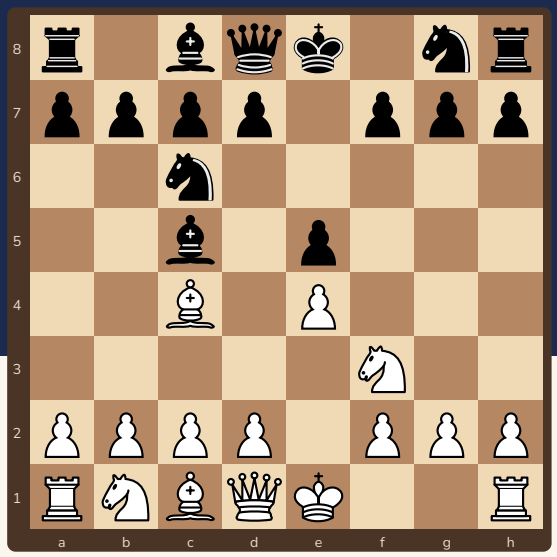
Turnuva Pratiği

Kurallar · saat · notasyon · maç sonrası · 1300+ UKD





Satranç tahtada oynanır ama puanlar **saatte, notasyon kâğıdında ve maç sonrası analizde** de kazanılır.

Bu kitapçıkta

s.2 Turnuvadan önce
s.3 Maç sırasında kurallar
s.4 Saat yönetimi
s.5 Beraberlik, itiraz, hakem
s.6 Maç sonrası rutin
s.7 Duyguları yönetmek
s.8 Turnuva kartı ve sertifika

Sevgili veli,

Turnuva oynamaya başlayan çocuklar satranç bilgisinden çok kurallar, saat ve heyecan yüzünden puan kaybeder. Bu kitapçık FIDE Satranç Kuralları'nın en sık karşılaşılan maddelerini, saat kullanımını ve maç sonrası çalışma rutinini anlatır. Kurallar FIDE Satranç Kuralları (2023) metnine göre özetlendi; her turnuvanın yönergesi ayrıca geçerlidir.

Kitapçık Satranç Velisi için özgün olarak hazırlandı. Kurallar FIDE Satranç Kuralları'na (1 Ocak 2023'ten itibaren geçerli metin) göre özetlenmiştir; resmî metin ve turnuva yönergesi esastır. Ücretsiz basıp paylaşabilirsiniz; satılamaz.

2 Turnuvadan önce



İyi bir turnuva, bir gün önceki çantayla başlar!

1 Lisans, vize ve kayıt

Türkiye Satranç Federasyonu (TSF) turnuvalarında lisans ve o sezonun vizesi gerekir. Kayıt son tarihini, kategoriyi (doğum yılı aralığı) ve yönergeyi önceden okuyun.

2 Çanta

Kalem (en az iki tane), su, küçük atıştırmalık, saat ya da kol saati (akıllı olmayan), varsa tahta ve notasyon defteri. Telefon kapalı ve çantada; birçok turnuvada salona girerken veliye bırakılır.

3 Uyku ve hazırlık

Maçtan önceki gece yeni açılış ezberlemek yerine iyi uyumak daha çok puan getirir. Maç sabahı 10–15 kolay bulmaca ısınma için yeter.

4 Eşleşmeyi kontrol et

Her turdan önce eşleşmeyi, masa numarasını ve rengini kontrol et. Gecikme hakkını (hükmen yenik sayılma süresini) yönergeden öğren.

Basılabilir “Turnuva günü çanta listesi” ve “Turnuva takip kartı” satrancvelisi.com/egitim sayfasında ücretsizdir.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

3 Maç sırasında kurallar

Kural	Ne demek?
Dokunulan taş oynanır (FIDE 4.3)	Kendi taşına oynamak niyetiyle dokunursan, oynanabilir ilk dokunduğun taşı oynamak zorundasın. Rakibin taşına dokunursan, alınabiliyorsa onu almalısın.
Düzeltme (4.2)	Taşı karesine düzeltmek için önce “düzeltiyorum” (j'adoube) de, sonra dokun.
Bırakılan taş (4.7)	Taşı bir kareye bırakıp elini çektiysen o hamle bitmiştir; başka kareye alamazsın.
Şah ve kaleye dokunmak (4.4)	Önce şaha sonra kaleye dokunursan, kuralsa o tarafa rok yapmalısın. Rok yaparken **önce şahı** oynat.
Saate aynı elle bas (6.2.3)	Hamleyi hangi elle yaptıysan saate de o elle bas. Elini saatin üstünde bekletme.
Yasa dışı hamle (7.5.5, Ek A)	Klasikte ilk yasa dışı hamlede rakibe 2 dakika eklenir, ikincisinde maç kaybedilir. Hızlı ve yıldırımda ilk yasa dışı hamlede rakibe 1 dakika eklenir.
Notasyon (8.1, 8.4)	Klasik maçlarda iki oyuncunun hamlelerini yazmak zorunludur. Süren 5 dakikanın altına inerse ve hamle başına en az 30 saniye eklenmiyorsa yazmayabilirsin.
Elektronik cihaz (11.3)	Hakemin izin vermediği elektronik cihazı üzerinde taşımak yasaktır; cihaz üzerinde bulunursa maç kaybedilebilir.

Kaynak: FIDE Satranç Kuralları, 1 Ocak 2023'ten itibaren geçerli metin (handbook.fide.com). Turnuva yönergesi farklı bir kural koyabilir; her zaman yönergeye bakın.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

4 Saat yönetimi



Saat de bir taş gibidir: boşa harcarsan sonunda **eksik kalırsın**.

