

A SAKKJÁTÉK SZABÁLYZATA
(Laws of Chess)
A Sakkjáték Szabályzata E.I.01 A.

Kiadja: A Magyar Sakkszövetség,
a Nemzetközi Sakkszövetség (FIDE) tagja
Érvénybe lépett: **2014. július 1.**

Jóváhagyva a FIDE 84. Kongresszusa által (**Tallin, EST**)



4.1. A Sakkjáték Szabályzata

ELŐSZÓ

A sakkjáték szabályzata nem foglalhat magába minden olyan lehetséges helyzetet, mely felmerülhet egy játszma során, és nem is szabályozhat teljesen minden adminisztratív kérdést. Azokban az esetekben, melyekre nincs pontosan megfogalmazott szabály ezen kiadványban, olyan módon lehetséges helyes döntést hozni, hogy tanulmányozzuk azokat a hasonló helyzeteket, melyeket ez a szabályzat tárgyal.

A szabályzat azt feltételezi, hogy a versenybíró a megfelelő ismeretek birtokában van ahhoz, hogy abszolút objektív döntéseket hozzon. Egy túlrészletezett szabályzat esetleg megfosztaná a versenybíró a döntési szabadságtól, s megakadályozná őt abban, hogy az adandó problémát a helyzetnek megfelelő döntéssel oldja meg, az adott logikai és egyéb különleges tényezőknek megfelelően.

A FIDE minden szövetséget és minden játékost arra kér, hogy fogadja el ezt az álláspontot.

A FIDE értékszám szerző versenyeken kötelező a FIDE sakkszabályait alkalmazni.

Javasoljuk, hogy a nem FIDE értékszám szerző versenyeken is ezeket a szabályokat alkalmazzák a tagszövetségek.

A tagszövetségek FIDE-hez fordulhatnak a szabályok értelmezése (pontosítása) ügyében.

JÁTÉKSZABÁLYOK

1. fejezet

A sakkjáték jellemzői és célja

- 1.1. A sakkjátszmát két játékos játssza egy négyszögletű táblán, amit „sakktáblának” neveznek. A világos bábukkal rendelkező fél kezdi a játékot, a következő lépést a sötét színnel rendelkező fél teszi meg, ezután felváltva teszik meg a lépéseket. Egy játékos akkor következik lépni, (lépesen van) miután partnere a saját lépését befejezte.
- 1.2. Mindkét játékosnak az a célja, hogy az ellenfél királyát olyan helyzetbe kényszerítse, melyben az meg van támadva és ez a támadás az ellenfél semmilyen következő szabályos lépésével sem hárítható. Az a játékos, amelyik ezt eléri, „bemattolja” ellenfelét, és ezzel megnyeri a játszmát. A királyt sakkban hagyni, vele sakkba lépni, valamint az ellenfél királyát kiütni, tilos. Akinek a királyát bemattolták, az elvesztette a játszmát.
- 1.3. Ha olyan állás jön létre, hogy mattadás egyik oldalról sem lehetséges, akkor a játszma döntetlen. (lásd az 5.2 b pontot)

2. fejezet

A bábuk kiinduló helyzete a sakktáblán

- 2.1. A sakktábla 64 mezőből, 8x8 azonos méretű, váltakozóan világos (fehér) és sötét (fekete) színű négyzetrácsból áll. A sakktáblát a két játékos között úgy kell elhelyezni, hogy a játékosok jobbra felől világos sarokmező essen.

2.2. Egy játszma kezdetén az egyik játékos 16 világos színű bábuval rendelkezik (fehér bábok - figurák), a másik játékos 16 sötét színű bábuval rendelkezik (fekete bábok - figurák).

Ezek a bábok a következők:

- 1 világos király  K
- 1 világos királynő (vezér)  V
- 2 világos bástya  B
- 2 világos futár (futó)  F
- 2 világos huszár  H
- 8 világos gyalog 
- 1 sötét király  K
- 1 sötét királynő (vezér)  V
- 2 sötét bástya  B
- 2 sötét futár (futó)  F
- 2 sötét huszár  B
- 8 sötét gyalog 

2.3. A bábok kiindulási elhelyezése a sakk táblán a következő:



2.4. A nyolc függőleges oszlopmezőt vonalnak nevezzük. A nyolc vízszintes oszlopmezőt pedig sornak hívjuk. Azokat az egyeneseket, melyek egy vonallal összekötik az egymás sarkait érintő azonos színű mezőket, átlóknak nevezzük.

3. fejezet

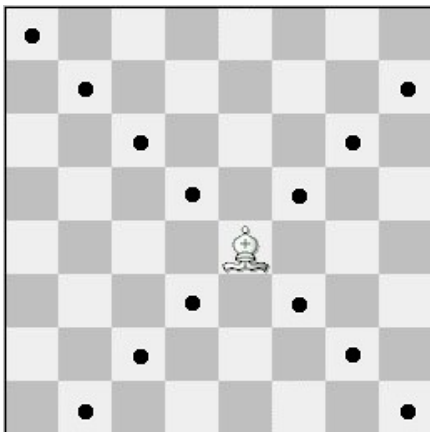
A bábok menetmódja

- 3.1. Egyetlen bábbal sem léphetünk olyan mezőre, melyen ugyanolyan színű báb áll, mint amelyikkel lépni szeretnénk. Ha olyan mezőre lépünk, melyet ellentétes színű foglalt addig el, akkor azt leütjük és ugyanazon lépés részeként, eltávolítjuk a sakkasztalról. Egy báb akkor támad egy mezőt, ha azon ütést hajthat végre a 3.2 - 3.8. szabályok szerint.

Egy báb akkor is támad egy mezőt, ha ez a báb, kötés miatt nem is léphet

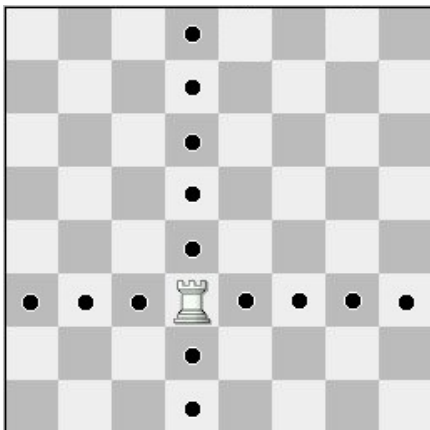
- 3.2. A futár (futó)

- Bármely mezőre léphet azokon az átlókon, amelyeken áll.



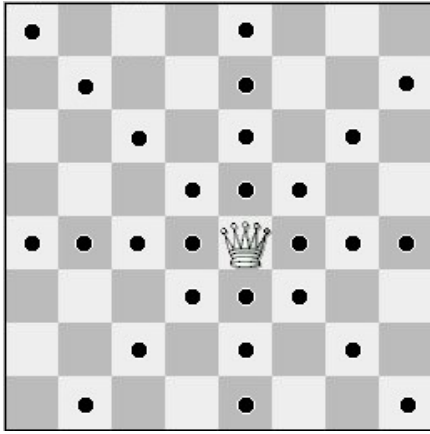
- 3.3. A bástya

- bármely mezőre léphet azon a vonalon vagy soron, amelyen áll.



- 3.4. A vezér (királynő)

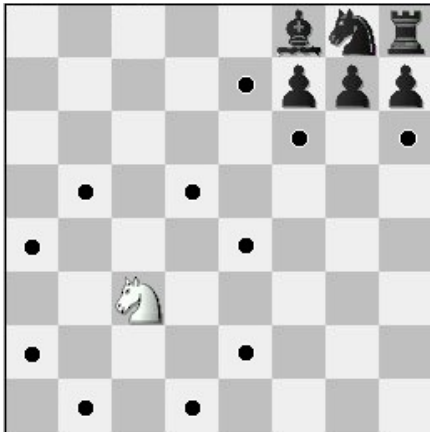
- bármely mezőre léphet azon a vonalon, soron vagy átlón, amelyen áll.



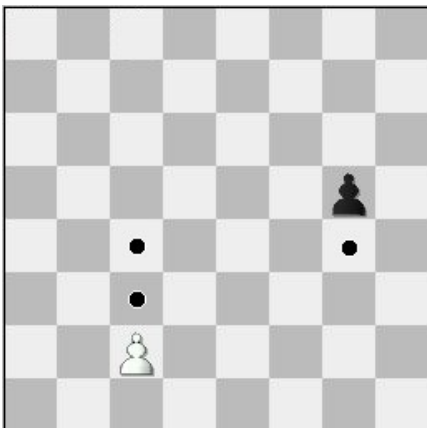
3.5 A vezér, a bástya és a futó lépései során, átugrani egyetlen közbeeső bábot sem lehet.

