

# **A sakkjáték szabályzata**

## **„Laws of Chess”**

FIDE Kongresszus jóváhagyta: 2022 augusztus 7.

Hatályba lépett: 2023 január 1.

Magyar Sakk Szövetség kiadta: 2023 június 6.

Frissítve: 2024. január 10.

# Tartalomjegyzék

0.1 Bevezetés .....	3
0.2 Előszó.....	3
0.3 Előszó a magyar fordításhoz.....	3
ALAPSZABÁLYOK.....	4
1. fejezet: A sakkjáték jellemzői és célja .....	4
2. fejezet: A bábuk kiinduló helyzete a sakktáblán.....	4
3. fejezet: A bábuk menetmódja .....	5
4. fejezet: A lépés megtétele .....	10
5. fejezet: A játszma befejezése .....	11
VERSENYSZABÁLYOK.....	12
6. fejezet: A sakkóra .....	12
7. fejezet: A szabálytalan helyzetek.....	14
8. fejezet: A játszmajegyzés.....	15
9. fejezet: A döntetlen játszmavégződés.....	17
10. fejezet: Pontértékelés .....	18
11. fejezet: A játékosok viselkedése .....	18
12. fejezet: A versenybíró szerepe (Lásd még: Előszó).....	20
FÜGGELÉK .....	22
Függelék A. Rapidjáték .....	22
Függelék B. Villámjáték (Blitz/Schnell).....	23
Függelék C. Az algebrai játszmajegyzés .....	23
Függelék D. Játékszabályok vak és látássérült játékosok részére.....	26
ÚTMUTATÓK .....	29
Útmutató I. Függő játszmák.....	29
Útmutató II. Sakk 960 szabályok.....	31
Útmutató III. Bónuszidő nélküli játszmák és a gyorsított játszmabefejezés .....	31

## 0.1 Bevezetés

A FIDE Sakkjáték Szabályzata tartalmazza játék leírását.

2 részből áll a szabályzat: 1. Alapszabályok és a 2. Versenyszabályok.

Az angol szöveg autentikus verziója a „A Sakkjáték szabályzata”-nak (melyet a 93. FIDE Kongresszuson, Chennai-ban, Indiában fogadtak el) és 2023 január 1-én lépett hatályba.

## 0.2 Előszó

A 'Sakkjáték szabályzata nem tud minden lehetséges helyzetet lefedni, ami egy játszma során felmerülhet és nem is tud minden adminisztratív kérdést szabályozni. Azokban az esetekben, melyek nincsenek pontosan szabályozva itt, azokban is korrekt döntést kell tudni hozni hasonló, analóg, de itt szabályozott helyzetek alapján.

A Szabályzat feltételezi, hogy a versenybíró megfelelő ismeretekkel, kompetenciákkal, józan ítélőképességgel rendelkezik és abszolút objektív. A túl részletes szabályozás megfoszthatná a bírót a döntés szabadságától és a sportszerű, logikus döntések és specialitások figyelembevételének lehetőségétől. A FIDE feltételezi, hogy minden játékos és szövetség nézetét elfogadja.

A FIDE által értékelt, elfogadott játszma szükséges feltétele az, hogy azt a „FIDE Sakkjáték szabályzata/Laws of Chess” szerint játsszák.

A nem FIDE értékszámszerző versenyjátzmákat is ezen szabályok szerint javasolt játszani.

A tagszövetségek felkérhetik a FIDE-t a szabályzat értelmezésére, pontosítására.

## 0.3 Előszó a magyar fordításhoz

A fordítás során igyekeztünk az eredeti szabályzat minél pontosabb fordításához, ugyanakkor a magyar nyelvben meghonosodott kifejezéseket is használtuk. Emiatt néha a jobb megértés kedvéért a zárójelben kiegészítéseket tettünk.

A bíróknak javasoljuk az eredeti szöveg tanulmányozását, illetve az „Arbiter Manual” tanulmányozását, ahol példákkal is segítik a jobb megértést:

<https://handbook.fide.com/>

<https://handbook.fide.com/chapter/E012023>

<https://arbiters.fide.com/news/category/arb/publications/arb-manual>

# ALAPSZABÁLYOK

## 1. fejezet: A sakkjáték jellemzői és célja

1.1 A sakkjátszmát két játékos játssza egy négyszögletű táblán bábuk mozgatásával, amit „sakktáblának” neveznek.

1.2 A világos bábukkal rendelkező fél lép először, a következő lépést a sötét színnel rendelkező fél teszi meg, ezután felváltva teszik meg a lépéseket.

1.3 Egy játékos akkor következik lépni (lépesen van), miután ellenfele a saját lépését megtette.

1.4 Mindkét játékosnak az a célja, hogy az ellenfél királyát úgy támadja meg, hogy ellenfelének semmilyen szabályos lépése ne legyen.

1.4.1 Az a játékos, amelyik ezt a célt eléri, az „bemattolja” ellenfél királyát és ezzel megnyeri a játszmát. A királyt sakkban hagyni, vele sakkba lépni, valamint az ellenfél királyát kiütni, tilos.

1.4.2 Akinek a királyát bemattolták, az elvesztette a játszmát.

1.5 Ha olyan állás jön létre, hogy mattadás egyik részről sem lehetséges, akkor a játszma döntetlen (lásd az 5.2.2 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 jobb keze felől világos sarokmező legyen.

2.2 Egy játszma kezdetén a világos (fehér) színű bábukkal játszó játékos 16 világos (fehér) bábuval (figurák), a másik (sötét) játékos 16 sötét színű bábuval rendelkezik (fekete bábuk).

Ezek a bábuk és jelölésük a következők:

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

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



2.3 A bábuk kiindulási elhelyezése a sakktáblán a következő:



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

### 3. fejezet: A bábuk menetmódja

3.1 Nem léphetünk azonos színű bábu által már foglalt mezőre.

3.1.1 Ha olyan mezőre lépünk, melyet ellentétes színű bábu foglalt addig el, akkor azt leütjük és ugyanazon lépés részeként, eltávolítjuk a sakktábláról.

3.1.2 Egy bábu akkor támadja az ellenfél bábuját, ha azt le tudná ütni az adott mezőn a 3.2 - 3.8. szabályok szerint.

3.1.3 Egy bábu akkor is támad egy mezőt, ha ez a bábu, kötés miatt nem is léphet arra a mezőre, mert akkor a saját király kerülne sakkba.

3.2 A futó bármely mezőre léphet azokon az átlókon, amelyeken áll.



3.3 A bástya bármely mezőre léphet azon a vonalon vagy soron, amelyen áll.

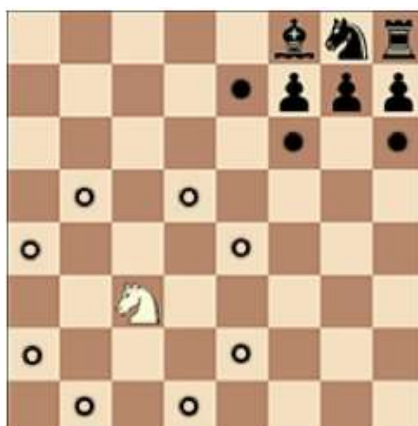


3.4 A vezér (királynő) bármely mezőre léphet azon a vonalon, soron vagy átlón, amelyen áll.



3.5 A vezér, a bástya és a futó lépései során átugrani egyetlen közbeeső bábút sem tud.

3.6 A huszár olyan hozzá legközelebb eső mezőkre léphet, melyek másik vonalon, soron és átlón helyezkednek el, mint amelyen áll.

