İSTANBUL DİŞ HEKİMLERİ ODASI
TOPLUM AĞIZ-DİŞ SAĞLIĞI HAFTASI
14 KASIM 2026 CUMARTESİ
HIZLI SATRANÇ TURNUVASI
TURNUVA BİLGİLENDİRME VE OYUN KURALLARI KILAVUZU

Değerli Meslektaşlarımız ve Diş Hekimliği Öğrencileri,

Mesleki dayanışmayı güçlendirmek ve keyifli vakit geçirmek amacıyla düzenlediğimiz dostluk turnuvamıza hoş geldiniz. Turnuvamızda ayrı bir hakem kadrosu bulunmayacak olup tüm organizasyon ve anlaşmazlıkların çözümü Turnuva Direktörü tarafından yürütülecektir. Tüm katılımcıların centilmenlik ve dostluk ruhu içinde aşağıdaki temel FIDE Hızlı Satranç (Rapid) kurallarına uymasını rica ederiz.

Katılımcı Profili: Diş Hekimleri ve Diş Hekimliği Fakültesi Öğrencileri	**Turnuva Niteliği:** Dostluk Turnuvası (UKD/ELO hesaplaması yapılmaz)
Zaman Kontrolü (Tempo): 15 Dakika + Her hamle için 10 Saniye eklemeli (FIDE Rapid)	**Yetkili Merci:** Turnuva Direktörü (Salonda ayrıca hakem bulunmayacaktır)

1. Süre, Tempo ve Notasyon Kuralları

- **Zaman Kontrolü (15+10):** Her oyuncuya oyun başlangıcında 15 dakika ana süre verilir ve yapılan her hamlenin ardından oyuncunun süresine 10 saniye eklenir.
- **Notasyon Zorunluluğu Yoktur:** FIDE Hızlı Satranç (Rapid) kuralları gereği oyuncuların hamleleri notasyon kağıdına yazma zorunluluğu bulunmamaktadır.
- **Tura Geç Kalma Süresi:** Tur başlangıcı ilan edildikten sonra masasına gelmeyen oyuncu için bekleme süresi 10 dakikadır. Bu süre içinde gelmeyen oyuncu hükmen mağlup sayılır.
- **İlk 10 Hamle Kuralı:** Oyunda karşılıklı 10 hamle tamamlandıktan sonra saat ayarları veya taşların başlangıç dizilimiyle ilgili yapılan itirazlar kabul edilmez; oyun mevcut haliyle devam eder.

2. Taşlara Dokunma ve Hamle Kuralları

- **Dokunulan Taş Oynanır:** Sırası gelen oyuncu kendi taşlarından birine oynama amacıyla dokunursa, kurala uygun hamlesi varsa o taşı oynamak zorundadır.
- **Rakip Taşa Dokunma:** Oyuncu rakibinin bir taşına dokunursa, o taşı alma imkânı varsa almak zorundadır.
- **Taş Düzeltme:** Karelerin ortasında durmayan bir taşı düzeltmek isteyen oyuncu, taşa dokunmadan önce mutlaka sesli olarak 'Düzeltiyorum' veya 'J'adoube' demelidir.
- **Rok ve Terfi:** Rok hamlesi yapılırken önce şaha, sonra kaleye dokunulmalıdır. Son yataya ulaşan piyon aynı hamle içinde vezir, kale, fil veya at taşlarından birine terfi ettirilmelidir.

3. Satranç Saati Kullanımı ve Süre Bitimi (Bayrak Düşmesi)

- **Tek El Kuralı:** Oyuncu tahtada hamlesini yaptığı eliyle saatine basmak zorundadır. İki eli birden kullanmak (bir elle taş oynayıp diğer elle saate basmak) yasaktır. Saate sadece el ile basılır. Başka herhangi bir cisimle basılamaz.
- **Bayrak Düşmesi (Süre Bitimi):** Bir oyuncunun süresi bittiğinde rakibi durumu bildirerek oyunu durdurur. Rakibin tahtada kurallara uygun hamleler dizisiyle şah mat yapabilecek en az bir taşı varsa süresi biten oyuncu kaybeder; mat potansiyeli yoksa oyun berabere sonuçlanır.
- **İki Sürenin Birden Bitmesi:** İki oyuncunun da süresinin bittiği fark edilirse ve kimin süresinin önce bittiği tespit edilemiyorsa oyun berabere ilan edilir.