3.6. A huszár

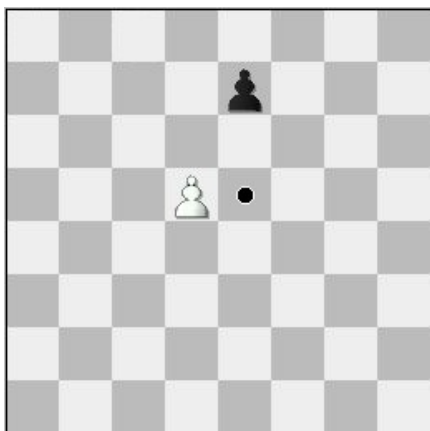
A huszár olyan hozzá legközelebb eső mezőkre léphet, melyek különböző vonalon, soron vagy átlón helyezkednek el attól, amelyen a huszár áll.



- 3.7. (a) a gyalog csak előre léphet, saját vonalán egy mezővel, feltéve, hogy a közvetlenül előtte álló mező üres.
 (b) Egy gyalog, saját első lépésében, két mezőt is mozdulhat előre azon vonalon, amelyen áll, feltéve hogy egyik előtte levő mező sem foglalt.
 (c) Ha egy gyalog előtti átlósan szomszédos mezőn ellentétes színű báb áll, akkor az a gyalog által leüthető.



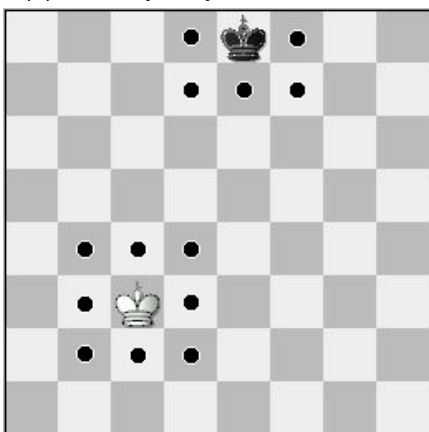
(d) Egy gyalog - amennyiben támadja azt a mezőt, amelyen egy ellenséges gyalog eredeti helyzetéből két mezőt haladva átlép - ütheti azt az ellenséges gyalogot, úgy, mintha az, az eredeti helyzetéből csak egy mezőt haladt volna előre. Ezt a lépést, amely csakis egy ilyen gyalogtolást közvetlenül követő válaszlépés lehet, „en passant” (menet-közbeni) ütésnek nevezzük.



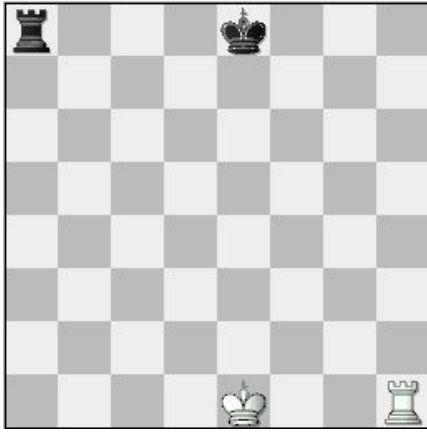
(e) Amikor egy gyalog eléri az utolsó sort, (akár ütéssel, akár lépéssel) azonnal át kell változtatni, ugyanazon lépés részeként, a gyaloggal azonos színű vezérré, bástyává, futárrá, vagy huszárrá, a lépést tevő választása szerint. A választás nincs ahhoz kötve, hogy a játszma során addig milyen tiszteket ütöttek le. A gyalog ilyen kicserélését „gyalogátváltásnak” nevezzük. A gyalogátváltás hatása azonnal érvénybe lép.

3.8. A király két különböző módon léphet:

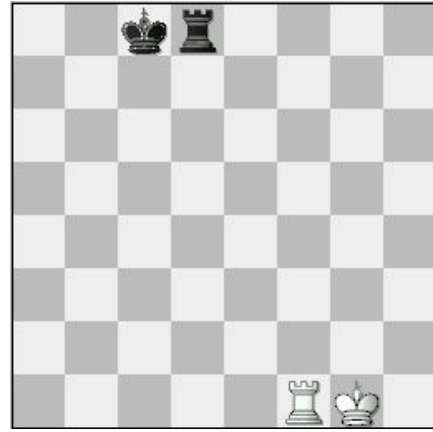
(a) Bármelyik olyan szomszédos mezőre, amely nincs megtámadva egyetlen ellenséges báb által sem.



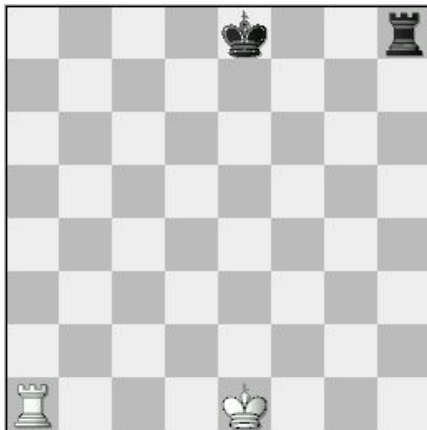
(b) vagy „sáncolás” **által**. Ez a király és bármelyik azzal azonos színű bástya egyidejűleg történő lépése, mely egyetlen királylépésnek minősül és a következőképp kell végrehajtani: a királyt eredeti helyéről két mezővel elmozdítjuk, valamelyik, a királlyal azonos soron elhelyezkedő bástya irányába s ezután a megfelelő bástyát arra a király melletti mezőre helyezzük, melyet a király ezt megelőzően átlépett.



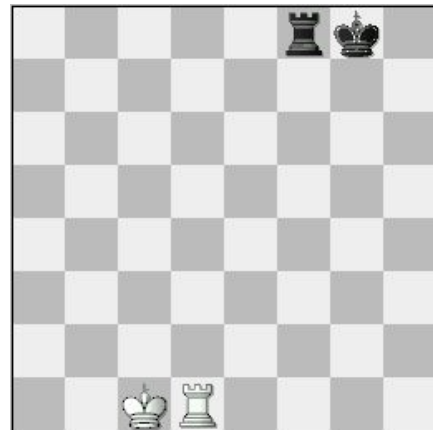
Állás világos királysárnyai sáncolása előtt
 Állás sötét vezérsárnyai sáncolása előtt



Állás világos királysárnyai sáncolása után
 Állás sötét vezérsárnyai sáncolása után



Állás világos vezérsárnyai sáncolása előtt
 Állás sötét királysárnyai sáncolása előtt



Állás világos vezérsárnyai sáncolása után
 Állás sötét királysárnyai sáncolása után

- c.
- (1) a sáncolás joga elvész:
 - [a] ha a király már előzőleg lépett
 - [b] azzal a bástyával, mely már előzőleg lépett
 - (2) A sáncolás ideiglenesen akadályozva van a következő esetekben:
 - [a] ha a mező melyen a király áll, vagy az, amelyen át kell haladnia, valamint amelyre kerülne meg van támadva egy vagy több báb által.
 - [b] ha azon bástya és király között, melyekkel sáncolni szándékozunk, bármilyen báb áll.

3.9. Akkor mondjuk, hogy a király sakkban van, ha az egy vagy több ellenséges báb által támadva van, még akkor is, ha ezek a bábok nem tudnak lépni, mert le vannak kötve, úgy, hogy lépésük esetén saját királyuk sakkban maradna. Olyan lépést tilos tenni, mely a királyt sakkba helyezi, vagy sakkban hagyja.