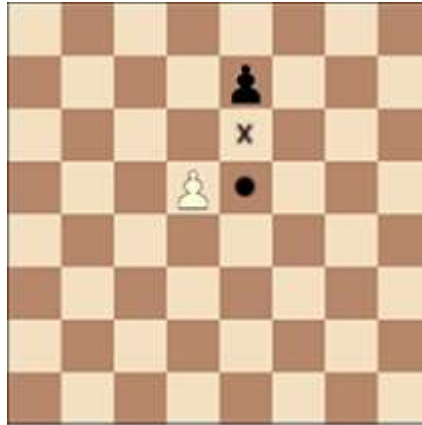


### 3.7 A gyalog:

- 3.7.1 A gyalog csak előre léphet, saját vonalán egy mezővel, feltéve, hogy a közvetlenül előtte álló mező üres, vagy
- 3.7.2 saját első lépésében nemcsak a 3.7.1 szerint, hanem két mezőt is mozoghat előre azon vonalon, amelyen áll feltéve, hogy egyik előtte levő mező sem foglalt, vagy
- 3.7.3 ha egy gyalog előtti átlósan szomszédos mezőn ellentétes színű bábu áll, akkor az a gyalog által leüthető.



- 3.7.3.1 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.
- 3.7.3.2 Ezt a lépést, amely csakis egy ilyen gyalogtolást közvetlenül követő válaszlépés lehet, „en passant” (menet-közbeni) ütésnek nevezzük.



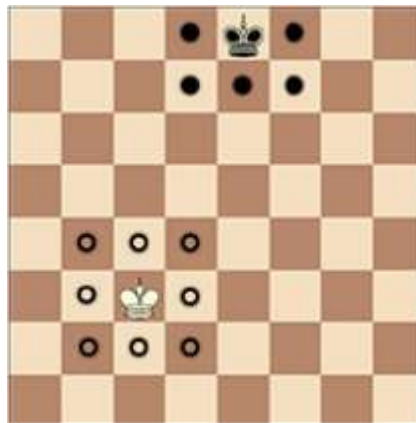
3.7.3.3 Amikor egy gyalog eléri az utolsó sort, akkor a játékosnak a gyalogot át kell változtatni ugyanazon lépés részeként a beviteli mezőn, a gyaloggal azonos színű vezérré, bástyává, futóvá, vagy huszárrá. Ezt mezőt átváltozási mezőnek hívjuk.

3.7.3.4 A játékos választása nem függ attól, hogy addig milyen bábukat ütöttek le.

3.7.3.5 A gyalog ilyen kicserélését „gyalogátváltásnak” nevezzük. A gyalogátváltás azonnal érvénybe lép.

3.8 A király két különböző módon léphet:

3.8.1 bármelyik szomszédos mezőre



3.8.2 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 és ezután a megfelelő bástyát arra a király melletti mezőre helyezzük, amelyet a király ezt megelőzően átlépett.





Világos királysárnyyi sáncolás előtt  
Sötét vezérsárnyyi sáncolás előtt



Világos királysárnyyi sáncolás után  
Sötét vezérsárnyyi sáncolás után



Világos vezérsárnyyi sáncolás előtt  
Sötét királysárnyyi sáncolás előtt



Világos vezérsárnyyi sáncolás után  
Sötét királysárnyyi sáncolás után

### 3.8.2.1 A sáncolás joga elvész:

1. ha a király már előzőleg lépett vagy
2. azzal a bástyával, mely már előzőleg lépett.

### 3.8.2.2 A sáncolás ideiglenesen nem lehetséges:

3. ha a mező, amelyen a király áll, vagy az, amelyen át kell haladnia, valamint amelyre kerülne, támadva van egy/több bábu által, vagy
4. ha azon bástya és király között, amelyekkel sáncolni szándékozunk, valamilyen bábu áll.

## 3.9 A király sakkban van:

3.9.1 ha az egy vagy több ellenséges bábu által támadva van, még akkor is, ha ezek a bábuk nem tudnak lépni, mert le vannak kötve úgy, hogy lépésük esetén saját királyuk sakkban maradna.

3.9.2 olyan lépést tilos tenni, mely a királyt sakkba helyezi, vagy sakkban hagyja.

## 3.10 Szabályos és szabálytalan lépések, szabálytalan állások:

3.10.1 A lépés szabályos, ha a 3.1 – 3.9 szabályok teljesülnek.

3.10.2 A lépés szabálytalan, ha a 3.2 -3.9. közötti pontok valamelyike nem teljesül.

3.10.3 Szabálytalan az állás, ha szabályos lépések semmilyen sorozatával nem lehet létrehozni.

## 4. fejezet: A lépés megtétele

4.1. Minden lépést egy kézzel kell megtenni.

4.2 Bábuk igazítása vagy bármilyen egyéb fizikai kapcsolat a bábukkal:

4.2.1. Előzetesen bejelentett szándék esetén (pl. mondván, hogy „igazítok”, „j’adoube” vagy „I adjust”) a lépésre következő játékos megigazíthat egy vagy több bábút is.

4.2.2. Minden egyéb fizikai kapcsolat bármely bábuval, kivéve az egyértelműen véletlen eseteket, szándékos érintésnek minősül.

4.3 A 4.2.1 pont kivételével, ha a lépni következő játékos a táblán, lépés vagy az ütés szándékával megérint:

4.3.1 egy vagy több saját bábút, akkor azzal kell lépnie, amelyiket először megérintett, ha azzal lehetséges lépni.

4.3.2 ha az ellenfél egy, vagy több bábuját megérinti, akkor ütnie kell azt, amelyet először megérintett feltéve, hogy az üthető. Ha ez nem üthető, akkor azt kell ütnie, amelyet másodszorra érintett meg... stb.

4.3.3 ha egy vagy több saját és egy vagy több ellenkező színű bábút érint meg a játékos, akkor az elsőnek megérintett saját bábuval köteles leütni az elsőként megérintett ellenkező színű bábút. Ha ez nem lehetséges, akkor az először megérintett bábuval kell lépni, illetve azt kell ütni. Ha nem lehet megállapítani, hogy melyik bábút érintette meg a játékos először, akkor saját megérintett bábuját kell ennek tekinteni.

4.4 Ha a lépni következő játékos:

4.4.1 szándékosan megérinti királyát és bástyáját, akkor köteles az érintett bástya oldalára sáncolni, amennyiben ez szabályos

4.4.2 szándékosan megérinti egyik bástyáját és csak ezután a királyt, akkor ebben a lépésben nem sáncolhat, hanem a 4.3.1 pont szerint kell eljárni

4.4.3 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.

4.4.4 Gyalog átváltozás esetén a feltenni kívánt tiszt megválasztása akkor végleges, amikor ez a tiszt a gyalog átváltozás mezőjét megérinti.

