίζει το παιχνίδι. Λέμε ότι ένας παίκτης "έχει την κίνηση" όταν έχει γίνει η κίνηση του αντιπάλου του. (Βλέπε άρθρο 6.7)

1.2 Ο αντικειμενικός σκοπός (στόχος) 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 έχασε την παρτίδα.

1.3 Αν η θέση είναι τέτοια που κανένας παίκτης δεν μπορεί να κάνει πιθανό "ματ", η παρτίδα είναι ισόπαλη.













Άρθρο 2: Η αρχική θέση των κομματιών στην σκακιέρα

2.1 Η σκακιέρα αποτελείται από 64 ισομεγέθη τετράγωνα σε ένα πλέγμα 8x8, 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 ένας παίκτης έχει 16 ανοιχτόχρωμα κομμάτια (τα «λευκά κομμάτια») και ο άλλος έχει 16 σκουρόχρωμα κομμάτια (τα «μαύρα» κομμάτια).

Τα κομμάτια αυτά είναι τα εξής:

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

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



2.4 Οι οχτώ κατακόρυφες στήλες τετραγώνων λέγονται «κάθετες». Οι οχτώ οριζόντιες σειρές τετραγώνων λέγονται «οριζόντιες». Η ευθεία γραμμή ομόχρωμων τετραγώνων που

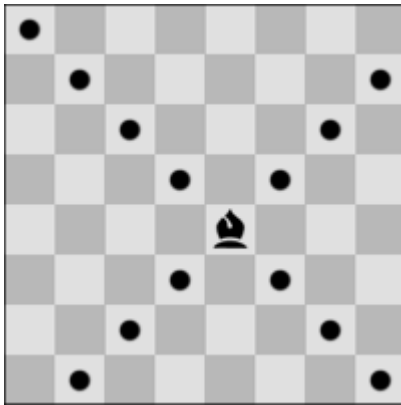
τρέχει από μια γωνία της σκακιέρας μέχρι μια παρακείμενη γωνία (διασχίζει τις εφαπτόμενες γωνίες) λέγεται "διαγώνιος".

Άρθρο 3: Οι Κινήσεις των Κομματιών

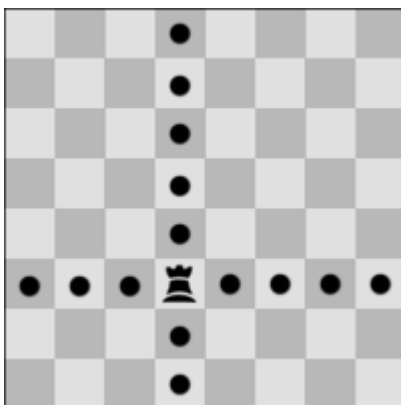
3.1 Δεν επιτρέπεται να κινήσουμε ένα κομμάτι σε τετράγωνο που κατέχεται από ένα κομμάτι του ίδιου χρώματος. Αν ένα κομμάτι κινηθεί σε ένα τετράγωνο που κατέχεται από κομμάτι του αντιπάλου, αυτό το κομμάτι του αντιπάλου παίρνεται και απομακρύνεται από τη σκακιέρα ως μέρος της ίδιας κίνησης. Ένα κομμάτι 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 ομοίochρωμο βασιλιά του σε απειλή επίθεσης.

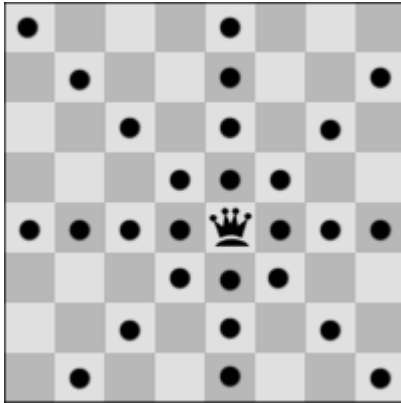
3.2 Ο Αξιωματικός μπορεί να κινηθεί σε οποιοδήποτε τετράγωνο κατά μήκος της διαγωνίου στην οποία βρίσκεται.



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

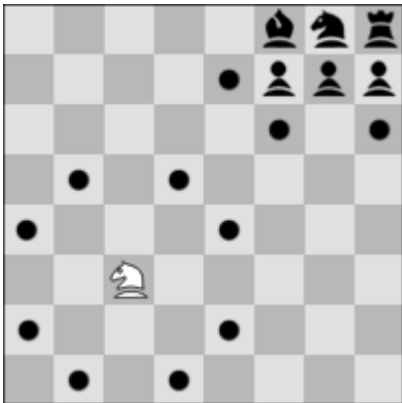


3.4 Η Βασίλισσα μπορεί να κινηθεί σε οποιοδήποτε τετράγωνο κατά μήκος της κάθετης ή της οριζόντιας γραμμής ή μιας διαγωνίου στην οποία βρίσκεται.



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

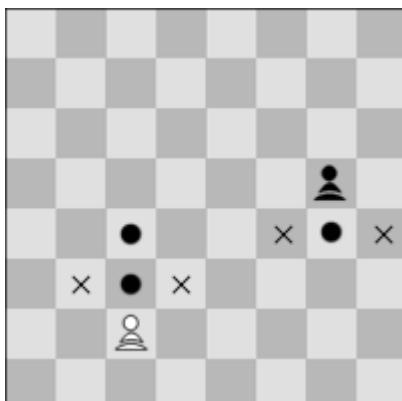
3.6 Ο Ίππος μπορεί να κινηθεί σε ένα από τα πλησιέστερα τετράγωνα από αυτό που βρίσκεται, αλλά όχι στην ίδια οριζόντια, κάθετη ή διαγώνιο.