- 3.10.
- (a) a lépés, akkor szabályos, amikor a 3.1 – 3.9. közötti összes pont teljesül
 - (b) szabálytalan a lépés, ha a 3.2 -3.9. közötti pontok valamelyike nem teljesül

- (c) szabálytalan az állás, ha semmilyen szabályos lépések sorozatával nem lehet létrehozni

4. fejezet

A lépés megtétele

- 4.1. Minden lépést egy kézzel kell megtenni.
- 4.2. Előzetesen bejelentett szándék esetén [pl. mondván, hogy „igazítok” („*j’adoube vagy „l adjust”*)] a lépésre következő játékos megigazíthat egy vagy több bábót is. (csak a lépésre következő játékos igazíthat)
- 4.3. A 4.2. pont kivételével, ha a lépni következő játékos a táblán, lépés vagy az ütés szándékával megérint:
- (a) egy vagy több saját bábót, akkor azzal kell lépnie, amelyiket először megérintett, ha azzal lehetséges lépni.
 - (b) ha az ellenfél egy, vagy több bábóját érinti meg, akkor ütnie kell azt, amelyet először megérintett feltéve, hogy az üthető. Ha ez nem üthető, akkor azt kell ütnie, amelyet másodszorra érintett meg... stb.
 - (c) ha egy saját és egy ellenkező színű bábót érint meg a játékos, akkor az érintett saját bábbal köteles leütni az érintett ellenkező színű bábót. Ha ez nem lehetséges, akkor az először megérintett bábbal kell lépni, illetve azt kell ütni. Ha nem lehet megállapítani, hogy melyik bábót érintette meg a játékos először, akkor saját megérintett bábóját kell ennek tekinteni.
- 4.4. Ha a lépni következő játékos
- (a) szándékosan megérinti királyát és bástyáját, akkor köteles az érintett bástya oldalára sáncolni, amennyiben ez szabályos.
 - (b) szándékosan megérinti egyik bástyáját és csak ezután a királyt, akkor ebben a lépésben nem sáncolhat, hanem a 4.3.pont szerint kell eljárni.
 - (c) sáncolni szándékozik és megérinti királyát, vagy királyát és egy bástyát egyszerre, de a sánc erre az oldalra nem lehetséges, akkor a játékosnak választania kell, hogy a másik oldalra sáncol-e, feltéve, hogy az szabályos, vagy a királyával lép. Ha a királynak egyetlen szabályos lépése sincs, akkor szabadon léphet bármi más szabályos lépést.
 - (d) **Gyalog bevitel esetén a feltenni kívánt tiszt megválasztása akkor végleges, amikor ez a tiszt a gyalog bevitel mezejét megérinti.**
- 4.5. Ha egyetlen érintett bábbal sem lehet lépni, illetve ütni azokat (4.3 és a 4.4 szerint), úgy a játékos szabadon tehet bármilyen szabályos lépést.
- 4.6 A gyalog átváltoztatása többféleképpen végrehajtható:
1. a gyaloggal nem kötelező az átváltozási mezőre lépni,
 2. a gyalog levétele és az új tiszt táblára helyezése bármilyen sorrendben megtörténhet.
- Ha az átváltozási mezőn az ellenfél figurája áll, akkor azt le kell ütni.

- 4.7. Ha egy bábot szabályos lépés esetén, illetve egy szabályos lépés részeként egyszer elengedtek egy mezőn, akkor ezt az elengedett bábot már nem szabad más mezőre áthelyezni. A lépést ekkor befejezettek tekintjük, továbbá ha:
- (a) ütés esetén, ha a leütött báb a tábláról lekerült, és a játékos az új mezőn már elhelyezte azt a bábját, mellyel ütött és ott elengedte azt;
 - (b) sáncolás esetén, ha a játékos bátyját azon a mezőn már elengedte, melyet királya a sáncolás közben átugrott. **Ha a játékos a királyt már elengedte kezéből, akkor a lépés még nem befejezett, de a játékos köteles arra az oldalra sáncolni, ha ez a lépés szabályos.** Amennyiben a szándékozott oldalra történő sáncolás szabálytalan, a játékosnak kötelező egy másik szabályos lépést tennie a királyával, amely sáncolás is lehet. Abban az esetben, ha a királlyal nem tehető szabályos lépés, a játékos megtehet bármilyen más szabályos lépést.
 - (c) gyalog bevétel esetén, miután a gyalog a tábláról már lekerült és a játékos már elengedte felvenni kívánt tisztjét a gyalog bevétel mezején.
- 4.8 A játékos, amennyiben szándékosan megérint egy bábot, elveszti azt a jogát, hogy reklamáljon, ha az ellenfele a 4.1 - 4.7 cikkely valamelyik rendelkezését megszegte.
- 4.9 Abban az esetben, ha egy játékos képtelen a lépések megtételére, felkérhet egy a bíró által elfogadott segítőt, a lépések megtételére.

5. fejezet A játszma befejezése

- 5.1.
- (a) A játszmát az a játékos nyeri meg, aki szabályos lépéssel bemattolja az ellenfél királyát. Ez a játszma azonnali befejezését jelenti. Feltéve, hogy a matthelyzetet előállító lépés megfelel a 3. fejezet és 4.2. - 4.7. pontoknak.
 - (b) Az a játékos szintén nyer, akinek az ellenfele bejelenti, hogy feladja a játszmát. Ez a játszma azonnali befejezését jelenti.
- 5.2.
- (a) A játszma döntetlen akkor, ha a lépésen levő játékos egyik bábjaival sem tud szabályos lépést tenni és ugyanakkor király nincs sakkban. Ilyenkor azt mondjuk, hogy patthelyzet állt elő. Ez a játszma azonnali befejezését jelenti, feltéve, hogy a patthelyzetet előállító lépés megfelel a 3. fejezet és 4.2. - 4.7. pontoknak.
 - (b) A játszma döntetlen, ha olyan hadállás keletkezett, amelyben szabályos lépések semmiféle sorozatával sem tud egyik játékos sem mattot adni az ellenfél királyának. Ilyenkor azt is mondjuk, hogy a játszma 'reménytelenül döntetlen' (holt remi). Ez a játszma azonnali befejezését jelenti, feltéve, hogy az állást előállító lépés megfelel a 3. fejezet és 4.2-4.7 pontoknak.
 - (c) A játszma döntetlen, ha a két mérkőző fél ebben állapodik meg. Ez a játszma azonnali befejezését jelenti.
 - (d) A játszma döntetlen lehet akkor, ha a táblán harmadszor is előállt, vagy előállhat ugyanaz a hadállás. /Lásd: 9.2/
 - (e) A játszma döntetlen lehet akkor is, ha mindkét fél utolsó 50 egymást követő lépése során, sem gyaloglépés, sem ütés nem történt. /Lásd: 9.3/

6.fejezet A sakkóra

6.1. A sakkóra egy olyan óra, amelynek két időkijelző egysége van, és úgy van összeállítva, hogy közülük egyszerre csak egyik járhat.

A szabályzatban az óra kifejezés mindig az egyik időkijelző egységre vonatkozik. Mindegyik időkijelző egységhez tartozik egy „zászló”.

A „zászló leesése” az egyik játékos számára megszabott gondolkodási idő lejártát jelenti

6.2. (a) A játék során, ha versenyző lépését megteszi a táblán, kezelnie kell óráját úgy, hogy saját óráját megállítja és ugyanakkor az ellenfeléét elindítja (ezt mondjuk órakezelésnek) Ez a lépés teljes befejezését jelenti.

Egy lépés a következő esetekben is teljesen befejezettnek tekintendő::

1. ha a lépés a játszma befejezését jelenti / lásd: 5.1. a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, 9.6.a,b, 9.7/ (matt, patt, 3x tükörkép stb...)
2. ha a játékos már megtette a következő lépését is, anélkül, hogy előző lépése teljesen befejeződött volna.

(pl. 1. ha a szabálytalan lépésre az ellenfél nem reagál és a

következő lépéspár után szabályos állás áll elő és a játszma folytatódik.

2. az ellenfél nem várja meg, hogy kezeljük az órát, hanem azonnal lép.)

A játékosnak jogában áll, saját óráját kezelni, akkor is, ha ellenfele már lépett (nem várva meg az ellenfele órakezelését) A lépés megtétele és az órakezelés között eltelt idő a játékos számára megszabott gondolkodási idő része.

(b) Az órát ugyanazzal a kézzel kell kezelni, amellyel a játékos a lépést tette. Tilos a játékosoknak ujjukat a sakkóra kezelő-gombján tartani, és szintén tilos az óra fölé hajolni.

(c) A játékosok kötelesek az órát rendeltetésszerűen használni. Tilos azt erőszakosan leütni, felemelni, vagy feldönteni. A helytelen órahasználat a 12.9. szerinti büntetést vonja maga után.

(d) Csak az a játékos igazíthatja a figurákat, akinek az órája jár.

(e) Az olyan játékos, aki nem képes az órát kezelni, a versenybíróval való megegyezés szerinti, segítőt alkalmazhat, e művelet elvégzésére. Órájának beállításánál a versenybírónak méltányos kiegyenlítést kell alkalmazni. Fogyatékos játékosoknál nem kell időhozzáadást alkalmazni.

6.3. (a) A sakkóra használatakor a játékosoknak meghatározott időtartam alatt az előírt minimum lépésszámot kell megtenniük, vagy minden lépést **(az előre meghatározott idő alatt kell megtenni)** ez alatt kell megtenni.

Mindezeket a feltételeket előre rögzíteni kell.