4.5 Ha egyetlen érintett bábuval 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:

4.6.1 a gyaloggal nem kötelező az átváltozási mezőre lépni

4.6.2 a gyalog levétele és az új tiszt táblára helyezése bármilyen sorrendben megtörténhet

4.6.3 Ha az átváltozási mezőn az ellenfél figurája áll, akkor azt le kell ütni

4.7 Ha egy bábút szabályos lépés esetén, illetve egy szabályos lépés részeként egyszer elengedtek egy mezőn, akkor ezt az elengedett bábút már nem szabad más mezőre áthelyezni.

A lépést ekkor tekintjük megtettnek, ha:

4.7.1 ütés esetén, ha a leütött bábu a tábláról lekerült, és a játékos az új mezőn már elhelyezte azt a bábját, mellyel ütött és ott elengedte azt;

4.7.2 sáncolás esetén, ha a játékos bástyáját azon a mezőn már elengedte, amelyet királya a sáncolás közben átugrott. Ha a játékos a királyt már elengedte a 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.

4.7.3 gyalog átváltozás esetén, miután a gyalog a tábláról már lekerült, és a játékos már elengedte felvenni kívánt tisztjét az átváltozási mezőn.

4.8 A játékos, amennyiben szándékosan megérint egy bábút, elveszti azt a jogát, hogy reklamáljon, ha az ellenfele a 4.1 - 4.7 pontok 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

5.1.1 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. fejezetnek és 4.2 -4.7 pontoknak.

5.1.2 Az a játékos veszít, aki feladja a játszmát (ez azonnali játszma befejezést jelent), feltéve, hogy nem olyan állás van a táblán, hogy az ellenfél szabályos lépések sorozatával nem tudja az ellenfél királyát bemattolni. Ebben az esetben az eredmény döntetlen.

- 5.2.1 A játszma döntetlen, ha a lépésen levő játékos egyik bábujával sem tud szabályos lépést tenni, és ugyanakkor a 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. fejezetnek és 4.2 - 4.7 pontoknak.
- 5.2.2 A játszma döntetlen, ha olyan hadállás keletkezett, amelyben szabályos lépések semmilyen 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. fejezetnek és 4.2-4.7 pontoknak.
- 5.2.3 A játszma döntetlen, ha a két játékos játszma közben ebben megállapodik, feltéve, hogy mindkét játékos legalább egy-egy lépést már megtett. Ez a játszma azonnali befejezését jelenti.

## VERSENYSZABÁLYOK

### 6.fejezet: A sakkóra

6.1 A sakkóra egy olyan óra, amelynek két időkijelző egysége van, és 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 sakkóra kezelése:

- 6.2.1 A játék során, miután a versenyző lépését megtette a táblán, kezelnie kell óráját úgy, hogy saját óráját megállítja és ugyanakkor az ellenfelét elindítja (ezt mondjuk órakezelésnek). Ez a lépés teljes befejezését jelenti. Egy lépés a következő esetekben is teljesen befejezettnek tekintendő:
- 6.2.1.1 ha a lépés a játszma befejezését jelenti (lásd: 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.2.1, 9.6.1, 9.6.2) vagy
- 6.2.1.2 ha a játékos már megtette a következő lépését is anélkül, hogy előző lépése befejeződött volna.
- 6.2.2 A játékosnak jogában áll saját óráját kezelni akkor is, ha ellenfele már lépett. A lépés megtétele és az órakezelés között eltelt idő a játékos számára megszabott gondolkodási idő része.
- 6.2.3 Az órát ugyanazzal a kézzel kell kezelni, amelyikkel a játékos a lépést tette. Tilos a játékosoknak ujjukat a sakkóra kezelőgombján tartani és szintén tilos az óra fölé hajolni.

6.2.4 A játékosok kötelesek az órát rendeltetésszerűen használni. Tilos azt erőszakosan leütni, felemelni, feldönteni, vagy lépés előtt kezelni. A helytelen órahasználat a 12.9 bekezdés szerinti büntetést vonja maga után.

6.2.5 Csak az a játékos igazíthatja a bábukat, akinek az órája jár.

6.2.6 Az olyan játékos, aki nem képes az órát kezelni, a versenybíró által elfogadott segítő alkalmazhat e művelet végrehajtására. Az órájának beállításánál a versenybírónak méltányos kiegyenlítést kell alkalmazni. Fogyatékos játékosoknál nem kell időhozzáadást alkalmazni.

### 6.3 A meghatározott játékidő:

6.3.1 A sakkóra használata esetén a játékosoknak az előírt minimum lépésszámot, vagy minden lépést meg kell tenniük meghatározott időtartam alatt, beleértve az esetleg lépésként kapott bónuszidőt is. Mindezeket a feltételeket előre rögzíteni kell.

6.3.2 Egy gondolkodási időperiódusban megtakarított idő hozzáadódik a következő játékszakaszban rendelkezésre álló gondolkodási időhöz (ha van következő játékszakasz). 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 lejárta után kezd fogyni. Ha a játékos a fix többletidő lejárta 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 6.3.1 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 Késési idő:

6.7.1 A versenykiírásnak tartalmaznia kell a megengedett késési időt. Ha a versenykiírás a megengedett késési időt nem tartalmazza, akkor az nulla. Bármelyik játékos, aki a késési időn túl érkezik a sakktáblához, elveszti a játszmát, hacsak a versenybíró másképpen nem dönt.

6.7.2 Ha a versenykiírásban nullától eltérő késési idő van meghatározva, és 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 jogosan kéri.

6.9 Azon esetek kivételével, ahol az 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3. 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 szabályos lépéssorozattal sem tud mattot adni.

6.10 A sakkóra beállítása:

- 6.10.1 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.
- 6.10.2 Ha a játszma során kiderülne, hogy egyik vagy mindkét óra hibásan lett beállítva, akkor bármelyik játékos vagy a versenybíró azonnal meg kell, hogy állítsa az órát. Az óra és a lépésszám beállítását a versenybíró kell, hogy elvégezze. A bíró legjobb belátása szerint kell határozni az órák beállításáról.
- 6.11.1 Ha a játszma megszakítása válik szükségessé, akkor az órákat a versenybíró állítja le.
- 6.11.2 Egy játékos csak akkor állíthatja meg az órát, ha a versenybíró segítségét kéri, például: ha átváltozásnál nem áll rendelkezésre a megfelelő bábú.
- 6.11.3 Versenybíró határozza meg, hogy mikor kell a játszmát folytatni.
- 6.11.4 Ha a játékos azért állította meg az órát, hogy a versenybíró segítségét kérje, akkor a versenybírónak meg kell vizsgálnia, hogy volt-e erre megfelelő indoka. Ha a játékosnak nem volt megfelelő indoka az óra megállítására, az a 12.9 szerint büntetést von maga után.
- 6.12.1 A versenyteremben lehetnek képernyők, monitorok vagy demonstrációs táblák, melyek az aktuális állást, a lépéseket és a befejezett lépések számát mutatják, valamint, órák melyek szintén mutatják a megtett lépésszámot.
- 6.12.2 Kizárólag ezen jelzésekre, a játékosok nem alapozhatnak semmiféle igényt.

## 7. fejezet: A szabálytalan helyzetek

7.1 Szabálytalanság esetén, vagy ha a bábukat egy korábbi helyzetbe kell visszahelyezni, a bíró saját belátása szerint kell, hogy eljárjon az órák állását illetően. A versenybíró szükség esetén az óra lépésszámlálóját is átállíthatja. A versenybíróban áll változatlanul hagyni az óra állását.