3.7 (α) Το πιόνι μπορεί να κινηθεί προς τα εμπρός, στο μη κατεχόμενο τετράγωνο αμέσως μπροστά του στην ίδια κάθετο, ή

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

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

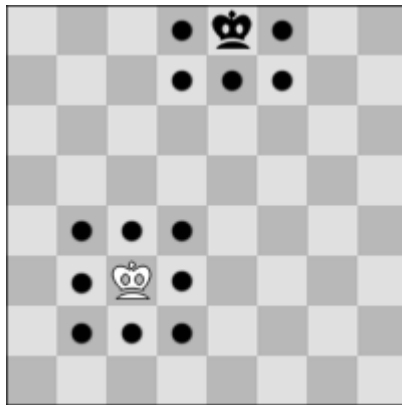


(δ) Ένα πιόνι που επιτίθεται σε ένα τετράγωνο που διασχίζεται από πιόνι του αντιπάλου, που έχει προχωρήσει δύο τετράγωνα με μια κίνηση από το αρχικό του τετράγωνο, μπορεί να πάρει αυτό το πιόνι του αντίπαλου, σαν το πιόνι αυτό του αντιπάλου να είχε προχωρήσει μόνο κατά ένα τετράγωνο. Το πάρσιμο αυτό είναι νόμιμο μόνο εφόσον γίνει με την κίνηση που ακολουθεί αμέσως μετά από μια τέτοια προώθηση ,και ονομάζεται πάρσιμο "αν πασάν "(en passant).

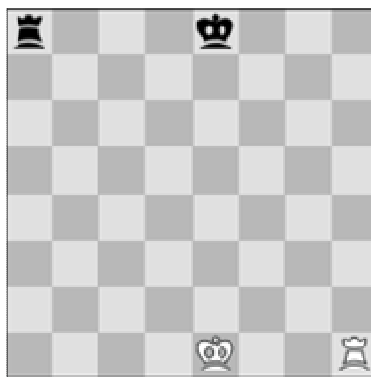


(ε) Όταν ένα πιόνι από την αρχική του θέση φθάσει στην τελευταία οριζόντια, πρέπει να ανταλλάσσεται ως μέρος της ίδιας κίνησης ,στο ίδιο τετράγωνο, με μια νέα Βασίλισσα, Πύργο, Αξιωματικό, ή ίππο του ίδιου χρώματος. Η επιλογή του παίκτη δεν περιορίζεται σε κομμάτια που έχουν παρθεί προηγουμένα. Αυτή η ανταλλαγή του πιονιού με ένα άλλο κομμάτι ονομάζεται "προαγωγή" και η επίδραση του νέου κομματιού είναι άμεση.

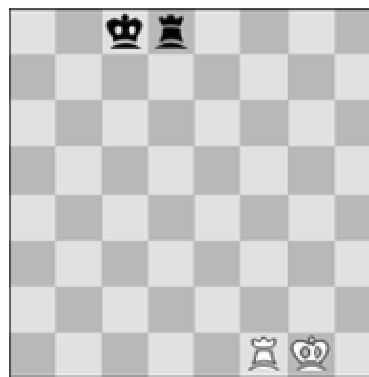
3.8 (α) Ο Βασιλιάς μπορεί να κινηθεί με δύο διαφορετικούς τρόπους, κινούμενος προς οποιοδήποτε γειτονικό τετράγωνο που δεν δέχεται επίθεση από ένα ή περισσότερα κομμάτια του αντιπάλου



ή κάνοντας "ροκέ".



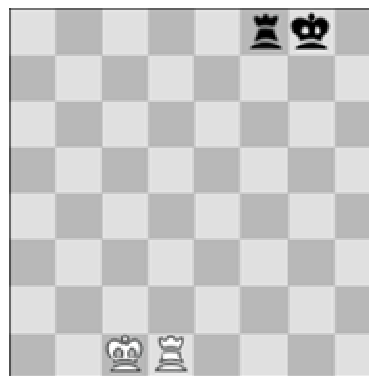
*Before white kingside castling
Before black queenside castling*



*After white kingside castling
After black queenside castling*



*Before white queenside castling
Before black kingside castling*



*After white queenside castling
After black kingside castling*

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 τον Πύργο που βρίσκεται στο αρχικό του τετράγωνο και μετά ο Πύργος αυτός μεταφέρεται στο τετράγωνο που μόλις διέσχισε ο βασιλιάς.

- (β) (1) Το δικαίωμα του ροκέ έχει χαθεί:
[α] αν ο Βασιλιάς έχει ήδη κινηθεί ή
[β] με 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,
[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 εκείνο το τετράγωνο επειδή 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" είτε θα αφήσει τον βασιλιά σε "σαχ."

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"), ο παίκτης που έχει την κίνηση μπορεί να τακτοποιήσει ένα ή περισσότερα κομμάτια στα τετράγωνά τους.

4.3 Με εξαίρεση την περίπτωση του άρθρου 4.2, αν ο παίκτης που έχει την κίνηση αγγίξει από πρόθεση πάνω στην σκακιέρα:

- (α) ένα ή περισσότερα από τα δικά του κομμάτια, πρέπει να κινήσει το πρώτο από τα κομμάτια που άγγιξε, που μπορεί να κινηθεί, ή
(β) ένα ή περισσότερα από τα κομμάτια του αντιπάλου του, πρέπει να πάρει το πρώτο κομμάτι που άγγιξε, που μπορεί να παρθεί, ή
(γ) 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

(α) από πρόθεση αγγίξει τον Βασιλιά του και ένα Πύργο του, πρέπει να κάνει ροκέ από εκείνη την πλευρά, αν αυτό είναι κανονικό, ή

(β) από πρόθεση αγγίξει ένα Πύργο και μετά τον Βασιλιά του, δεν επιτρέπεται να κάνει ροκέ προς εκείνη την πλευρά στην κίνηση αυτή και η κατάσταση θα ρυθμίζεται από το άρθρο 4.3 (α). Ή

(γ) σκοπεύοντας να κάνει ροκέ, αγγίξει το Βασιλιά ή τον Βασιλιά και ένα Πύργο ταυτόχρονα, αλλά το ροκέ από εκείνη την πλευρά είναι αντικανονικό, ο παίκτης πρέπει να κάνει μια άλλη κανονική κίνηση με το βασιλιά του (που μπορεί να περιλαμβάνει ροκέ από την άλλη πλευρά). Αν ο Βασιλιάς δεν έχει κανονική κίνηση, ο παίκτης είναι ελεύθερος να κάνει οποιαδήποτε κανονική κίνηση, ή

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

4.5 Αν κανένα από τα κομμάτια που αγγίχτηκαν δεν μπορεί να κινηθεί ή να παρθεί, ο παίκτης μπορεί να κάνει οποιαδήποτε κανονική κίνηση.