(b) Egy gondolkodási időperiódusban megtakarított idő hozzáadódik a következő játékszszakaszban rendelkezésre álló gondolkodási időhöz. (ha van következő játékszszakasz)

Időkésleltetési üzemmódban, mindkét játékos rendelkezik egy meghatározott alapidővel (fő gondolkodási idő). Ezen kívül minden lépésre kapnak egy fix többletidőt. Az alapidő mindig csak a fix többletidő lejáta után kezd fogyni. Ha a játékos a fix többletidő lejáta előtt kezeli az óráját, a főidő nem fog változni. A főidő mennyisége független az elhasznált fix többletidő részarányától.

- 6.4. Zászlóleeséskor azonnal ellenőrizni kell a 6.3.(a) szabályt.
- 6.5. A játszma megkezdése előtt a versenybíró meghatározza, hogy az órát hová kell helyezni.
- 6.6. A versenyjátszma kezdetekor világos óráját meg kell indítani.
- 6.7.
 - (a) **A versenykiírásnak tartalmaznia kell a megengedett késési időt.** Bármelyik játékos, aki a késési időn túl érkezik a sakkasztáblához, **elveszti a játszmát**, hacsak a versenybíró másképpen nem dönt.
 - (b) Ha a versenykiírás megenged késést a kezdési időponthoz képest, akkor a következők szerint kell eljárni. Ha kezdéskor egyik fél sincs jelen, akkor világos elveszti az összes gondolkodási időt, mely megérkezéséig eltelt, hacsak a versenykiírás, vagy a versenybíró másképpen nem rendelkezik.
- 6.8. A zászló akkor számít leesettnek, amikor azt a versenybíró észleli, vagy ha valamelyik játékos, a zászlóleesés tényének megállapítását érvényesen kéri.
- 6.9. Azon esetek kivételével ahol az 5.1.a, 5.1. b, 5.2.a,b,c. szabálypontok irányadók, elveszíti a játszmát az a játékos, aki nem teszi meg az előírt lépésszámot az előírt időben. Mindemellett döntetlen a játszma akkor, ha az ellenfél semmilyen lehetséges szabályos lépéssorozat esetén sem adhat mattot.
- 6.10.
 - (a) A sakkóra jelzéseit döntőnek kell tekinteni, hacsak annak valamilyen nyilvánvaló hibája nem bizonyítható. A hibás sakkórát ki kell cserélni. Az új sakkóra működésbe helyezésekor a versenybíró legjobb belátása szerint kell, hogy igazítsa az órák állását.
 - (b) Ha a játszma során kiderülne, hogy egyik, vagy mindkét óra hibásan lett beállítva, akkor bármelyik játékos, vagy a versenybíró, meg kell, hogy állítsa a játékot. Az óra és a lépésszám beállítást a versenybíró kell, hogy elvégezze. A korrekt beállítás során a bíró legjobb belátása szerint kell határoznia.
- 6.11. Ha mindkét zászló leesett, és lehetetlen megállapítani, hogy melyik esett le előbb, akkor
 - (a) a játszma folytatását kell elrendelni, ha ez nem a játszma legutolsó szakaszában történik.
 - (b) döntetlen a játszma, ha a kettős zászló leesés a legutolsó szakaszban történik.
- 6.12.
 - (a) Ha a játszma megszakítása válik szükségessé, akkor az órákat a versenybíró állítja le.
 - (b) Egy játékos csak akkor állíthatja meg az órát, ha a versenybíró segítségét kéri, például: ha az átváltozó gyalog helyett felteendő báb nem áll rendelkezésre.
 - (c) Versenybíró határozza meg, hogy mikor kell a játszmát folytatni.

- (d.) Ha a játékos azért állította meg az órát, hogy a versenybíró segítségét kérje, akkor a versenybírónak a maga részéről meg kell vizsgálnia, hogy a játékosnak erre megfelelő indoka volt-e. Ha a játékosnak nyilvánvalóan nem volt megfelelő indoka az óra megállítására, akkor a 12.9 szerint büntetést kell rá kiszabni.

6.13. Lehetnek a versenyteremben képernyők, monitorok, vagy demonstrációs táblák melyek az aktuális hadállást, és a megtett lépések számát mutatják, valamint, órák melyek szintén mutatják a megtett lépésszámot, de kizárólag ezen jelzésekre, a játékosok nem alapozhatnak semmiféle igényt.

7. fejezet

A szabálytalan állások

- 7.1. Szabálytalanság esetén, vagy ha a bábokat egy korábbi helyzetbe kellene visszahelyezni, a bíró saját belátása szerint kell, hogy eljárjon az órák állását illetően. A versenybíró szükség esetén az óra lépésszámlálóját is átállíthatja. A versenybírónak jogában áll változatlanul hagyni az óra állását.
- 7.2. (a) Ha a játszma során kiderül, hogy a bábokat eredetileg rosszul állították fel, akkor a játszmát érvényteleníteni kell, és újra kell azt játszani.
- (b) Ha a játszma során kiderül, hogy a hiba csupán az, hogy a sakktáblát a 2.1. pontban előírtakkal fordítottan helyezték el, akkor az elért pozíciót át kell rakni egy szabályosan elhelyezett sakktáblára, és azon kell folytatni.
- 7.3. Ha egy játszmát ellentétes színekkel kezdtek el játszani, akkor azt úgy is kell lefolytatni, hacsak a bíró másképp nem rendelkezik.
- 7.4. Ha a játékos egy, vagy több báb helyzetét megváltoztatja, akkor saját ideje terhére kell a helyes állást visszaállítania. Ha szükséges, akkor bármelyik játékos megállíthatja az órákat és kérheti a versenybíró segítségét. A versenybíró büntetést róhat ki arra a játékosra, aki megváltoztatta a bábok állását.
- 7.5. (a.) Ha egy játszma során kiderül, hogy szabálytalan lépés történt, akkor a szabálytalanság előtti pozíciót vissza kell állítani. Ha nem lehet pontosan megállapítani, hogy a szabálytalan lépés mikor történt, akkor a szabálytalanság előtti utolsó azonosítható szabályos állásból kell folytatni a játszmát. A helyettesítő lépést illetően 4.3. és 4.7. az irányadó. Ezek után folytatni kell a játszmát.
- Ha a játékos bevitte a gyalogját és nem váltotta át azt tiszté, de az óráját kezelte, akkor a lépés szabálytalan. Ebben az esetben a gyalogot vezérré kell átváltani.**
- (b) **Az előbbi 7.5.(a) szerinti eljárást követően, és egy játékosra vonatkoztatva, az első szabálytalan lépés esetében a versenybíró két perc rendkívüli játékidőt kell, hogy adjon a vétlen félnek; ha ugyanaz a játékos másodszor is szabálytalan lépést tesz, akkor ezt a játékost a játszma vesztesének kell nyilvánítania.** Mindemellett a játszma döntetlen, ha az ellenfél királyát már semmilyen szabályos lépéssorozat esetén sem lehet bemattolni.
- 7.6. Ha egy játszma során kiderül, hogy egyes bábok nem azon a mezőn állnak, ahol kellene, akkor a rendellenesség fellépését közvetlenül megelőző helyzetet kell visszaállítani. Ha a rendellenesség fellépését megelőző helyzet nem határozható meg, akkor a játszmát, a rendellenességet megelőző utolsó azonosítható szabályos pozícióból kell folytatni.

8. fejezet

A játszmajegyzés

- 8.1. (a) A játék során minden játékosnak jegyeznie (írnia) kell saját, valamint ellenfelének

lépéseit, lépésenként, a lehető legtisztábban és olvashatóan, algebrai jelzéssel (Lásd: Függelék C.), egy erre a célra készített játszma-lapon. Tilos a lépéseket előre beírni, kivéve, ha a játékos a 9.2, vagy 9.3 szabály alapján döntetlent kíván igényelni, illetve ha a játszma függőben marad a Függő-játszmák Szabályzatának E 1.a pontja szerint.