4. Kuraldışı (Yasadışı) Hamleler ve Uygulamalar

- **Kuraldışı Hamlenin Tamamlanması:** Bir oyuncu kural dışı bir hamle yapıp saatine bastığında hamle tamamlanmış sayılır.
- **İlk Kural Dışı Hamle Cezası:** Rakip kendi hamlesini yapmadan önce kural dışı hamleyi tespit ederse saatleri durdurur ve Turnuva Direktörünü çağırır. Kural dışı hamle geri alınır ve rakibin süresine 1 dakika eklenir.
- **İkinci Kural Dışı Hamle:** Aynı oyuncu aynı oyunda ikinci kez kural dışı hamle yaparsa oyunu kaybeder (rakibin mat edecek taşı yoksa oyun berabere biter).
- **Rakibin Hamle Yapması Durumu:** Salonda ayrı hakem bulunmadığından, rakip kuraldışı hamleye itiraz etmeden kendi hamlesini yaparsa önceki kural dışı hamle geçerli sayılır. Ancak şahın tehdit altında bırakıldığı veya şahın alındığı durumlarda pozisyon mutlaka düzeltilir.

5. Oyunun Sonu ve Beraberlik Durumları

- **Anlaşmalı Beraberlik:** Beraberlik teklifi oyuncu kendi hamlesini yaptıktan sonra ve saatine basmadan hemen önce yapılır. Rakip teklifi kabul ederse oyun berabere biter; hamle yaparak reddederse oyun devam eder.
- **Üç Konum Tekrarı ve 50 Hamle:** Tahtada aynı konumun üçüncü kez oluşması veya 50 hamle boyunca taş alınmadan ve piyon sürülmeden oynanması halinde oyuncu hamlesini yapmadan saatleri durdurup Turnuva Direktörünü çağırarak beraberlik talep edebilir.
- **Yetersiz Materyal:** Her iki tarafın da kurallara uygun hamlelerle rakibini mat etme ihtimalinin kalmadığı durumlarda (örneğin şaha karşı şah veya şaha karşı şah ve tek at) oyun doğrudan berabere biter.

6. Turnuva Düzeni, Eşlendirme ve Turnuva Direktörü Yetkisi

- **Eşlendirme ve Puanlama:** Turnuva İsviçre Sistemi (veya katılımcı sayısına göre Döner Sistem) ile oynanır. Galibiyete 1 puan, beraberliğe 0,5 puan, mağlubiyete 0 puan verilir.
- **Cep Telefonları ve Sessizlik:** Oyun salonunda cep telefonları tamamen kapalı veya sessiz konumda tutulmalıdır. Oyuncuların oyun esnasında telefonlarına bakmaları veya satranç programı açmaları kesinlikle yasaktır.
- **Sonuç Bildirimi:** Biten oyunların ardından her iki oyuncu birlikte sonuç masasına gelerek maç sonucunu Turnuva Direktörüne bildirmelidir.
- **Turnuva Direktörünün Nihai Kararı:** Turnuvada ayrıca hakem bulunmadığı için oyun sırasında ortaya çıkabilecek her türlü kural ihlali veya anlaşmazlıkta oyuncular saatleri durdurarak Turnuva Direktörüne başvurmalıdır. Turnuva Direktörünün vereceği kararlar kesindir.

7. ÖDÜLLER

- İlk 3 dereceye giren sporculara plaket ve her sporcuya katılım belgesi verilecektir.

Tüm meslektaşlarımıza ve öğrencilerimize başarılar, keyifli ve dostluk dolu bir turnuva dileriz.
İstanbul Dişhekimleri Odası Yönetim Kurulu

Hızlı Satranç Turnuvasıyla ilgili tüm soru ve bilgi talepleriniz için

Turnuva Direktörü:

Dt. Ali Umut AYDIN

TEL: 0505 455 63 27