4.6 Όταν, σαν μια κανονική κίνηση ή μέρος μιας κανονικής κίνησης, ένα κομμάτι έχει αφεθεί σε ένα τετράγωνο, δεν μπορεί μετά να κινηθεί σε ένα άλλο τετράγωνο με την κίνηση αυτή. Η κίνηση πλέον θεωρείται ότι έχει γίνει:

(α) στην περίπτωση 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.

(β) στην περίπτωση του 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, ή κίνηση δεν έγινε 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.

(γ) στην περίπτωση της προαγωγής ενός πιονιού, όταν το πιόνι έχει απομακρυνθεί από την σκακιέρα και το χέρι του παίκτη έχει αφήσει το νέο κομμάτι αφού το έχει τοποθετήσει στο τετράγωνο προαγωγής. Αν ο παίκτης έχει αφήσει από το χέρι του το πιόνι που έφθασε στο τετράγωνο προαγωγής, η κίνηση δεν έχει γίνει ακόμη, αλλά ο παίκτης δεν έχει πλέον το δικαίωμα να παίξει το πιόνι σε άλλο τετράγωνο.

Η κίνηση θεωρείται κανονική όταν όλες οι σχετικές απαιτήσεις του άρθρου 3 έχουν εκπληρωθεί. Αν η κίνηση δεν είναι κανονική, πρέπει να γίνει μια άλλη κίνηση, σύμφωνα με το άρθρο 4.5.

4.7 Ένας παίκτης χάνει το δικαίωμα του να υποβάλλει αίτημα εναντίον του αντιπάλου για παραβίαση του άρθρου 4, από την στιγμή που έχει αγγίξει από πρόθεση ένα κομμάτι.

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 μια κανονική κίνηση.

(β) Η παρτίδα κερδίζεται από τον παίκτη του οποίου ο αντίπαλός 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 μια κανονική κίνηση.

(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 μια κανονική κίνηση (βλέπε άρθρο 9.6).

(γ) Η παρτίδα είναι ισόπαλη ύστερα από συμφωνία μεταξύ των δύο παικτών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Με αυτό τελειώνει αμέσως η παρτίδα. (βλέπε άρθρο 9.1).

(δ) Η παρτίδα μπορεί να γίνει ισόπαλη εάν οποιαδήποτε 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 διαδοχικές κινήσεις, χωρίς την κίνηση οποιουδήποτε πιονιού και χωρίς οποιουδήποτε 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) Όταν χρησιμοποιείται σκακιστικό χρονόμετρο, κάθε παίκτης πρέπει να κάνει έναν ελάχιστο αριθμό ή όλες τις κινήσεις σε μια καθορισμένη χρονική περίοδο και/ή μπορεί να του διατεθεί ένας πρόσθετος χρόνος σε κάθε κίνηση. Όλα αυτά πρέπει να είναι καθορισμένα εκ των προτέρων.

(β) Ο χρόνος που εξοικονομεί κάποιος παίκτης κατά την διάρκεια μιας περιόδου προστίθεται στο διαθέσιμο χρόνο του για την επόμενη περίοδο, εκτός από το σύστημα "χρονικής καθυστέρησης" ('time delay').

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 χρόνου. Εφόσον ο παίκτης σταματάει το χρονόμετρό του πριν τη λήξη του σταθερού χρόνου, ο βασικός χρόνος σκέψης δεν αλλάζει, ανεξάρτητα από την αναλογία του σταθερού χρόνου που χρησιμοποιήθηκε.

6.3 Αμέσως μετά την πτώση μιας σημαίας, θα πρέπει να ελεγχθούν οι απαιτήσεις του άρθρου 6.2 (α).

6.4 Πριν από την έναρξη της παρτίδας ο διαιτητής αποφασίζει πού θα τοποθετηθεί το σκακιστικό χρονόμετρο.

6.5 Στην καθορισμένη ώρα για την έναρξη της παρτίδας το χρονόμετρο του παίκτη που έχει τα λευκά κομμάτια μπαίνει σε λειτουργία.

6.6. (α) Οποιοσδήποτε παίκτης παρουσιαστεί στη σκακιέρα μετά την έναρξη των αγώνων, θα χάνει την παρτίδα. Έτσι, ο προκαθορισμένος χρόνος (καθυστέρησης) είναι μηδέν (0) λεπτά. Η προκήρυξη αγώνων μπορεί να ορίζει διαφορετικά.

(β) Αν η προκήρυξη αγώνων ορίζει κάποιο διαφορετικό προκαθορισμένο χρόνο (καθυστέρησης), πρέπει να ισχύει το εξής: αν κανείς παίκτης δεν παρουσιαστεί στην έναρξη, ο παίκτης που έχει τα λευκά κομμάτια, θα χάσει όλο τον χρόνο που θα περάσει μέχρι να αφιχθεί, εκτός αν κάτι άλλο ορίζεται από την προκήρυξη αγώνων ή αν ο διαιτητής πάρει διαφορετική απόφαση.