- (b) A játszmalapot a lépések-, óraállás-, a döntetlen ajánlat feljegyzésére és az igénylésekhez kapcsolódó adatokat rögzítésére lehet használni.
 - (c) Ha egy játékos úgy óhajtja, megválaszolhatja ellenfelének lépését, mielőtt lejegyezne azt. Előző lépését egy játékos köteles lejegyezni, mielőtt egy újat megtenne.
 - (d.) Egy döntetlen ajánlatot mindkét fél köteles a játszmalapján feltüntetni egy egyenlőség jellel (=)
 - (e) Ha valaki képtelen jegyezni a játszmát, akkor egy segítőt alkalmazhat a játékos a versenybíró jóváhagyásával, a játszma írására. Óráját a versenybírónak a méltányosság szem előtt tartásával kell beállítani. Fogyatékos játékosoknál nem kell időkiigazítást alkalmazni.
- 8.2. A játszmalapot úgy kell elhelyezni, hogy azt a versenybíró az egész játszma során láthassa.
- 8.3. A játszmalapok a verseny rendezőinek tulajdonát képezik.
- 8.4. Ha egy versenyzőnek kevesebb, mint öt perce van az óráján a játszma valamely szakaszában, és nem kap **lépésenként 30 másodperc** (vagy több) többletidőt akkor nem köteles teljesíteni a 8.1. követelményeit. Közvetlenül az után, hogy az egyik zászló leesett, ez a játékos köteles teljesen pótolni a játszma jegyzését, mielőtt következő lépését megtenné.
- 8.5.
- (a) Ha egyik játékos sem köteles jegyezni a játszmát a 8.4. értelmében, akkor a bíró, vagy egy segítőt kell, hogy megpróbálja jegyezni azt. Ilyen esetben közvetlenül az egyik zászló leesése után a bíró meg kell, hogy állítsa az órákat. Ezután mindkét játékosnak pótolnia kell a játszmajegyzést, felhasználva a bíró, illetve az ellenfél jegyzetét.
 - (b) Ha csak egyik játékos nem köteles írni a 8.4. pont alapján, akkor ő köteles teljesen pótolni játszmajegyzését, miután az egyik zászló leesett. Feltéve, hogy ez a játékos következik lépni. Igénybe veheti ellenfelének játszma-lapját. Addig nem léphet, amíg nem pótolta teljesen játszmalapját, és az ellenfelének vissza nem adta azt.
 - (c) Ha nem áll rendelkezésre teljes játszmalap, akkor a játszmát egy másik táblán rekonstruálni kell, a bíró, vagy egy segítőt ellenőrzése mellett, **A bírónak, a rekonstrukció megkezdése előtt, fel kell jegyeznie az aktuális játszmaállást, az óraállásokat, lépésszámot és, hogy ki következik lépni.**
- 8.6. Ha egy játszmaírást nem lehet úgy pótolni, hogy abból kiderüljön, hogy egy játékos túllépte a gondolkodási időt, akkor a következő lépést kell az új játékperiódus első lépésének tekinteni, hacsak nem bizonyítható, hogy ennél több lépés történt.
- 8.7. A játszma befejezésekor mindkét játékosnak alá kell írnia a játszmalapot, és fel kell tüntetnie a játszma eredményét. Ez az eredmény akkor is érvényes, ha nem felel meg a valóságnak, hacsak a versenybíró másképpen nem dönt.

9. fejezet

A döntetlen játszma végződés

- 9.1. (a) **A versenykiírás előírhatja, hogy bizonyos lépésszám alatt (vagy egyáltalán) a játékosok nem egyezhetnek meg döntetlenben a versenybíró beleegyezése nélkül.**
- (b) Ha a versenykiírás nem szabályozza a döntetlenben való megegyezést, akkor az a következők szerint kell eljárni:
1. A játékos úgy ajánlhat döntetlent, hogy lépését a sakktablán megteszi, még mielőtt kezelné a sakkórát. A döntetlen ajánlat a játszma bármely más szakaszában is érvényes, ám a 11.5 szabálypontot is figyelembe kell venni.
A döntetlen ajánlatot semmilyen feltételhez nem lehet kötni. A döntetlen ajánlat nem vonható vissza. A döntetlen ajánlat mindaddig érvényben van, amíg
 - az ellenfél el nem fogadja
 - vissza nem utasítja szóban, vagy válaszlépéssel
 - az ellenfél (lépési szándékkal) meg nem érint egy bábót
 - a játszma más módon be nem fejeződik.
 2. A döntetlen ajánlatot mindkét mérkőző fél kell, hogy tüntesse a játszmalapon a (=) jel alkalmazásával.
 3. A 9.2, vagy 9.3 szerinti döntetlen igényléseket egyben döntetlen ajánlatnak is kell tekinteni.

9.2. A játszma döntetlen, ha a lépésen lévő játékos döntetlen igénylése indokoltnak bizonyul, abban az esetben, ha **legalább háromszor ugyanaz a hadállás** (nem feltétlenül lépésszámmal):

- (a) előállhat, hogy a játékos beírja ezt a lépést a játszmalapjára és e lépés megtételének a szándékát a versenybíróknak bejelenti (a lépés bejelentése végleges, később a játékos nem módosíthatja)
- (b) előállt és a döntetlent igényelni kívánó játékos következik lépésre

Az (a) és (b) helyzet hadállásai akkor számítanak azonosnak, ha ugyanaz a játékos következik lépni, ha ugyanazokon a mezőkön ugyanazon fajta és színű bábok helyezkednek el és a lehetséges lépések minden bábbal, mindkét fél részére ugyanazok. Így tehát nem számít azonosnak az állás:

1. a lépéssorozat kiinduló állásában egy gyalog menet közbeni (en passant) ütéssel üthető volt és most már nem az
2. szintén nem számít azonosnak a pozíció, ha időközben a király, vagy a bástya lépett és ezzel a sáncolás joga elveszett.

9.3. A játszma döntetlen, ha a lépésen lévő játékos döntetlen igénylése indokoltnak bizonyul, abban az esetben ha:

- (a) a lépést játszmalapjára felírja és közli a bíróval, hogy a megtenni kívánt lépés azt eredményezi, hogy a két fél utolsó 50 lépésén keresztül nem történt sem gyaloglépés, sem ütés (a lépés bejelentése végleges, később a játékos nem módosíthatja), vagy:
- (b) a két játékos utolsó 50, már megtörtént lépésén keresztül nem történt sem gyaloglépés, sem ütés.

9.4. Ha a játékos megérint egy bábót a 4.3. szerint, anélkül, hogy a döntetlen-igényét előtte benyújtaná, akkor ezt a 9.2 és 9.3 szerinti döntetlen-igénylési jogát arra a lépésre vonatkozóan elveszti.

- 9.5. Amikor a játékos a 9.2. vagy a 9.3. szerint döntetlent igényel, vagy ő maga, vagy a versenybíró megállítja a sakkórát (lásd a 6.12.a, vagy 6.12.b. pontokat). A játékos a döntetlen-igényt nem vonhatja vissza.
- (a) Ha az igénylés megalapozottnak bizonyul, akkor a játszma azonnal véget ér, döntetlen eredménnyel.
 - (b) Ha a döntetlen iránti igény nem megalapozott, akkor a versenybírónak az ellenfél meglévő gondolkodási idejéhez **2 percet hozzá kell adnia**. Ezután a játszma folytatódik. Ha az igénylés egy megtenni szándékolt lépésen alapult, úgy a döntetlen-igényt benyújtó játékosnak azt a lépést meg kell tennie a 3. és 4. pontok szerint.
- 9.6. Ha az alábbiak szerint egy, vagy több tényállás megvalósul, a játszma döntetlen:
- (a) ugyanaz az állás jött létre a 9.2.b. szerint és ez az állás **legalább öt egymást követő** esetben megvalósult
 - (b) amennyiben **75 egymás utáni lépéspár** után nem történt sem ütés, sem gyaloglás. Ha a legutolsó lépés után matt van a sakkéblán, akkor a matt érvényes.
- 9.7. A játszma döntetlen, ha olyan állás jön létre, amelyből semmilyen szabályos lépéssorozat esetén sem fordulhat elő mattadás. Ez azonnal a játszma végét jelenti, feltéve, hogy az ezt a helyzetet eredményező lépés összhangban van a 3. fejezettel és a 4.2.- 4.7. szabályokkal.

10. fejezet Pontértékelés

10. Ha a versenykiírás nem tartalmaz részletesebb szabályzást, akkor az a játékos, aki játszmáját megnyeri, egy (1) pontot szerez, aki veszít, az nulla (0), aki pedig döntetlent ér el, az fél (1/2) pontot kap. A versenykiírás más

11. fejezet A játékosok viselkedése

- 11.1. A játékosok nem tehetnek semmi olyat, mely árt a sakkjáték hírnevének.
- 11.2. **A verseny helyszíne** a következő helyiségekből áll:
Játékterem, pihenő helyiséges, mosdók (WC), versenybüfé, dohányzásra kijelölt hely, egyéb olyan helyek, melyeket a főbíró megnevez.
A versenyterem az a helyiség, ahol a játszmák folynak. Csak a főbíró engedélyével lehet:
- (a) elhagyni a verseny helyszínét
 - (b) a lépésen lévő játékosnak a versenyteremből kimennie
 - (c) más személyeknek (nem játékos vagy bíró) a versenyterembe belépniük
- 11.3
- (a) Játszma közben a játékosok nem használhatnak semmilyen jegyzetet, semmi olyat, mely információ vagy tanács forrása lehet, és nem elemezhetnek semmiféle játszmát egy másik táblán
 - (b) Játszma közben a játékosnál **nem lehet mobil telefon és/vagy semmiféle más elektronikus kommunikációs eszköz a verseny színhelyén (ez nem csak a**

versenyterem). Ha bebizonyosodik, hogy a játékos ilyen eszközt hozott magával a verseny színhelyére, akkor a játszmáját elveszti és ellenfele nyer.