7.2.1 Ha a játszma során kiderül, hogy a bábukat eredetileg rosszul állították fel, akkor a játszmát érvényteleníteni kell és újra kell azt játszani.

7.2.2 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 azt folytatni.

7.3 Ha egy játszmát ellentétes színekkel kezdtek el játszani, de még nem tettek meg tíz lépéspárt, akkor új játszmát kell kezdeni a helyes színelosztással. Ha már 10 vagy több lépéspárt megtettek, akkor azt úgy is kell lefolytatni.

7.4 Elmozdult bábuk:

7.4.1 Ha a játékos egy vagy több bábút véletlenül elmozdít, akkor saját ideje terhére kell a helyes állást visszaállítania.

7.4.2 Ha szükséges, akkor bármelyik játékos megállíthatja az órát és kérheti a versenybíró segítségét.

7.4.3 A versenybíró büntetést róhat ki arra a játékosra, aki elmozdította a bábukat.

## 7.5 Szabálytalan lépések:

7.5.1 Egy szabálytalan lépést akkor kell befejezettnek tekinteni, ha az elkövető az órát már kezelte. 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. A játszmát a helyreállított állásból kell folytatni.

7.5.2 Ha a játékos gyalogjával elérte az átváltozási mezőt és azt nem váltotta át tisztté, de az óráját kezelte, akkor a lépés szabálytalan. Ebben az esetben a gyalogot vezérré kell átváltoztatni.

7.5.3 Ha egy játékos kezeli az óráját anélkül, hogy lépne, azt úgy kell tekinteni és büntetni is, mint egy szabálytalan lépést.

7.5.4 Ha egy játékos mindkét kezét használja egy lépés megtétele során (pl. sáncolás, ütés vagy gyalogbevétel esetén) és kezeli az óráját, azt úgy kell tekinteni és büntetni is, mint egy illegális lépést.

7.5.5 Amennyiben a 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 vagy 7.5.4 esetei előállnak, akkor az első szabálytalan lépés után két perc plusz időt kell ellenfelének adni. A második illegális lépés után vesztesnek kell nyilvánítani. A játszma döntetlen azonban, ha az ellenfél semmilyen legális lépéssorozattal nem tudja a szabálytalankodó fél királyát bemattolni.

7.6 Ha egy játszma során kiderül, hogy egyes bábuk 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. A játszmát a helyreigazított állásból kell folytatni.

## 8. fejezet: A játszmajegyzés

### 8.1 Játszma jegyzése:

8.1.1 A játék során minden játékosnak jegyeznie (írnia) kell saját, valamint ellenfelének lépéseit, lépésenként, a lehető legtisztábban és olvashatóan a következő módon:

8.1.1.1 algebrai jegyzéssel (Lásd: Függelék C.) egy erre a célra készített játszmalapon, vagy

8.1.1.2 FIDE által hivatalosan elismert elektronikus játszmalapon.

- 8.1.2 Lépést tilos előre beírni, kivéve, ha a játékos a 9.2, vagy 9.3 szabály alapján döntetlent kíván igényelni, vagy ha a játszma függőben marad Útmutató I.1.1 pontja szerint.
- 8.1.3 A játékos megválaszolhatja ellenfelének lépését, mielőtt lejegyezné azt. Előző lépését egy játékos köteles lejegyezni, mielőtt egy újat megtenne.
- 8.1.4 A játszmalapot csak a lépések, óraállítás, a döntetlen ajánlat feljegyzésére, és az igénylésekhez vagy más kapcsolódó adatok rögzítésére lehet használni.
- 8.1.5 Egy döntetlen ajánlatot mindkét fél köteles a játszmalapján feltüntetni egy egyenlőségjellel (=).
- 8.1.6 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 legalább 30 másodperc bónuszidőt, akkor nem köteles teljesíteni a 8.1.1 követelményeit.

8.5 Hiányos játszmalap:

- 8.5.1 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 órát. Ezután mindkét játékosnak pótolnia kell a játszmajegyzést, felhasználva a bíró, illetve az ellenfél jegyzetét.
- 8.5.2 Ha csak egyik játékos nem köteles írni a 8.4. pont alapján, akkor mielőtt lépne, köteles teljesen pótolni játszmajegyzését, miután az egyik zászló leesett. Feltéve, hogy ez a játékos következik lépni, igénybe veheti ellenfelének játszmalapját. Addig nem léphet, amíg nem pótolta teljesen játszmajegyzését és az ellenfélnek vissza nem adta az ellenfél játszmalapját.
- 8.5.3 Ha nem áll rendelkezésre teljesen kitöltött játszmalap, akkor a játszmát egy másik táblán rekonstruálni kell a bíró vagy egy segítőt felügyelete mellett. A bírónak a rekonstrukció megkezdése előtt fel kell jegyeznie az aktuális állást, az óraállításokat, hogy melyikük órája járt, és a lépésszámot (ha ez az adat rendelkezésre áll).

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 játszmavégződés

### 9.1 Döntetlen ajánlatok és szabályozás:

9.1.1 A versenykiírás előírhatja, hogy bizonyos lépésszám alatt a játékosok nem ajánlhatnak döntetlent, illetve nem egyezhetnek meg döntetlenben a versenybíró beleegyezése nélkül.

9.1.2 Ha a versenykiírás nem szabályozza a döntetlenben való megegyezést, akkor az a következők szerint kell eljárni:

9.1.2.1 A játékos úgy ajánlhat döntetlent, hogy lépését a sakk táblán 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, nem utasítja vissza szóban, vagy válaszlépéssel, vagy az ellenfél lépési szándékkal nem érint meg egy bábút, illetve a játszma más módon be nem fejeződik.

9.1.2.2 A döntetlen ajánlatot mindkét játékosnak fel kell tüntetni a játszmalapon a (=) jel alkalmazásával.

9.1.2.3 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 lépésismétléssel):

9.2.1 előállhat, hogy a játékos beírja ezt a lépést a játszmalapjára és e lépés megtételének a szándékát a versenybírónak bejelenti (a lépés bejelentése végleges, később a játékos nem módosíthatja)

9.2.2 előállt, és a döntetlent igényelni kívánó játékos következik lépésre

9.2.3 A hadállások akkor számítanak azonosnak, ha ugyanaz a játékos következik lépni, ha ugyanazokon a mezőkön ugyanazon fajta és színű bábuk helyezkednek el és a lehetséges lépések minden bábbal, mindkét fél részére ugyanazok. Így tehát nem számít azonosnak az állás:

9.2.3.1 a lépéssorozat kiinduló állásában egy gyalog menet közbeni („en passant”) ütéssel üthető volt, és most már nem az

9.2.3.2 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:

9.3.1 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

9.3.2 a két játékos utolsó 50, már megtörtént lépésén keresztül nem történt sem gyaloglépés, sem ütés.

9.4 Ha a játékos megérint egy bábút 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.

9.5.1 Amikor a játékos a 9.2. vagy a 9.3. szerint döntetlent igényel, vagy ő maga, vagy a versenybíró megállítja a sakkórát. A játékos a döntetlen igényt nem vonhatja vissza.

9.5.2 Ha az igénylés megalapozottnak bizonyul, akkor a játszma azonnal véget ér döntetlen eredménnyel.

9.5.3 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:

9.6.1 ugyanaz az állás jött létre a 9.2.2. szerint, de legalább öt esetben.