6.7 (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. Ένας παίκτης πρέπει πάντοτε να έχει την δυνατότητα να σταματάει το

χρονόμετρό του. Η κίνησή του δεν θεωρείται ότι έχει ολοκληρωθεί μέχρι να γίνει αυτό, εκτός αν με την κίνηση που έγινε τελειώνει την παρτίδα. (βλέπε άρθρα 5.1.α., 5.2.α , 5.2.β, 5.2.γ. και 9.6).

Ο χρόνος μεταξύ της εκτέλεσης της κίνησης στη σκακιέρα και του σταματήματος του χρονομέτρου του και ξεκινήματος του χρονομέτρου του αντίπαλου του, θεωρείται ως μέρος του χρόνου που διατίθεται στον παίκτη.

(β) Κάθε παίκτης πρέπει να σταματάει το χρονόμετρο του με το ίδιο χέρι με εκείνο που έκανε την κίνηση του. Απαγορεύεται στον παίκτη να κρατά το δάκτυλο πάνω στο κουμπί ή να το κινεί πάνω από αυτό.

(γ) Οι παίκτες πρέπει να χειρίζονται το χρονόμετρο σωστά. Απαγορεύεται να το χτυπούν με δύναμη, να το σηκώνουν ή να το ρίχνουν κάτω. Ο μη σωστός χειρισμός του χρονομέτρου θα τιμωρείται σύμφωνα με το άρθρο 13.4.

(δ) 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 εκτελέσει τη λειτουργία αυτή. Το χρονόμετρό του θα ρυθμισθεί από το διαιτητή με ένα δίκαιο τρόπο.

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

6.9 Με εξαίρεση όπου εφαρμόζονται 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 καθορισμένο χρόνο, ο παίκτης χάνει την παρτίδα. Ωστόσο, η παρτίδα είναι ισόπαλη, αν η θέση είναι τέτοια, ώστε ο αντίπαλός του να μη μπορεί να κάνει "ματ" τον βασιλιά του παίκτη, με οποιαδήποτε δυνατή σειρά κανονικών κινήσεων.

6.10 (α) Κάθε ένδειξη του χρονομέτρου θεωρείται ότι είναι οριστική εφόσον δεν υπάρχει εμφανής βλάβη. Ένα σκακιστικό ρολόι με εμφανή βλάβη, πρέπει να αντικαθίσταται. Ο διαιτητής πρέπει να αντικαθιστά το ρολόι και να 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 τα χρονόμετρα. Ο διαιτητής πρέπει να βάζει τις σωστές ρυθμίσεις και να διορθώνει τους χρόνους και τον μετρητή κινήσεων. Πρέπει να χρησιμοποιήσει την καλύτερη του κρίση για να καθορίσει τις σωστές ρυθμίσεις.

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, κατά την οποία όλες οι υπόλοιπες κινήσεις πρέπει να ολοκληρωθούν.

6.12 (α) Αν η παρτίδα χρειάζεται να διακοπεί, ο διαιτητής πρέπει να σταματήσει τα χρονόμετρα.

(β) Ένας παίκτης μπορεί να σταματήσει τα χρονόμετρα για να ζητήσει την βοήθεια του διαιτητή, π.χ. όταν έχει γίνει προαγωγή και δεν είναι διαθέσιμο το απαιτούμενο κομμάτι.

(γ) Και στις δύο περιπτώσεις, ο διαιτητής πρέπει να αποφασίσει πότε θα ξαναρχίσει η παρτίδα.

(δ) Αν ένας παίκτης σταματήσει τα χρονόμετρα για να ζητήσει τη βοήθεια του διαιτητή, ο διαιτητής πρέπει να αποφασίσει αν ο παίκτης είχε βάσιμο λόγο για την ενέργειά του αυτή. Αν είναι προφανές ότι ο παίκτης δεν είχε βάσιμο λόγο για να σταματήσει τα χρονόμετρα, ο παίκτης πρέπει να τιμωρείται σύμφωνα με το άρθρο 13.4.

6.13 Αν συμβεί κάποια αντικανονικότητα και/ή τα κομμάτια πρέπει να επανατοποθετηθούν σε μια προηγούμενη θέση, ο διαιτητής πρέπει να χρησιμοποιήσει την καλύτερη κρίση του, για να καθορίσει τους χρόνους που θα εμφανιστούν στα χρονόμετρα. Πρέπει να διορθώσει επίσης, αν είναι απαραίτητο, και το μετρητή κινήσεων των χρονομέτρων.

6.14 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, 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 (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 σκακιέρα είχε τοποθετηθεί σε αντίθεση με το άρθρο 2.1, η παρτίδα συνεχίζεται αλλά η θέση που έχει προκύψει μέχρι την στιγμή εκείνη, πρέπει να μεταφερθεί σε μια σκακιέρα σωστά τοποθετημένη.

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

7.3 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 τα χρονόμετρα και να ζητήσει τη βοήθεια του διαιτητή. Ο διαιτητής μπορεί να τιμωρήσει τον παίκτη που μετατόπισε τα κομμάτια.

7.4 (α) Αν κατά τη διάρκεια μιας παρτίδας διαπιστωθεί ότι μια αντικανονική κίνηση έχει ολοκληρωθεί (περιλαμβανομένης της μη σωστής διαδικασίας προαγωγής ενός πιονιού ή παρσίματος του βασιλιά του αντιπάλου), 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 χρονόμετρα πρέπει να ρυθμίζονται σύμφωνα με το άρθρο 6.13. Τα άρθρα 4.3 και 4.6 εφαρμόζονται για την κίνηση που αντικαθιστά την αντικανονική κίνηση. Κατόπιν η παρτίδα πρέπει να συνεχίζεται από την θέση που αποκαταστάθηκε.

(β) Μετά τις ενέργειες που έγιναν σύμφωνα με το άρθρο 7.4 (α), για τις δύο πρώτες αντικανονικές κινήσεις από ένα παίκτη, ο διαιτητής πρέπει να δίνει δύο λεπτά πρόσθετο χρόνο στον αντίπαλό του για κάθε περίπτωση. Για τρίτη 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.