A versenykiírás tartalmazhat más, ennél kevésbé szigorú büntetést.

A versenybíró kérheti a játékost, engedje meg, hogy ellenőrizsék ruháit, táskáját, vagy egyéb tárgyait egy elkülönített helyen (nem nyilvánosan). A versenybíró vagy a versenybíró által meghatalmazott személynek, aki megvizsgálja a játékos fenti tartozékait, a vizsgált személlyel azonos neműnek kell lennie.

Ha a játékos az ilyen irányú együttműködést visszautasítja, akkor a versenybíró a 12.9 szabálypont szerint kell, hogy eljárjon. (büntetési tételek)

- (c) Dohányozni csak a versenyhelyiség bíró által kijelölt részében engedélyezett.

- 11.4. Az a játékos, aki befejezte a játszmáját nézőnek kell tekinteni.
- 11.5. Tilos az ellenfelet bármi módon zavarni, háborgatni; beleértve az indokolatlanigények benyújtását, a döntetlen ajánlatok gyakori ismétlését, valamint bármi zajkeltést a játéktéren.
- 11.6. A 11.1.- 11.6. pontok bármely részének megszegése a 12.9.-ben előírt büntetéseket vonja maga után.
- 11.7. Az olyan játékos, aki folyamatosan, (többször ismétlődően) vét a Sakkjáték Versenyszabályzata ellen, játszmavesztéssel kell sújtani. Ilyen esetben az ellenfél pontjának tekintetében a versenybíró dönt.
- 11.8.. Amennyiben a 11.7. pont vonatkozásában mindkét fél vétkesnek találtatik, mindkettőjüket játszmavesztéssel kell büntetni.
- 11.9 **A játékosnak joga van a versenybíróhoz fordulni, hogy a bíró ismertesse vele a szabályzatnak bizonyos (a felmerülő esetre) vonatkozó pontjait.**
- 11.10 **Ha a versenykiírás másképpen nem rendelkezik, akkor a játékosnak joga van fellebbezést benyújtani, még abban az esetben is, ha a játszmalapot aláírta.**

12. fejezet

A versenybíró szerepe

(Lásd még: Előszó)

- 12.1. A bíró ellenőrzi a szabályok szigorú betartását.
- 12.2. A versenybíró feladatai:
- (a) biztosítsa sportszerű játékfeltételeket
 - (b) a verseny érdekeit legjobban szolgáló tevékenységet folytat
 - (c) biztosítja és fenntartja a legjobb játék körülményeket
 - (d) felügyel arra, hogy a játékosokat semmi ne zavarja
 - (e) ellenőrzi a verseny lefolyását
 - (f) különleges intézkedéseket tesz a mozgáskorlátozottak és azon játékosok érdekében, akik egészségügyi felügyeletet igényelnek

- 12.3 Figyelemmel kíséri a játszmák menetét, különösen az időzavaros helyzetekben. Érvényt szerez döntéseinek, valamint ha azt helyénvalónak találja, fegyelmezési eljárásokat (büntetéseket) alkalmaz a szabályok megszegőivel szemben.
- 12.4 A versenybíró kijelölhet segítőket egyes játszmák figyelemmel kísérésére, pl. amikor több játékos is időzavarban van.
- 12.5 A bírónak jogában áll egyik, vagy mindkét játékos számára többlet gondolkodási időt kiutalni abban az esetben, ha valamilyen külső körülmény a játszma menetét megzavarná.
- 12.6 A bíró a játszma menetébe nem avatkozhat be, csak olyan esetekben melyeket a Sakkjáték Szabályzata előír. Nem jelezheti a megtett lépésszámot, ez alól kivétel a 8.5. által leírt eset, amikor legalább egyik játékos túllépi a megszabott gondolkodási időt. A bírónak tartózkodnia kell attól, egy játékos figyelmét felhívja arra, hogy ellenfele lépett, vagy hogy elfelejtette kezelni óráját.
- 12.7 Ha valaki szabálytalanságot észlel csak a versenybíróat tájékoztathatja. A játékosok nem beszélgethetnek más játszmákról, mert azzal beavatkoznának a játék menetébe. A nézők nem avatkozhatnak be a játszmákba. A versenybíró a szabályszegőket kitilthatja a játék helyszínéről.
- 12.8 **A versenybíró engedélye nélkül, a verseny helyszínén, és a bíró által kijelölt helyiségekben mindenki számára tilos a mobil telefon és minden más kommunikációs eszköz használata.**
- 12.9 A versenybíró rendelkezésére álló büntető lehetőségek:
- (a) figyelmeztetés
 - (b) a vétlen fél gondolkodási idejének növelése
 - (c) a szabályszegő játékos gondolkodási idejének csökkentése
 - (d) a vétlen játékosnak az adott partiban elért pontszámának növelése (az ebben a játszmában elérhető maximum pontszámig)
 - (e) a vétkes játékosnak az adott partiban elért pontszámának csökkentése
 - (f) a szabályszegő játékos vesztesnek nyilvánítása (az ellenfél pontszámát a bíró állapítja meg)
 - (g) előre meghatározott összegű pénzbírság
 - (h) a versenyből történő kizárás

FÜGGELÉK

A. Rapidjáték

- A1. Egy olyan játszmát nevezhetünk rapidjátszmának, ahol az összes játszmalépést egy előre meghatározott idő alatt, ami **10-60 perc** közé eshet; vagy a megszabott alapidő + a **kiírt többletidő, összesen 10 és 60 perc** közé esik (játékosonként).
- A2. A játszmát egyik félnek sem szükséges írnia.
- A3. Sakkjáték Verseny- szabályzata (Laws of Chess/Competition Rules) érvényes ha
- (a) egy versenybíró legfeljebb 3 partit felügyel
 - (b) minden egyes partit rögzít a versenybíró vagy a segítője, ha lehetséges

elektronikus úton

A 4. Egyéb esetekben az alábbiakat kell követni:

(a) Amennyiben mindkét játékos túl van már az **első tíz játszmalépésen**:

1. Nem lehet az óra beállítását megváltoztatni, ha ez a verseny előírt menetét zavarja.
2. Nem lehet igényt benyújtani a bábok helytelen felrakását, a tábla helytelen irányú elhelyezését illetően. Ha király rosszul lett felállítva, akkor a sáncolás nem lehetséges. Ha bástya áll helytelenül, akkor arra az oldalra nem lehet sáncolni.

(b) Egy szabálytalan lépést akkor tekintünk befejezettnek, mikor a játékos ellenfele óráját megindítja. Ha **szabálytalanságot a bíró észleli (látja)**, akkor a **szabálytalankodó játékos elveszti a játszmát**, hacsak az ellenfél nem tette meg következő lépését. Ha a bíró nem avatkozott közbe, akkor a játékosnak lehetősége van győzelem igénylésére, ha az ellenfél nem tette meg a következő lépését.

Döntetlen a játszma, ha semmilyen legális lépések sorozatával sem lehet mattot adni. Ha ez ellenfél nem nyújt be igényt a bírónál és a versenybíró nem érzékeli a szabálytalanságot, akkor a játszma továbbfolytatódik.

Ha az ellenfél megtette a következő lépését, akkor a szabálytalan lépést nem lehet visszavonni, hacsak a két játékosnak ebben meg nem egyezik, a bíró közbeavatkozása nélkül.

A győzelem igénylése esetén, az igénylőnek le kell állítania a sakkórát és jelezni kell a bírónak.

Időtűllépéses nyerés igénylése esetén, az igénylőnek le kell állítania mindkét órát és igényét be kell jelentenie a bírónak. A bíró csak akkor hagyhatja jóvá az igényt, ha az órák megállítása után az igénylő zászlaja még nem esett le, de az ellenféllel igen.

Döntetlen a játszma, ha az ellenfél nem tud mattot adni semmilyen lehetséges lépés-sorozat által.