9.6.2 amennyiben 75 egymás utáni lépéspár után nem történt sem ütés, sem gyaloglépés. Ha a legutolsó lépés után matt van a sakkéklán, akkor a matt érvényes.

## 10. fejezet: Pontértékelés

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

10.2 Egy játszma összes pontszáma nem haladhatja meg a maximálisan általánosan adható pontok számát. Az egyéneként adott pontnak az általában használt pontszámítással összhangban kell lennie (például nem lehet  $\frac{3}{4}$  -  $\frac{1}{4}$  pont).

## 11 fejezet: A játékosok viselkedése

11.1. A játékosok nem tehetnek semmi olyat, ami árt a sakkjáték hírnevének.

11.2 A verseny helyszíne és a játékterem:

11.2.1 A verseny helyszíne a következő helyiségekből áll: játékterem, pihenő helyiséges, mosdók (WC), versenybüfé, dohányzásra kijelölt hely, egyéb olyan helyek, amelyeket a bíró megnevez.

11.2.2 A versenyterem az a helyiség, ahol a játszmák folynak.

11.2.3 Csak a bíró engedélyével lehet:

11.2.3.1 elhagyni a verseny helyszínét,

11.2.3.2 a lépésen lévő játékosnak a versenyteremből kimennie,

11.2.3.3 más személyeknek (nem játékos vagy bíró) a versenyterembe belépniük.

11.3 Jegyzetek és elektronikus eszközök:

11.3.1 Játszma közben a játékosok nem használhatnak semmilyen jegyzetet, semmi olyat, amely információ vagy tanács forrása lehet és nem elemezhetnek semmiféle játszmát egy másik táblán.

11.3.2 Játszma közben a játékosnál a versenybíró engedélye nélkül nem lehet semmilyen elektronikus eszköz a verseny színhelyén.

11.3.2.1 A versenykiírás azonban rendelkezhet úgy, hogy elektronikus eszközök lehetnek a játékos táskájában, feltéve, hogy azok teljesen kikapcsolt állapotban vannak. A táskát a bíró előírása alapján kell elhelyezni. Ezt a táskát egyik játékos sem használhatja a versenybíró engedélye nélkül.

11.3.2.2 Ha bebizonyosodik, hogy a játékosnál ilyen eszköz van a verseny színhelyén, akkor a játszmáját elveszti és ellenfele nyer. A versenykiírás tartalmazhat más, ennél kevésbé szigorú büntetést.

11.3.3 A versenybíró kérheti a játékost, engedje meg, hogy ellenőrizzék ruháit, táskáját, egyéb tárgyait vagy testét, egy elkülönített helyen (nem nyilvánosan). A versenybíró vagy a versenybíró által meghatalmazott személynek, aki megvizsgálja a játékost, 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.

11.3.4 Dohányozni, beleértve az e-cigarettát is, csak a versenyhelyiség bíró által kijelölt részében engedélyezett.

11.4 Azt a játékost, aki befejezte a játszmáját, nézőnek kell tekinteni.

11.5 Tilos az ellenfelet bármi módon zavarni, háborgatni, beleértve az indokolatlan igények benyújtását, a döntetlen ajánlatok gyakori ismétlését, valamint bármi zajkeltést a játékteremben.

11.6 A 11.1-11.5 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 szabályzata' ellen, játszmavesztéssel kell sújtani. Ilyen esetben az ellenfél pontjának tekintetében a versenybíró dönt.

11.8 Amennyiben a 11.7 pont vonatkozásában mindkét fél vétkesnek bizonyul, 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 már aláírta (Lásd 8.7 bekezdés).

11.11 Mindkét játékos köteles együttműködni a versenybíróval olyan esetekben, amikor a játszma rekonstruálására vagy döntetlen igénylésre kerül sor.

11.12 A háromszor ugyanazon állás előfordulásának és az 50 lépéses döntetlen igény ellenőrzés a két játékos feladata, a versenybíró felügyelete mellett.

## 12. fejezet: A versenybíró szerepe (Lásd még: Előszó)

12.1 A bíró feladata a Sakkjáték szabályzatának betartatása.

12.2 A versenybíró feladatai:

12.2.1 biztosítja sportszerű játékot,

12.2.2 a verseny érdekeit legjobban szolgáló tevékenységet folytat,

12.2.3 biztosítja és fenntartja a legjobb játék körülményeket,

12.2.4 felügyel arra, hogy a játékosokat semmi ne zavarja,

12.2.5 ellenőrzi a verseny lefolyását,

12.2.6 különleges intézkedéseket tesz a mozgáskorlátozottak és azon játékosok érdekében, akik egészségügyi felügyeletet igényelnek,

12.2.7 követi a csalás ellenes szabályzatban vagy útmutatóban leírtakat („Anti-Cheating/Fair Play Regulations”).

12.3 A bíró figyelemmel kíséri a játszmák menetét, különösen az időzavaros helyzetekben. Érvényt szerez döntéseinek, valamint büntetéseket alkalmaz a szabályok megszegőivel szemben.

12.4 A versenybíró kijelölhet segítőt egy-egy játszmák figyelemmel kísérésére, pl. amikor több játékos is időzavarban van.

12.5 A bírónak jogában áll egyik, vagy mindkét játékos számára többlet gondolkodási időt adni abban az esetben, ha valamilyen külső körülmény a játszma menetét megzavarná.

12.6 A bíró a játszma menetébe nem avatkozhat be, csak olyan esetekben, amelyeket 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, hogy a játékos figyelmét felhívja arra, hogy ellenfele lépett, vagy elfelejtette kezelni az óráját.

12.7 Ha valaki szabálytalanságot észlel, csak a versenybíró tájékoztathatja. A játékosok nem beszélgethetnek más játékosokról, mert azzal beavatkoznának a játék menetébe. A nézők nem avatkozhatnak be a játékosokba. A versenybíró a szabályszegőket kitilthatja a verseny 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:

12.9.1 figyelmeztetés,

12.9.2 a vétlen fél gondolkodási idejének növelése,

12.9.3 a vétkes játékos gondolkodási idejének csökkentése,

12.9.4 a vétlen játékosnak az adott partiban elért pontszámának növelése (az ebben a játékban elérhető maximum pontszámig),

12.9.5 a vétkes játékosnak az adott partiban elért pontszámának csökkentése,

12.9.6 a szabályszegő játékos vesztesnek nyilvánítása (az ellenfél pontszámát is a bíró állapítja meg),

12.9.7 előre meghatározott összegű pénzbírság,

12.9.8 egy vagy több fordulóról történő kizárás,

12.9.9 a versenyből történő kizárás.

# FÜGGELÉK

## Függelék A. Rapidjáték

A.1 A rapid játszma egy olyan játszma, ahol az összes lépést több mint 10, de kevesebb, mint 60 perc fix idő alatt kell megtenni. Továbbá a fix idő plusz lépésenkénti bónuszidő hatvanszorosa összesen több mint 10, de kevesebb, mint 60 perc játékosonként.

A.2 A játékosoknak a játszmát nem szükséges írni, de nem veszítik el azon jogukat, hogy olyan igényt nyújthassanak be, amelynek alapja normál esetben a játszmalap. A játékos a játszma bármely szakaszában kérhet játszmalapot a bírótól, játszmaírás céljából.