7.5 Αν κατά την διάρκεια μιας παρτίδας βρεθεί ότι κάποια κομμάτια έχουν μετατοπισθεί από τα τετράγωνά τους, 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. Τα χρονόμετρα πρέπει να ρυθμίζονται σύμφωνα με το άρθρο 6.13. Κατόπιν η παρτίδα θα συνεχίζεται από τη θέση που αποκαταστάθηκε.

Άρθρο 8: Η καταγραφή των κινήσεων

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

Απαγορεύεται να καταγράφει τις κινήσεις «εκ των προτέρων» (δηλαδή πριν τις παίξει), εκτός εάν ο παίκτης πρόκειται να υποβάλλει αίτημα ισοπαλίας σύμφωνα με τα άρθρα 9.2 ή 9.3. ή όταν διακόπτει την παρτίδα σύμφωνα με τις Οδηγίες για Διακοπές Παρτιδών, άρθρο 1.α

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

Και οι δύο οι παίκτες πρέπει να καταγράφουν την πρόταση ισοπαλίας στο παρτιδόφυλλο. (Παράρτημα Γ.13)

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.

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. Αμέσως μόλις πέσει μια σημαία, ο παίκτης πρέπει να ενημερώσει πλήρως το παρτιδόφυλλό του, πριν κινήσει ένα κομμάτι στη σκακιέρα.

8.5 (α) Αν κανένας από τους δύο παίκτες δεν είναι υποχρεωμένος να 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 τα χρονόμετρα. Στη συνέχεια και οι δύο παίκτες θα ενημερώνουν τα παρτιδόφυλλά τους, χρησιμοποιώντας το παρτιδόφυλλο του διαιτητή ή του αντιπάλου τους.

(β) Αν μόνο ένας παίκτης δεν είναι υποχρεωμένος να ενημερώνει 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 ο παίκτης έχει την κίνηση, μπορεί να χρησιμοποιήσει το παρτιδόφυλλο του αντιπάλου του, αλλά πρέπει να το επιστρέψει πριν κάνει 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 και τον αριθμό των κινήσεων που έγιναν,

αν αυτή η πληροφόρηση είναι διαθέσιμη, πριν γίνει η αναπαράσταση.

8.6. Αν τα παρτιδόφυλλα δεν είναι δυνατόν να ενημερωθούν αποδεικνύοντας ότι ο 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 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 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) Αν η προκήρυξη μιας διοργάνωσης επιτρέπει συμφωνίες ισοπαλίας, θα ισχύουν τα παρακάτω :

(1) Ένας παίκτης που θέλει να προτείνει ισοπαλία, μπορεί να το κάνει. αφού πρώτα κάνει μια κίνηση στη σκακίερα και πριν σταματήσει το χρονόμετρό του και ξεκινήσει του αντιπάλου Μία πρόταση ισοπαλίας σε οποιαδήποτε άλλη στιγμή κατά τη διάρκεια της παρτίδας ισχύει, αλλά πρέπει να ληφθεί υπόψη το άρθρο 12.6. 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. (Βλέπε Παράρτημα Γ.13) .

(3) Ένα αίτημα για ισοπαλία σύμφωνα με τα άρθρα 9.2, 9.3 ή 10.2 πρέπει να θεωρείται ως πρόταση ισοπαλίας.

9.2 Η παρτίδα είναι ισόπαλη μετά από ένα σωστό αίτημα του 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 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.

Θέσεις όπως οι (α) και (β) θεωρούνται ίδιες, 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.

Οι θέσεις δεν είναι οι ίδιες, αν ένα πιόνι που μπορούσε να παρθεί "αν πασάν " (en passant) δεν μπορεί πλέον να παρθεί με τον τρόπο αυτό. Όταν ένας Βασιλιάς ή ένας Πύργος αναγκασθεί να κινηθεί, χάνει το δικαίωμα του για ροκέ, αν υπήρχε, μόνο αφού κινηθεί.

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

(α) γράψει την κίνηση του 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 συνεχόμενες 50 κινήσεις έγιναν από κάθε παίκτη χωρίς την κίνηση πιονιού και χωρίς οποιοδήποτε πάρσιμο.

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

9.5 Αν ένας παίκτης ζητήσει ισοπαλία σύμφωνα με τα άρθρα 9.2 ή 9.3 μπορεί να σταματήσει και τα δύο χρονόμετρα (Δείτε το άρθρο 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 τρία (3) 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 το άρθρο 4.

9.6 Η παρτίδα είναι ισόπαλη, όταν προκύψει 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 κανονική.

Άρθρο 10: Ολοκλήρωση Γρήγορου Παιχνιδιού (Quickplay Finish)

10.1 Το «Quickplay Finish» (ολοκλήρωση γρήγορου παιχνιδιού) είναι η φάση μιας παρτίδας, όπου όλες οι (εναπομείνουσες) κινήσεις πρέπει να γίνουν μέσα σε ένα περιορισμένο χρόνο.

10.2 Αν ο παίκτης, που έχει την κίνηση, διαθέτει λιγότερο από δύο (2) λεπτά στο χρονόμετρό του, μπορεί να ζητήσει ισοπαλία πριν πέσει η σημαία του. Πρέπει να σταματήσει τα χρονόμετρα και να καλέσει τον διαιτητή. (Βλέπε άρθρο 6.12.β).

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

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

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

(δ) Η απόφαση του διαιτητή αναφορικά με τα άρθρα 10.2 α, β και γ. πρέπει να είναι τελική.

Άρθρο 11. Βαθμοί

11.1 Αν δεν έχει ανακοινωθεί κάτι διαφορετικό από την αρχή, 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 12. Η συμπεριφορά των παικτών

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

12.2 Δεν επιτρέπεται στους παίκτες να απομακρύνονται από τις εγκαταστάσεις αγώνων, χωρίς την άδεια του διαιτητή. Ως εγκαταστάσεις αγώνων οριοθετούνται η αίθουσα αγώνων, οι τουαλέτες, το αναψυκτήριο, το καπνιστήριο και άλλοι χώροι που καθορίζονται από το διαιτητή.