1 Süreyi bütçele

Örneğin 35 dakika + hamle başına 30 saniyede: ilk 10 hamle için 5 dakika, orta oyun için en büyük pay, oyun sonu için en az 5 dakika ayır. Hamle başına eklenen saniyeler oyun sonunda can simidin olur.

2 Kritik anda dur

Taş alındığında, şah çekildiğinde, rakip beklenmedik bir hamle yaptığında ve plan değiştirirken süre harca. Bilinen açılış hamlelerinde ve zorunlu geri almalarda hızlı oyna.

3 Rakibin süresinde düşün

Rakip düşünürken genel planını ve rakibin olası cevaplarını düşün. Kendi süren başlayınca hesabı kontrol et.

4 Süre azalınca

Basit ve güvenli hamleler oyna, karmaşadan kaçın, notasyonu FIDE 8.4'e göre bırakabileceğin ana kadar düzenli tut.

İki tuzak: Hep hızlı oynamak (acele hataları) ve tek bir hamlede 15 dakika düşünüp sonra süre sıkışmasına düşmek. Lichess maç analizimiz büyük hataların kaç saniyede yapıldığını gösterir.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

5 Beraberlik, itiraz, hakem

1. **Beraberlik teklifi (9.1.2)**
   Hamleni tahtada yap, beraberlik teklif et, sonra saatine bas. Teklif şartlı olamaz. Rakip hamle yaparak ya da sözle reddedebilir.

2. **Üç kez tekrar (9.2)**
   Aynı konum (aynı oyuncunun sırası, aynı haklarla) üçüncü kez oluşursa sırası gelen oyuncu hakemden beraberlik isteyebilir. İsteği yapmadan önce hamleyi yaz, oynama; hakemi çağır.

3. **50 hamle (9.3)**
   Son 50 hamlede (iki tarafın da) hiç piyon sürülmemiş ve taş alınmamışsa beraberlik istenebilir.

4. **Süre bitti ama…(6.9)**
   Süresi biten oyuncu kaybeder; ama rakibin hiçbir yolla mat edemeyeceği bir konum varsa (örneğin rakipte yalnız şah kaldıysa) oyun beraberedir.

5. **Bir sorun olunca**
   Saati durdur ve elini kaldırarak hakemi çağır. Rakiple tartışma; hakemin kararını bekle. Maç bitince sonucu doğru imzaladığından emin ol.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

6 Maç sonrası rutin



Kazandığın maçtan da, kaybettiğin maçtan da **bir şey öğrenirsen** puan kazanırsın.

1 Önce kendi analizin

Maç bitince (motor açmadan) notasyondan oyunu tekrar oyna. Maçın döndüğü 2–3 anı işaretle: o anda ne düşünmüştün?

2 Antrenör ya da rakiple

Mümkünse rakibinle kısa bir analiz yap; neyi düşündüğünü sor. Antrenörüne notasyonu götür.

3 Sonra motor

Maçı Lichess'e (PGN olarak) gir ve analiz et. Motorun en büyük hata dediği hamlelere bak; kendi işaretlediğin anlarla karşılaştır.

4 Hata defteri

Her turnuvadan sonra hataları bir deftere yaz: hata türü (taş bırakma, açılış, oyun sonu, süre), konum ve doğru hamle. Aynı hata tekrar ediyorsa çalışma planın belli.

UKD değişimini satrancvelisi.com/ukd-hesaplama ile tahmin edebilir, tekrar eden hata türlerini satrancvelisi.com/analiz ile görebilirsiniz.

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

7 Duyguları yönetmek

1 Kaybettikten sonra

Kayıp normaldir; en iyi oyuncular da kaybeder. Bir sonraki tura kadar kısa bir ara ver, su iç, hava al. Maçı tura dönmeden değil, turnuvadan sonra analiz et.

2 Kazandıktan sonra

Rehavete kapılma; bir sonraki rakip daha güçlü olabilir. Aynı dikkatle oyna.

3 Maç sırasında heyecan

Hata yaptığını fark edince bir derin nefes al. Kötü konumda da savaşmaya devam et: birçok maç ikinci hatayla döner.

4 Puan ve UKD

Sonuç yerine kendi oyununa odaklan: “Bugün her hamlede rakibin tehdidine baktım mı?” gibi süreç hedefleri koy.

Veliye not

Maçtan çıkan çocuğa ilk soru “Kazandın mı?” yerine “Nasıl bir maçtı?” olsun. Analizi o akşam ya da ertesi gün yapın. (Bkz. satrancvelisi.com/rehber/cocuk-kaybettiginde)

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0

8 Turnuva kartı ve sertifika



Turnuva kartı

1. Çanta: kalem ×2, su, atıştırmalık; telefon kapalı
2. Dokunulan taş oynanır; düzeltirken “düzeltiyorum”
3. Saate hamleyi yaptığın elle bas
4. Beraberlik: hamle → teklif → saat
5. Sorun olursa: saati durdur, hakemi çağır
6. Maç sonrası: kendi analizin → motor → hata defteri

İlerleme tablosu: bir turnuvada

Teknik	1	2	3
Bütün maçlarda notasyonu eksiksiz tuttum	☐	☐	☐
Hiç süre sıkışmasına düşmedim	☐	☐	☐
Her maçtan sonra 2–3 kritik anı işaretledim	☐	☐	☐
Hata defterime yazdım	☐	☐	☐



Turnuva Profesyoneli

İlerleme tablosunun bütün kutularını bir turnuvada işaretleyen ..... bu sertifikayı kazandı. Tarih: .....

Ücretsiz paylaşılabilir, satılamaz · CC BY-NC 4.0