A.3 A Versenyszabályzat 7. és 9. fejezetében említett büntetések ideje 2 perc helyett 1 perc.

A.4 A Versenyszabályzat (Laws of Chess/Competition Rules) érvényes, ha

A4.1 egy versenybíró legfeljebb 3 partit felügyel és

A4.2 minden egyes partit rögzít a versenybíró vagy a segítője, ha lehetséges elektronikus úton.

A4.3 A játékos a játszma bármely szakaszában, amikor ő következik lépni, kérheti a bírót, vagy annak segítőjét, hogy mutassák meg neki a játszmalapot. Ez egy játszmán belül öt alkalommal lehetséges. Ennél többszöri kérés az ellenfél zavarásának minősül.

A.5 Egyéb esetekben az alábbiakat kell követni:

A.5.1 Amennyiben mindkét az első tíz lépést befejezte:

A.5.1.1 Nem lehet az óra beállítását megváltoztatni, ha ez a verseny előírt menetét zavarja.

A.5.1.2 Nem lehet igényt benyújtani a bábuk helytelen felrakása vagy a tábla helytelen irányú elhelyezése miatt. Ha a király rosszul lett felállítva, akkor a sáncolás nem lehetséges. Ha bástya áll helytelenül, akkor arra az oldalra nem lehet sáncolni.

A.5.2 Ha a bíró látja, hogy szabálytalan lépés történt, a 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3, 7.5.4 szerint akkor a bírónak a 7.5.5 szerint kell eljárnia, feltéve, hogy az ellenfél nem tette még meg következő lépését. Ha a bíró nem avatkozott közbe, akkor az ellenfél reklamálhat, ha még nem tette meg a következő lépését. Ha ez ellenfél nem nyújt be igényt, és a versenybíró sem avatkozik közbe, akkor az illegális lépés marad, és a játszma folytatódik. Ha az ellenfél megtette a következő lépését, akkor a szabálytalan lépést nem lehet visszavonni, hacsak a két játékos ebben nem egyezik meg a bíró beavatkozása nélkül.

A.5.3 Időtűllépés miatti győzelem igénylése esetén az igénylő megállíthatja a sakkórát és jelezheti a bírónak. Azonban a játszma döntetlen, ha az igénylő nem tud mattot adni semmilyen lehetséges szabályos lépéssorozat által.

A.5.4 Ha a versenybíró észleli, hogy mindkét király sakkban áll, vagy egy gyalogbevitel után gyalog marad az átváltozási mezőn, akkor a bírónak meg kell várnia következő lépés befejezését. Ha ezután is fennáll a szabálytalan állás, akkor a bírónak meg kell állapítania a döntetlent.

A.5.5 A versenybírónak be kell jelentenie a zászlóleesést, ha látja azt.

A.6 A versenykiírásnak tartalmaznia kell, hogy az A.4 vagy az A.5 pont lesz-e érvényben a teljes versenyen.

## Függelék B. Villámjáték (Blitz/Schnell)

B.1 Villámjátszma olyan játszma, amelynek során az összes lépést 10 perc, vagy annál kevesebb fix idő alatt kell befejezni. Továbbá a fix idő és a lépésenkénti bónuszidő hatvanszorosa összesen 10 perc, vagy annál kevesebb játékosonként.

B.2 Sakkjáték Szabályzata (Laws of Chess/Competition rules) érvényes, ha

B.2.1 egy bíró egy játszmát felügyel és

B.2.2 minden egyes partit rögzít a versenybíró vagy a segítője, ha lehetséges, elektronikus úton

B.2.3 Egy játékos, a játszma bármely szakaszában, amikor ő következik lépni, kérheti a bírót, vagy annak segítőjét, hogy mutassák meg neki a játszmalapot. Ez egy játszmán belül öt alkalommal lehetséges. Ennél többszöri kérés az ellenfél zavarásának minősül.

B.3 Egyéb esetekben a játéknak a Rapid szabályok szerint kell lezajlania, az A.2 és A.5 függelékben leírtak szerint

B.4 A versenykiírásnak tartalmaznia kell, hogy a B.2 vagy B.3 pontja lesz-e érvényben a verseny egészében.

## Függelék C. Az algebrai játszmajegyzés

A FIDE saját versenyein és mérkőzésein csak egyféle játszmajegyzési rendszert ismer el, az Algebrai Rendszert, és ezt ajánlja egységesen sakkjátszmák jegyzésére, valamint a sakk szakirodalom és újságok számára is. Az olyan játszmalapok, amelyeken 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 szövegekörnyezetben a bábu tisztet jelent.

C.2. Minden tisztet nevének első, nyomtatott nagybetűjével jelölünk:

Példa: K = Király (K = King) - V = Vezér (Q = Queen) - B = Bástya (R = Rook)  
F = Futó (B = Bishop) - H = Huszár (N = Knight)

C.3 A tisztek 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.

C.4 A gyalogok nincsenek első betűjükkel jelölve. A gyaloglépéseket éppen a nagybetűs jelzés hiányáról ismerhetjük fel. Példák: e5, d4, a5.

C.5 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.

C.6 A nyolc sor (lentől felfelé a világos, fönről lefelé sötét esetében) a következőképpen van számozva, sorrendben: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Következésképpen, a kezdő állásban a világos tisztek és gyalogok az első, illetve második soron, a sötét tisztek és gyalogok a nyolcadik, illetve a hetedik soron helyezkednek el

C.7 Az előző szabályokból az következik, hogy mind a 64 mező egyértelműen van megjelölve, egy betű és egy szám egyetlen kombinációjaként.

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

C.8 A lépéseket a következőképpen kell jelölni: a kérdéses bábu nevének első betűjével és az érkezési mezővel. Nem feltétlen szükséges kötőjel a bábu neve és az érkezési mező közé. Például: Fe5, Hf3, Bd1.

Gyaloglépések esetében csak az érkezési mezőt jelöljük. Pl.: e5, d4, a5.

Hosszabb játszmajegyzési forma, mely az indulási mezőt is tartalmazza, szintén elfogadható. Példák: Fb2-e5, Hg1-f3, Ba1-d1, ez-e5, d2-d4, a6-a5.

C.9 Ha egy tiszt út, azt egy „x” jellel lehet jelölni:

C.9.1 a kérdéses bábu betűjele és

C.9.2 az érkezési mező közé. Például: Fxe5, Hxf3, Bxd1. (Lásd szintén a C10. pontot)

C.9.3 Ha egy gyalog út, nem csak az érkezési mezőt, hanem az indulási vonalat (a, b,...h) is fel kell tüntetni, a kettő közé egy „x”-et téve. Például: dx e5, gxf3, axb5. Egy „en passant” (menet közbeni) útés esetében is az számít érkezési mezőnek, amelyre az



ütést végző gyalog kerül. A lépés jegyzése mellé ilyenkor „e.p.” jelzést kell tenni. Például exd6 e.p.

C.10 Ha két azonos bábu is léphet ugyanarra a mezőre, akkor a következőképpen jelöljük, hogy melyik bábu lép:

C.10.1 Ha mindkét bábu ugyanazon a soron áll:

C10.1.1 a bábu nevének első betűjével,

C10.1.2 a kiindulási vonal betűjelével és

C10.1.3 az érkezési mezővel.