Ο παίκτης που έχει την κίνηση δεν επιτρέπεται να φύγει από τον χώρο αγώνων χωρίς την άδεια του διαιτητή.

12.3 (α) Κατά τη διάρκεια της παρτίδας οι παίκτες απαγορεύεται να χρησιμοποιούν οποιεσδήποτε

σημειώσεις, πηγές πληροφόρησης ή συμβουλές ή να αναλύουν σε άλλη σκακιέρα.

(β) χωρίς την άδεια του διαιτητή απαγορεύεται στον παίκτη να φέρνει στις εγκαταστάσεις αγώνων κινητό τηλέφωνο ή άλλα ηλεκτρονικά μέσα επικοινωνίας, εκτός αν είναι τελείως κλειστά. Αν μια τέτοια συσκευή ή ένα (κάποιο) ήχο (ηχήσει με οποιοδήποτε τρόπο), ο παίκτης αυτός θα χάνει την παρτίδα.. Ο αντίπαλος θα κερδίζει. Αν όμως δεν μπορεί να κερδίσει την παρτίδα με οποιαδήποτε σειρά κανονικών κινήσεων, το αποτέλεσμα για αυτόν θα είναι ισοπαλία.

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

12.4 Το παρτιδόφυλλο πρέπει να χρησιμοποιείται μόνο για την καταγραφή των κινήσεων, του χρόνου των ρολογιών, των προτάσεων ισοπαλίας, και για θέματα σχετιζόμενα με αιτήματα και άλλα σχετικά δεδομένα.

12.5 Οι παίκτες που έχουν τελειώσει τις παρτίδες τους πρέπει να θεωρούνται θεατές.

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

12.7 Παράβαση οιοδήποτε σημείου των άρθρων 12.1 έως 12.6 θα επισύρει ποινές σύμφωνα με το άρθρο 13.4

12.8 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.

12.9 Αν και οι δύο παίκτες βρεθούν ένοχοι σύμφωνα με το άρθρο 12.8, η παρτίδα θα κηρύσσεται χαμένη και για τους δύο παίκτες.

12.10 Στην περίπτωση του άρθρου 10.2 (δ) ή του Παραρτήματος Δ (Quickplay finish όταν δεν υπάρχει διαιτητής στις εγκαταστάσεις (χώρο) των αγώνων), ο παίκτης δεν μπορεί να κάνει ένσταση κατά της απόφασης του διαιτητή.

Σε άλλη περίπτωση ο παίκτης μπορεί να κάνει ένσταση κατά οποιασδήποτε απόφασης του διαιτητή, εκτός εάν η προκήρυξης της διοργάνωσης ορίζει διαφορετικά.

Άρθρο 13. Ο ρόλος του διαιτητή (βλέπε Πρόλογο)

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

13.2 Ο διαιτητής πρέπει να ενεργεί για το καλύτερο συμφέρον της διοργάνωσης. Θα πρέπει να εξασφαλίζει τη διατήρηση καλού αγωνιστικού περιβάλλοντος και ότι δεν ενοχλούνται οι παίκτες. Πρέπει να επιβλέπει την εξέλιξη των αγώνων.

13.3 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 τις ποινές στους παίκτες, όπου απαιτείται.

13.4 Ο διαιτητής μπορεί να εφαρμόζει μια ή περισσότερες από τις παρακάτω ποινές:

- (α) προειδοποίηση,
- (β) αύξηση του υπολειπόμενου χρόνου του αντιπάλου,
- (γ) μείωση του υπολειπόμενου χρόνου του παραβάτη παίκτη,
- (δ) κήρυξη της παρτίδας ως χαμένης,
- (ε) μείωση των βαθμών που επιτεύχθηκαν στην παρτίδα από τον παραβάτη,
- (στ) αύξηση των βαθμών που επιτεύχθηκαν στην παρτίδα από τον αντίπαλο στο μέγιστο δυνατό για την παρτίδα αυτή,
- (ζ) αποβολή από τη διοργάνωση

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

13.6 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 έγιναν, 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 δεν πάτησε το χρονόμετρό του.

13.7 (α) Θεατές και παίκτες άλλων παρτίδων δεν πρέπει να μιλάνε ή με άλλο τρόπο να παρεμβαίνουν σε μια παρτίδα. Αν είναι απαραίτητο, ο διαιτητής μπορεί να αποβάλει από τις εγκαταστάσεις των αγώνων τους παραβάτες. Αν κάποιος βλέπει μια αντικανονικότητα μπορεί να πληροφορήσει μόνο τον διαιτητή.

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

Άρθρο 14. FIDE

14.1 Οι ομοσπονδίες-μέλη μπορούν να ζητούν από την FIDE, την έκδοση επισήμων αποφάσεων σχετικά με προβλήματα στην εφαρμογή των Κανόνων του Σκακιού.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

A. ΓΡΗΓΟΡΟ ΣΚΑΚΙ (RAPID)

A1. Παρτίδα Γρήγορου Σκακιού («RAPID») είναι αυτή όπου όλες οι κινήσεις πρέπει να γίνουν σε ένα καθορισμένο χρόνο τουλάχιστον 15 λεπτών αλλά σε λιγότερο από 60 λεπτά για τον κάθε παίκτη ή όταν ο διατιθέμενος χρόνος συν 60 φορές οποιονδήποτε προστιθέμενο χρόνο είναι τουλάχιστον 15 λεπτά αλλά λιγότερος από 60 λεπτά για κάθε παίκτη.

A2. Οι παίκτες δεν χρειάζεται να καταγράφουν τις κινήσεις.