(c) Ha a **versenybíró észleli (látja), hogy mindkét király sakkban áll, vagy egy gyalog-bevitel nem szabályosan történt** (gyalog marad a beviteli soron) és a válaszlépést befejezték, ezután a szabálytalan állás még mindig a fenn áll, megállapítja a döntetlent.

A.5 A versenykiírásnak tartalmaznia kell, hogy a szabályzat A.3 vagy A.4 pontja lesz-e érvényben a verseny teljes lefolyása során.

B.VILLÁMJÁTÉK (BLITZ/SCHNELL)

B1. Villámjátszmának az olyan játszmákat nevezhetjük, amelyekben az összes játszmalépés megtételére rendelkezésre álló gondolkodási **idő 10-10 percnél kevesebb**, vagy a megszabott alapidő és a **kiírt többletidő összesen kevesebb, mint 10 perc (játékosonként)**.

B2. A versenyszabályzat szerint (lásd 7 és 9 pont kiszabott büntetés **2 perc helyett 1 perc lesz**,

- B3 Sakkjáték Szabályzata (Laws of Chess/Competition rules) érvényes ha
- (a) egy bíró felügyelete biztosított egy partira és
 - (b) minden egyes partit rögzít a versenybíró vagy a segítője, ha lehetséges elektronikus úton
- B4. Egyéb esetekben a játéknak a Rapid szabályok szerint kell lezajlania, az A.4. függelékben leírtak szerint
- B.5 A versenykiírásnak tartalmaznia kell, hogy a szabályzat B.3 vagy B.4 pontja lesz-e érvényben a verseny teljes lefolyása során.

C.

AZ ALGEBRAI JÁTSZMAJEGYZÉS

A FIDE saját versenyein és meccsein csak egyféle játszmajegyzési rendszert ismer el, az Algebrai Rendszert, és ezt ajánlja egységesítésre sakkjátézmák jegyzésére, valamint a sakk szakirodalom számára és újságok számára is. Az olyan játszmalapok, amelyek az Algebrai Rendszertől eltérő rendszert alkalmaznak, nem használhatók bizonyítékként, holott a játszmajegyzés célja tulajdonképpen ez lenne. Egy bíró, ha észreveszi, hogy valamelyik játékos nem az Algebrai játszmajegyzést alkalmazza, akkor az illető játékost figyelmeztetnie kell ennek a követelménynek a betartására.

- C.1 Ebben a leírásban a figura szó tisztet jelent.
- C2. Minden tisztet nevének első, nyomtatott nagybetűjével jelölünk. Példa:
- K = Király (K = King)
 - V = Vezér (Q = Queen)
 - B = Bástya (R = Rook)
 - F = Futár (Futó) (B = Bishop)
 - H = Huszár (N = Knight)
- Az angol jelzésben könnyítésképpen a Huszár esetén N betűt használnak. (Mert a K jel a Király esetében már használatos, de kiejtési okok miatt is ez a praktikus.)
- C3. A tiszt nevének első betűit illetően, minden játékosnak szabad a saját országában általánosan használatos elnevezés szerint vezetni játszmalapját. Nyomtatott kiadványok esetén a figurális piktogram alkalmazása a javasolt.
- C4. A gyalogok nincsenek első betűjükkel jelölve. A gyaloglépéseket éppen a nagybetűs jelzés hiányáról ismerhetjük fel. Példák: e5, d4, a5.
- C5. A nyolc vonal (balról jobbra a világos, jobbról balra sötét esetében) a következő kis betűkkel jelzendők, sorrendben: a, b, c, d, e, f, g, h.
- C6. A nyolc sor (lentől felfelé a világos, föntről lefelé sötét esetében) a következőképpen van számozva, sorrendben: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Következésképpen, a kezdő állásban a világos tiszték és gyalogok az első, illetve második soron; a sötét tiszték és gyalogok a nyolcadik, illetve a hetedik soron helyezkednek el
- C7. Az előző szabályokból az következik, hogy mind a 64 mező egyértelműen van megjelölve, egy betű és egy szám egyetlen kombinációjaként.

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

- C8. A lépéseket a következőképpen kell jelölni:
- a kérdéses báb nevének első betűjével és
 - az érkezési mezővel. Nincs kötőjel az (a) és (b) között. Például: Fe5, Hf3, Bd1. Gyaloglések esetében csak az érkezési mezőt jelöljük. Például: e5, d4, a5.
- C9. Ha egy tiszt üt, egy x-et kell írni a kérdéses figura betűjele és az érkezési mező közé. Például: Fxe5, Hxf3, Bxd1. Ha egy gyalog üt, nem csak az érkezési mezőt, hanem az indulási vonalat (a, b,...h) is fel kell tüntetni, a kettő közé egy x-et téve. Például: dxe5, gxf3, axb5. Egy „en passant” (menetközbeni) ütés esetében is az számít érkezési mezőnek, amelyre az ütést végző gyalog kerül. A lépés jegyzése mellé ilyenkor „e. p.” jelzést kell tenni.
- C10. Ha két azonos báb is léphet ugyanarra a mezőre, akkor, hogy melyik báb lép azt a következőképpen jelöljük:
- Ha mindkét báb ugyanazon a soron áll:
 - a báb nevének első betűjével,
 - a kiindulási vonal betűjével, és
 - az érkezési mezővel.
 - Ha mindkét báb ugyanazon a vonalon áll:
 - a báb nevének első betűjével,
 - a kiindulási mező sorával (1, 2,...8), és
 - az érkezési mezővel.
 - Ha a figurák különböző soron és vonalon állnak, az (1) módszer alkalmazandó. Ütés esetén x-et kell tenni a kiindulási vonal betűjele (b) és az érkezési mező (c) közé.
- Példák:
- Két huszár van, a g1 és a d2 mezőkön, egyikük az f3 mezőre lép: lehetséges Hgf3, vagy Hdf3.
 - Két huszár van, a g5 és a g1 mezőkön, egyikük az f3 mezőre lép: lehetséges H5f3, vagy H1f3.
 - Két huszár van, a h2 és a d4 mezőkön, egyikük az f3 mezőre lép: lehetséges Hhf3, vagy Hdf3. Ha az f3 mezőn ütés történik, az előző példák egy „x” jelölés betoldásával változnak: (1) vagy Hgxf3, vagy Hdx3, (2) vagy H5xf3, vagy H1xf3, (3) vagy Hhxf3, vagy Hdx3 lehetséges.
- C11. Ha két gyalog ütheti ugyanazt az ellenséges tisztet vagy gyalogot, a lépő gyalogot

- (a) a kiindulási vonal betűjével,
- (b) egy x-szel, és
- (c) az érkezési mezővel jelöljük.

Például: Ha mind a c4, mind az e4 mezőn világos gyalogok állnak, és egy sötét gyalog vagy tiszt áll a d5 mezőn, világos lépése vagy cxd5, vagy exd5 lehet.

C12 . Gyalogátváltozás esetében a gyalog-lépést jelöljük, közvetlenül utána írva az új báb nevének első betűjét. Példák: d8V, f8H, b1F, g1B.

C13. A döntetlen ajánlatot = jellel kell a játszmalapon feltüntetni.

Lényeges rövidítések:

- 0–0 = rövidsánc (h1, ill. h8 bástyával)
- 0–0–0= hosszúsánc (a1, ill. a8 bástyával)
- x = ütés
- += sakkadás történt
- ++ vagy # = matt
- e. p.= „en passant” (menetközbeni) ütés

Játszmajegyzési minta:

e4 e5 2. Hf3 Hf6 3. d4 exd4 4. e5 He4 5. Vxd4 d5 6. exd6 e.p. Hxd6 7. Fg5 Hc6 8. Ve3+ Fe7 9. Hbd2 0-0 10. 0-0-0 Be8 11. Kb1 (=)

E fejezettel

függő játszmák

- E 1.
- a) Ha egy játszma a megszabott játékidő végéig nem fejeződik be, akkor a bíró meg kell, hogy követelje a lépésen lévő játékostól, hogy következő lépését „borítékolja”. A játékosnak ezt a lépést egyértelmű jelzéssel fel kell vezetnie játszmalapjára. Saját játszmalapját az ellenfelével együtt borítékba kell helyezni. A függőlépést leadó játékos a boríték lezárása után kell, hogy megállítsa óráját, anélkül, hogy ellenfelének óráját megindítaná. A játékosnak addig áll jogában borítékolt lépését megváltoztatni, amíg óráját nem állította meg. Ha egy játékos annak ellenére, hogy a bíró függőlépés leadására szólítja fel, megteszi a táblán lépését, ezt a lépést a játékos, mint függőlépést kell, hogy beírja játszmalapjára. (Nyílt függő.)
 - (b) Ha egy lépésre következő játékos a játékidő lejárta előtt óhajt függőlépést leadni, akkor a hátralévő időt vállalnia kell, saját gondolkodási idejének terhére.
- E. 2. A függőborítékon a következőket kell feltüntetni:
- (a) a játékosok nevét
 - (b) a függőlépés előtti hadállást
 - (c) Mindkét játékos elhasznált gondolkodási idejét.
 - (d) Meg kell jelölni, hogy melyik játékos adta le a függőlépést.
 - (e) hogy a borítékolt lépés hányadik játszmalépés.
 - (f) a függőlépéshez tartozó esetleges döntetlenajánlatot.
 - (g) a játszma folytatásának dátumát, pontos időpontját és helyét.