C.10.2 Ha mindkét bábu ugyanazon a vonalon áll:

C10.2.1 a bábu nevének első betűjével,

C10.2.2 a kiindulási mező sorával (1, 2,...8) és

C10.2.3 az érkezési mezővel.

C.10.3 Ha a figurák különböző soron és vonalon állnak, az (1) módszer alkalmazandó.

Példák:

C.10.3.1 Két huszár van a g1 és az e1 mezőkön, egyikük az f3 mezőre lép: lehetséges Hgf3, vagy Hef3.

C.10.3.2 Két huszár van a g5 és a g1 mezőkön, egyikük az f3 mezőre lép: lehetséges H5f3, vagy H1f3.

C.10.3.3 Két huszár van a h2 és a d4 mezőkön, egyikük az f3 mezőre lép: lehetséges Hhf3, vagy Hdf3.

C.10.3.4 Ha az f3 mezőn ütés történik, az előző példák egy „x” jelölés betoldásával változhatnak: (1) vagy Hgxf3, vagy Hdx f3, (2) vagy H5xf3, vagy H1xf3, (3) vagy Hhxf3, vagy Hdx f3 lehetséges.

C.11 Gyalogátváltozás esetében a gyaloglépést jelöljük, közvetlenül utána írva az új bábu nevének első betűjét. Példák: d8V, f8H, b1F, g1B.

C.12 A döntetlen ajánlatot = jellel kell a játszmalapon feltüntetni.

C.13 Rövidítések:

C.13.1 –0–0 = rövidsánc (h1, ill. h8 bástyával)

C.13.2 0–0–0 = hosszúsánc (a1, ill. a8 bástyával)

C.13.3 x = ütés

C.13.4 + = sakkadás történt

C.13.5 ++ vagy # = matt

C.13.6 e. p. = „en passant” (menetközbeni) ütés

C13.3 – C.13.6 nem kötelező jelölések.

Játszmajegyzési minta:

1 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 (=)

## Függelék D. Játékszabályok vak és látássérült játékosok részére

D.1 A versenyszervezőnek a bíróval történt egyeztetés alapján a helyi sajátosságok figyelembevételével az alábbi szabályok alkalmazásának megvalósítására adódik jogköre. Egy jól látó és egy látássérült (hivatalosan vak) sakkjátzmája esetén mindkét fél kérheti két különböző tábla alkalmazását. A jól látó szabványos versenysakk táblát, a vak fél pedig egy különleges, erre a célra kifejlesztett táblát használhat. A különleges sakktábla az alábbi követelményeknek kell, hogy megfeleljen:

D.1.1 mérete legalább 20 cm x 20 cm,

D.1.2 a sötét mezők szintje kicsivel magasabb,

D.1.3 minden mezőn van egy bábubiztosító nyílás,

D.1.4 A bábukkal szemben támasztott követelmények:

D.1.4.1 minden bábu alján kell legyen egy csapocska, mely a beleillik a bábubiztosító nyílásba.

D.1.4.2 Minden bábu Staunton tervezésű és a sötét bábuk megkülönböztető jelzéssel vannak ellátva.

D.2 A játék menetére vonatkozó szabályok:

D.2.1 A lépéseket hangosan be kell jelenteni, amelyeket az ellenfél meg kell ismételjen és ezután meg kell tenni a lépést a táblán (táblákon). Gyalogbevétel esetén előre be kell jelenteni a választott tiszt fajtáját. A lépés bejelentésének egyértelművé tételéhez a megfelelő betűk helyett az alábbi nevek használata javasolt:

A – Anna  
B – Bella  
C – Cesar  
D – David  
E – Eva  
F – Felix  
G – Gustav  
H – Hector

Ha a bíró másképp nem rendelkezik, a sorok számozása német számokkal történhet világostól indulva sötét felé:

- 1 – eins
- 2 – zwei
- 3 – drei
- 4 – vier
- 5 – fuenf
- 6 – sechs
- 7 – sieben
- 8 – acht

Sáncolás bejelentése “Lange Rochade” (Hosszúsánc németül) és “Kurze Rochade” (Rövidsánc németül).

A tiszték elnevezése: König, Dame, Turm, Läufer, Springer, Bauer.

D.2.2 Vak sakkozó táblája esetében egy bábu akkor számít fogott bábunak, ha azt a biztosító nyílásból kiemelik.

D.2.3 Egy lépést akkor tekinthetünk befejezettnek, ha:

D.2.3.1 ütés esetén, a leütött bábu el lett távolítva a lépni következő fél táblájáról,

D.2.3.2 egy bábu másik biztosító nyílásba be lett rakva,

D.2.3.3 a lépés be lett jelentve.

D.2.4 Csak a fentiek után lehet az órát kezelni.

D.2.5 D.2.2 és D.2.3 pontok vonatkozásában, a rendes versenyszabályok érvényesek a látó játékos számára.

D.2.6 Sakkóra vak sakkozóknak:

D.2.6.1 Egy különleges szerkesztésű sakkóra a vak sakkozó esetében elfogadható. Egy ilyen óra képes kell legyen jelezni az időt, és a lépésszámot a vak sakkozó számára.

D.2.6.2 Hasonlóképpen alkalmazható analóg óra is, amelynek a következő jellemzői is lehetnek:

1. Egy óralap, melyre a mutatók erősen vannak rögzítve és minden 5. perc egy kiemelt ponttal, minden 15 perc pedig 2 kiemelt ponttal meg van jelölve, továbbá
2. egy zászló, mely könnyen érzékelhető (kitapintható), és úgy van kivitelezve, hogy a vak játékos számára lehetővé tegye a teljes óra utolsó öt percének érzékelését.

D.2.7 A vak játékos vagy Braille, vagy folyóírással is írhatja a lépéseket, vagy egy műszerrel rögzítheti azokat.

D.2.8 A lépés bejelentésekor történt nyelvbortlást azonnal korigálni kell, még mielőtt az ellenfél órája el lenne indítva.

D.2.9 Ha a játékosok két tábláján különböző hadállás alakulna ki, akkor azt a versenybíró segítségével kell helyesbíteni, aki mindkét fél játszmajegyzések fel kell, hogy használja ehhez. Ha a két játszmajegyzés egymással megegyező, akkor amelyik játékos a téves lépést tette, annak tábláján helyre kell igazítani az állást. Ha két játszmajegyzés különbözik, akkor addig kell visszamenni, ahol a két jegyzés utoljára megegyezett. A bírónak ennek megfelelően kell igazítania az óra állását.

D.2.10 A vak játékosnak jogában áll alkalmazni egy segítő személyt, akinek a feladatai az alábbiak:

D.2.10.1 megteheti mindkét fél lépéseit az ellenfél tábláján,

D.2.10.2 bejelentheti mindkét fél lépéseit,

D.2.10.3 rögzítheti (írhatja) a vak játékos lépéseit és megindíthatja ellenfelének óráját,

D.2.10.4 a vak játékos kérésére tájékoztathatja őt a megtett lépések számáról, és mindkét fél elhasznált gondolkodási idejéről,

D.2.10.5 jelezheti a vak játékos nyerési igényét, ha az ellenfél túllépte a gondolkodási időt, valamint jelezheti a bírónak, ha a látó játékos megérintett egy bábút,

D.2.10.6 végrehajthatja a szükséges tennivalókat, ha a játszma függőben marad.