A.3 Όπου υπάρχει επαρκής εποπτεία των παρτίδων (π.χ. όταν υπάρχει ένας διαιτητής για κάθε τρεις

το πολύ παρτίδες), πρέπει να ισχύουν οι Κανόνες Αγώνων.

A.4 Όπου η εποπτεία είναι ανεπαρκής, πρέπει να ισχύουν οι Κανόνες Αγώνων, εκτός των περιπτώσεων που οι κανόνες αυτοί υπερκαλύπτονται από τους παρακάτω κανόνες του Γρήγορου Σκακιού (Rapidplay):

α. Εφόσον κάθε παίκτης έχει ολοκληρώσει τρεις (3) κινήσεις, δεν μπορεί να υποβάλλει αίτημα για λανθασμένη τοποθέτηση των κομματιών, λανθασμένο προσανατολισμό της σκακιάρας ή λανθασμένη ρύθμιση των χρονομέτρων .

Στην περίπτωση αντίθετης τοποθέτησης του βασιλιά και της βασίλισσας δεν επιτρέπεται το ροκέ με αυτό τον βασιλιά.

β. Ο διαιτητής πρέπει να αποφασίζει σύμφωνα με το άρθρο 4 (κίνηση των κομματιών), μόνο αν ζητηθεί από τον ένα ή και τους δύο παίκτες.

γ. Μια αντικανονική κίνηση ολοκληρώνεται όταν έχει ξεκινήσει το χρονόμετρο του αντιπάλου. Τότε ο αντίπαλος, και πριν κάνει την κίνησή του, έχει το δικαίωμα να υποβάλλει αίτημα ότι ο παίκτης ολοκλήρωσε μια αντικανονική κίνηση. Μόνο μετά από ένα τέτοιο αίτημα, ο διαιτητής πρέπει να παίρνει απόφαση. Ωστόσο ο διαιτητής πρέπει να παρεμβαίνει, αν είναι δυνατόν, αν και οι δύο βασιλιάδες είναι σε σαχ ή η προαγωγή ενός πιονιού δεν έχει ολοκληρωθεί.

δ. 1. Η σημαία θεωρείται ότι έχει πέσει όταν ο παίκτης έχει κάνει ένα έγκυρο αίτημα για τον σκοπό αυτό. Ο διαιτητής απαγορεύεται να υποδεικνύει την πτώση μιας σημαίας, αλλά μπορεί να το κάνει αν έχουν πέσει και οι δύο σημαίες.

2. Για να υποβληθεί αίτημα νίκης από χρόνο, ο αιτών πρέπει να σταματήσει και τα δύο χρονόμετρα και να ενημερώσει τον διαιτητή. Για να είναι έγκυρο το αίτημα, θα πρέπει η σημαία του αιτούντα να, παραμένει όρθια και του αντιπάλου του να είναι πεσμένη μετά το σταμάτημα των χρονομέτρων.

3. Αν έχουν πέσει και οι δύο σημαίες, όπως περιγράφεται στα (1) και (2), ο διαιτητής πρέπει να κηρύσσει την παρτίδα ισόπαλη.

B. ΜΠΛΙΤΖ

B.1 Παρτίδα «Μπλιτζ» (BLITZ) είναι αυτή όπου όλες οι κινήσεις πρέπει να γίνουν σε ένα καθορισμένο χρόνο λιγότερο από 15 λεπτά για τον κάθε παίκτη ή όταν ο διατιθέμενος χρόνος συν 60 φορές οποιονδήποτε προστιθέμενο χρόνο είναι λιγότερος από 15 λεπτά.

B.2 Όπου υπάρχει επαρκής εποπτεία των παρτίδων (π.χ. όταν υπάρχει ένας διαιτητής για κάθε μία παρτίδα), θα ισχύουν οι Κανόνες Αγώνων και το άρθρο A.2

B.3 Όπου η εποπτεία είναι ανεπαρκής, θα ισχύουν τα παρακάτω:

α. Το παιχνίδι θα διέπεται από τους Κανόνες του Γρήγορου Σκακιού όπως αναφέρονται στο Παράρτημα Α, εκτός των περιπτώσεων που οι κανόνες αυτοί υπερκαλύπτονται από τους παρακάτω κανόνες του Μπλίτζ :

β. Δεν ισχύουν τα άρθρα 10.2 και Α.4.γ.

γ. Μια αντικανονική κίνηση ολοκληρώνεται όταν έχει ξεκινήσει το χρονόμετρο του αντίπαλου. Ο αντίπαλος έχει το δικαίωμα να υποβάλλει αίτημα νίκης πριν κάνει την κίνησή του. Αν όμως ο αντίπαλος δεν μπορεί να κάνει ματ με οποιαδήποτε σειρά κανονικών κινήσεων, τότε δικαιούται να υποβάλλει αίτημα ισοπαλίας, πριν κάνει την κίνηση του. Από την στιγμή που ο αντίπαλος έχει κάνει την κίνηση του, μια αντικανονική κίνηση δεν μπορεί να διορθωθεί, εκτός αν υπάρξει αμοιβαία συμφωνία χωρίς την παρέμβαση διαιτητή.

Δ. QUICKPLAY FINISH ΟΤΑΝ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΠΑΡΩΝ Ο ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ

Δ1. Όταν οι παρτίδες παίζονται σύμφωνα με το άρθρο 10, ο 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:

- α. ότι ο αντίπαλός του δεν μπορεί να κερδίσει με κανονικό τρόπο και/ή
- β. ότι ο αντίπαλός του δεν κάνει προσπάθεια να κερδίσει με κανονικό τρόπο.

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

Στη περίπτωση (β) 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. Το αίτημα πρέπει να υποβάλλεται σε ένα διαιτητή του οποίου η απόφαση θα είναι τελεσίδικη.