- E.3. A bírónak ellenőriznie kell a függőborítékon felvett adatok pontosságát, valamint szintén a bíró felelős a függőboríték biztos helyen történő őrzéséért.
- E.4. Ha egy játékos döntetlent ajánl azt követően, hogy ellenfele függőlépést adott le, akkor az addig érvényes, míg az ellenfél el nem fogadja, illetve vissza nem utasítja azt, a 9.1. szabálynak megfelelően.
- E.5. A függő játszma folytatása előtt a függőlépés előtti hadállást fel kell állítani a táblára, a sakkórán pedig be kell állítani a függőlépés leadásáig elhasznált gondolkodási időket.
- E.6. Ha a folytatást megelőzően a két fél döntetlenben állapodik meg, illetve bármelyik fél jelzi a bírónak, hogy föladja, akkor a játszmát befejezettnek kell tekinteni.
- E.7. A függőborítékot csak akkor szabad felnyitni, ha az a játékos, akinek a függőlépést meg kell válaszolnia, jelen van.
- E.8. A 6.10. és a 9.6. szabályokban leírt esetek kivételével, a játszmát elveszti az, akinek függőlépése:
(a) félreérthető, vagy
(b) olyan értelemben hibás, hogy igazi jelentését lehetetlen megállapítani, vagy
(c) szabálytalan.
- E.9. Ha a folytatásra megjelölt időpontban:
(a) a függőlépésre válaszolni következő játékos jelen van, akkor a borítékot kinyitjuk, megtesszük a táblán a függőlépést, és a lépni következő fél óráját megindítjuk.
(b) a függőlépésre válaszolni következő játékos nincs jelen, akkor óráját meg kell indítani. Megérkezésekor az órát megállíthatja azon célból, hogy a bíró segítségét kérje. Ezután fel kell nyitni a függőborítékot, és a függőlépést a táblán meg kell lépni. Ezután újraindítjuk a játékos óráját.
(c) a jelenlevő játékos játszmát veszíthet a **6.9.** szabálypont szerint.
- E.10. Elveszti a játszmát az a játékos, aki a megengedett várakozási idő után érkezik a függő játszma folytatására, ha csak a versenybíró másképp nem határoz.
Ha azonban az a játékos késik, aki leadta a függőlépést, akkor a játszma eldőlhet úgy is, hogy:
(a) a hiányzó játékos nyeri a játszmát akkor, ha függőlépésével mattot adott.
(b) döntetlen a játszma akkor, ha a függőlépéssel a hiányzó játékos pattot adott, illetve ha függőlépésével a 9.6. pontban leírt állástípus állna elő.
- E.11. Amennyiben a versenykiírásban rögzített várakozási idő nem zéró a következők szerint kell eljárni:
ha a függőlépésre válaszolni következő játékos nincs jelen, akkor elveszti a megérkezéséig eltelt időt.
Hacsak a versenykiírás vagy a bíró másképp nem határoz
- E.12. (a) a függőlépést tartalmazó boríték hiányában a játszmát a függőlépés leadása előtti helyzetből kell folytatni úgy, hogy az órák a függő leadásáig eltelt gondolkodási időket mutassák.
Ha az addig elhasznált időket nem lehetne a folytatáskor újra megállapítani, akkor az órák állását a versenybíró fogja megállapítani. A függőlépést leadó

játékosnak a folytatásban azt a lépést kell megtennie, amelyről kijelenti, hogy azt borítékolta.

- (b) Ha lehetetlen lenne megállapítani a függőzés előtti állást, akkor ezt a partit érvénytelenné kell nyilvánítani és új játszmát kell elrendelni.

E.13. Ha folytatáskor, első lépésének megtétele előtt bármelyik fél jelzi, hogy az órák rosszul vannak beállítva, akkor azt korrigálni kell. Ha egy ilyen hiba az első lépés megtétele után derülne ki, akkor a játszmát idő helyreigazítás nélkül kell lefolytatni, hacsak a bíró nem ítéli meg úgy, hogy ennek túlságosan komoly következményei lehetnek.

13. Az egy-egy játszmaszakasz lefolytatására előírt játékidőt a versenybíró egy külön bírói órán kell, hogy mérje. A játékidő kezdetét és végét előre be kell jelenteni.

G.

A gyorsított játszmabefejezés

(Quickplay Finish)

G.1. A gyorsított játszmabefejezés egy játszma olyan szakasza, amelyben az összes (hátralévő) lépést egy korlátozott időtartamon belül kell megtenni.

G.2. **A verseny előtt ki kell hirdetni a szabály alkalmazását**

G.3. **A gyorsított befejezést „csak” bónuszidő nélküli normál és rapid játékban lehet alkalmazni. Villámjátékban nem alkalmazható!!**

G.4. ***Ha a játékosnak kevesebb, mint 2 perce van hátra, a játékos kérheti, hogy ha lehetséges, térjenek át az időkésleltetéses vagy idő-hozzáadásos üzemmódra, lépésenkénti 5 másodperc hozzáadásával. Ez egyben döntetlen ajánlatnak is minősül. Ha a döntetlen ajánlatot visszautasítják, de a bíró hozzájárul a kéréshez (átállás), akkor az órákat be kell állítani a kért üzemmódra és az ellenfélnek 2 perc többletidőt kell adni, és a játszma folytatódik.***

G.5. Ha nem alkalmazzák a G4 szabályt és a játékosnak kevesebb, mint két perc a hátralévő gondolkodási ideje, akkor döntetlent igényelhet még zászlójának leesése előtt. **A játékosnak ilyen esetben hívnia kell a bírót és óráját is megállíthatja. (Lásd: 6.12.b)**

Az igénylést a következők alapján lehet benyújtani: ha az ellenfél nem tesz kísérletet arra, hogy normális eszközökkel nyerje meg a játszmát, vagy ily módon a partit nem lehet megnyerni

(a) Ha a bíró meg van győződve arról, hogy az ellenfél nem tesz kísérletet arra, hogy normális eszközökkel nyerje meg a játszmát, vagy arról, hogy ily módon a partit nem is lehet megnyerni, akkor a játszmát döntetlenné nyilvánítja. Egyéb esetekben elhalaszthatja döntését, vagy vissza utasítja a döntetlen igénylést.

(b) Ha a bíró elhalasztja döntését, akkor az ellenfélnek két perc plusz adható és a játszmát, ha lehetséges, a bíró jelenlétében kell folytatni. A bíró a végeredményt a játszma későbbi szakaszában, vagy zászló leesés után, amilyen gyorsan csak lehetséges, hirdeti ki. Döntetlent kell megállapítani akkor, ha meggyőződött arról, hogy a létrejött állást normális eszközökkel nem lehet megnyerni, vagy arról,

hogy az igénylő ellenfele nem tett megfelelő erőfeszítést azért, hogy a játszmát szabályosan megnyerje.

- (C) Ha a bíró visszautasította a döntetlen igénylést, akkor az ellenfélnek két perc további gondolkodási időt kell adni.

G.6 Gyorsított Játszmafejezés, bíró jelenléte nélkül

- (a) A játékos, ha 2 percnél kevesebb idővel rendelkezik, döntetlent igényelhet, zászlájának leesése előtt. Ez a játszma befejezését jelenti.

A következők alapján lehet döntetlent igényelni:

- 1 ellenfele normális úton már nem nyerhet, vagy
- 2 ellenfele nem a megengedhető módon próbálja megnyerni a játszmát

Az (1) esetben az igényt benyújtó játékos fel kell, hogy írja az állást és az ellenfélnek ellenőriznie kell azt.

A (2) esetben a végállás felírása mellett egy helyesen vezetett játszmalapot is be kell nyújtania. Az ellenfélnek ilyen esetben a játszmalapot is és a felírt végállást is ellenőriznie kell.

- (b) Az igényt egy versenybíróhoz kell benyújtani.