D.2.11 Ha a vak játékos nem alkalmaz segítő, akkor a D.10.1 és D.10.2 pontokban foglaltak végrehajtásához a látó játékos kérheti egy segítő személy alkalmazását. Segítő személy alkalmazása kötelező olyan esetben, ha látássérült (vak) játékos egy hallássérülttel kerül párosításra.

# ÚTMUTATÓK

A következő útmutatók segítséget nyújtanak versenyek szervezésében. Ezek nem részei a Sakkjáték Szabályzatának, de mégis erősen javasolt használatuk, ahol lehetséges.

## Útmutató I. Függő játszmák

### I.1 Függőzés folyamata:

I.1.1 Ha egy játszma a megszabott játékidő végéig nem fejeződik be, akkor a bíró meg kell, hogy kérje a lépésen lévő játékost, 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 a lépését, ezt a lépést a játékos, mint függőlépést kell, hogy beírja játszmalapjára.

I.1.2 Ha egy lépésre következő játékos a játékidő lejárta előtt óhajt függőlépést leadni, akkor a hátralévő időt vállalnia kell, saját gondolkodási idejének terhére.

### I.2 A függőborítékon a következőket kell feltüntetni:

I.1.2.1 a játékosok nevét,

I.1.2.2 a függőlépés előtti hadállást,

I.1.2.3 mindkét játékos elhasznált gondolkodási idejét,

I.1.2.4 meg kell jelölni, hogy melyik játékos adta le a függőlépést,

I.1.2.5 hogy a borítékolt lépés hányadik játszmalépés,

I.1.2.6 a függőlépéshez tartozó esetleges döntetlenajánlatot,

I.1.2.7 a játszma folytatásának dátumát, pontos időpontját és helyét.

I.3 A bírónak ellenőriznie kell a függőborítékon felvett adatok pontosságát, valamint szintén a bíró felelős a függőboríték biztos helyen történő őrzéséért.

I.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.

I.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.

I.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.

I.7 A függőborítékot csak akkor szabad felnyitni, ha az a játékos, akinek a függőlépést meg kell válaszolnia, jelen van.

I.8 Az 5, 5.2.2, 6.9, és 9.6 szabályokban leírt esetek kivételével, a játszmát elveszti az, akinek függőlépése:

I.8.1 félreérthető, vagy

I.8.2 olyan értelemben hibás, hogy igazi jelentését lehetetlen megállapítani, vagy

I.8.3 szabálytalan.

I.9 Ha a folytatásra megjelölt időpontban:

I.9.1 a függőlépésre válaszolni következő játékos jelen van, akkor a borítékot kinyitjuk, megteesszük a táblán a függőlépést és a lépni következő fél óráját megindítjuk,

I.9.2 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,

I.9.3 ha a függőlépést leadó játékos nincs jelen, akkor az ellenfelének lehetősége van táblán történő válaszlépése helyett, lépését játszmalapjára felírni és egy új borítékban leadni, majd az órát kezelni (megindítani az ellenfelét). Ebben az esetben a borítékot a bírónak át kell adni és a távollévő játékos megérkezésekor kinyitni.

I.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 a függőlépéssel a játszma befejeződik, akkor azt befejezettnak kell tekinteni.

I.11 Amennyiben a versenykiírásban rögzített várakozási idő nem zéró, akkor a következők szerint kell eljárni: ha egyik fél sincs jelen, akkor a függőlépésre válaszoló elveszíti az összes idejét, ami a megérkezéséig eltelt. Hacsak a versenykiírás vagy a bíró másképp nem határoz.

I.12 Függőjátszma folytatása:

I.12.1 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.

I.12.2 Ha lehetetlen lenne megállapítani a függőzés előtti állást, akkor ezt a partit érvénytelenné kell nyilvánítani és új játszmát kell elrendelni.

I.13 Ha folytatáskor, első lépésének megtétele előtt bármelyik fél jelzi, hogy az órák rosszul vannak beállítva, akkor azt korigálni kell. Ha egy ilyen hiba az első lépés megtétele után derülne ki, akkor a játszmát idő helyreigazítás nélkül kell lefolytatni, hacsak a bíró másképp nem dönt.

I.14 Az egy-egy játszszakasz lefolytatására előírt játékidőt a versenybíró egy külön bírói órán kell, hogy mérje. A játékidő kezdetét előre be kell jelenteni.

## Útmutató II. Sakk 960 szabályok

Lásd angol változat: FIDE Handbook E 01. Guidelines II.

## Útmutató III. Bónuszidő nélküli játszmák és a gyorsított játszmabefejezés

III.1 A gyorsított játszmabefejezés (QPF: Quickplay Finish) a játszma olyan szakasza, amelyben az összes hátralévő lépést egy korlátozott időtartamon belül kell megtenni.

III.2 Az alábbi útmutató játék befejező szakaszára vonatkoznak, beleértve a gyorsított játszmabefejezést is. Ezen szabályok alkalmazását a verseny előtt ki kell hirdetni.

III.3 Ezek az útmutatások csak bónuszidő nélküli Standard és Rapid játszmákra vonatkoznak, villámjátszmákra (Blitz/Schnell) játszmákra nem.

III.3.1 Ha mindkét zászló leesett és nem lehet megállapítani, melyik esett le előbb:

III.3.1.1 A játszma folytatódik akkor, ha ez nem az utolsó játékperiódusban történik.

III.3.1.2 A játszma döntetlen, ha ez az utolsó játékperiódusban történik.

III.4 Ha a játékosnak kevesebb, mint 2 perce van hátra, a játékos kérheti, hogy térjenek át időhozzáadásos (bónuszidős) módra, lépésenkénti 5 másodperc hozzáadásával. Ez egyben döntetlen ajánlatnak is minősül. Ha a döntetlen ajánlatot visszautasítják, de a bíró hozzájárul a kéréshez, akkor az órákat be kell állítani a kért üzemmódra és az ellenfélnek 2 perc többletidőt kell adni, és a játszma folytatódik.

III.5 Ha nem alkalmazzák a III.4 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: 6.12.2) Az igénylést arra lehet alapozni, hogy az ellenfél normál körülmények között nem tud nyerni, és/vagy ha az ellenfél nem tesz kísérletet arra, hogy normális eszközökkel nyerje meg a játszmát:

III.5.1 Ha a bíró egyetért azzal, 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. Egyébként halasztott döntést kell hozni, vagy vissza kell utasítsa az igényt.

III.5.2 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, kihirdeti. 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.

III.5.3 Ha a bíró visszautasította a döntetlen igénylést, akkor az ellenfélnek két perc további gondolkodási időt kell adni.

III.6 Gyorsított játszmafejezés, bíró felügyelete nélkül:

III.6.1 A játékos, ha 2 percnél kevesebb idővel rendelkezik, döntetlent igényelhet, zászlójának leesése előtt. Ez a játszma befejezését jelenti. A következők alapján lehet döntetlent igényelni:

III.6.1.1 ellenfele normális úton már nem nyerhet, és/vagy

III.6.1.2 ellenfele nem a megengedhető módon próbálja megnyerni a játszmát. A III.6.1 esetben az igényt benyújtó játékos fel kell, hogy írja az állást és az ellenfélnek ellenőriznie kell azt. A III.6.1.2 esetben az igényt benyújtó játékosnak 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.

III.6.2 Az igényt a kijelölt versenybíróhoz kell benyújtani.