ΣΤ. ΚΑΝΟΝΕΣ ΣΚΑΚΙΟΥ 960

ΣΤ.1 Πριν την έναρξη μίας παρτίδας Σκακιού 960, στήνεται μια τυχαία αρχική θέση (των κομματιών) στη σκακιέρα, η οποία υπόκειται σε συγκεκριμένους κανόνες. Μετά απ αυτό, το παιχνίδι παίζεται με τον ίδιο τρόπο που παίζεται το κλασσικό σκάκι. Ειδικότερα, τα κομμάτια και τα πιόνια κινούνται με τον συνηθισμένο τρόπο και ο σκοπός κάθε παίκτη είναι να κάνει ματ τον αντίπαλο βασιλιά.

ΣΤ.2 Απαιτήσεις της αρχικής θέσης

Η αρχική θέση για το Σκάκι960 πρέπει να είναι σύμφωνη με συγκεκριμένους κανόνες. Τα λευκά πιόνια 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.
- β. Οι αξιωματικοί τοποθετούνται σε διαφορετικού χρώματος τετράγωνα.
- γ. Τα μαύρα κομμάτια τοποθετούνται στις αντίστοιχες θέσεις 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 μια παρτίδα, μια δυνατότητα του βασιλιά και του πύργου να κινηθούν με μια μόνο κίνηση.

Χρειάζονται όμως κάποιες ερμηνείες των κανόνων του κλασσικού σκακιού, 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 με μιας μια κίνηση με τον βασιλιά και μια κίνηση με τον πύργο.
2. Ροκέ με αντιμετάθεση: Αντιμεταθέτοντας τις θέσεις του βασιλιά και πύργου.
3. Ροκέ όπου κινείται μόνο ο βασιλιάς: Κάνοντας μία μόνο κίνηση με τον βασιλιά.
4. Ροκέ όπου κινείται μόνο ο πύργος: Κάνοντας μια μόνο κίνηση με τον πύργο.

Σύσταση

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 είναι ακριβώς οι ίδιες θέσεις με αυτές του κλασσικού σκακιού.

Διευκρινίσεις

Έτσι, μετά το ροκέ στην πλευρά γ (που στο ορθόδοξο σκάκι σημειώνεται σαν Ο-Ο-Ο 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 Ο-Ο 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).

Παρατηρήσεις

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 (Ο-Ο-Ο), μπορεί να είναι κατειλημμένα τα α, β, και/ή ε, και μετά το ροκέ στην η πλευρά (Ο-Ο), μπορεί να είναι κατειλημμένα τα ε και/ή θ.

Οδηγίες σε περίπτωση που μια παρτίδα πρέπει να διακοπεί.

1. α. Αν μια παρτίδα δεν έχει τελειώσει στο τέλος του ορισθέντος για το παιχνίδι χρόνου, ο διαιτητής πρέπει να απαιτήσει (ζητήσει) από τον παίκτη που έχει την κίνηση να «σφραγίσει» την εκείνη την κίνηση. Ο παίκτης πρέπει να γράψει την κίνηση του με μια σαφή (ξεκάθαρη) γραφή στο παρτιδόφυλλο του, να βάλει το παρτιδόφυλλό του και αυτό του αντιπάλου σε ένα φάκελο, να σφραγίσει τον φάκελο και μόνο τότε να σταματήσει το χρονόμετρό του χωρίς να ξεκινήσει ππ χρονόμετρο του αντιπάλου του. Μέχρι να σταματήσει τα χρονόμετρα, 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 παρτιδόφυλλό 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.

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.

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

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

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 χρησιμοποιήθηκαν από κάθε παίκτη πριν διακοπεί η παρτίδα.

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

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

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

α. είναι διφορούμενη (ασαφής), ή

β. έχει γίνει με τέτοιο τρόπο που είναι αδύνατον να αποδειχθεί η αληθινή της σημασία (νόημα), ή

γ. είναι αντικανονική.

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 χρονόμετρο του και να ξεκινήσει το χρονόμετρο του απόντος παίκτη αντί να κάνει την κίνηση του με τον συνηθισμένο τρόπο. Αν γίνει έτσι, ο φάκελος πρέπει να παραδοθεί στον διαιτητή για φύλαξη και να ανοιχθεί με την άφιξη του απόντος παίκτη.

10. Ο παίκτης χάνει την παρτίδα αν φτάσει στην σκακιέρα με καθυστέρηση πάνω από μια ώρα από την ώρα επανάληψης μιας διακοπείσης παρτίδα (εκτός εάν η προκήρυξη ορίζει ή ο διαιτητής αποφασίσει διαφορετικά

Όμως, αν ο παίκτης που έχει καθυστερήσει είναι αυτός που έκανε την σφραγισμένη κίνηση, η απόφαση για την παρτίδα θα είναι διαφορετική, αν:

α. ο απών παίκτης έχει κερδίσει την παρτίδα για τον λόγο ότι η σφραγισμένη κίνηση κάνει ματ, ή

β. ο απών παίκτης έχει δημιουργήσει μια ισόπαλη θέση για το λόγο ότι η σφραγισμένη κίνηση είναι θέση «πατ» ή έχει προκύψει στην σκακιέρα μια από αυτές θέσεις που περιγράφονται στο Άρθρο 9.6, ή

γ. ο παίκτης που είναι παρών στη σκακιέρα έχει χάσει την παρτίδα σύμφωνα με το άρθρο 6.9

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

β. Αν είναι αδύνατον να επανεγκατασταθεί η θέση, η παρτίδα ακυρώνεται και πρέπει να παιχθεί μια νέα παρτίδα.

12. Αν κατά την επανάληψη της παρτίδας, οποιοσδήποτε από τους παίκτες, 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 πιστεύει οι συνέπειες θα είναι πολύ σοβαρές.

13. Η διάρκεια κάθε επαναληπτικής περιόδου πρέπει να ελέγχεται από το ρολόι του διαιτητή. Ο χρόνος έναρξης και ο χρόνος λήξης πρέπει να ανακοινώνονται προκαταβολικά.