

FIDE-REN XAKEAREN LEGEAK

FIDEn Xakearen Legeak taula gaineko jokoari dagozkio.

Xakearen Legeak *bi zati dituzte*: 1. *Jokoaren oinarrizko arauak eta 2. Lehiaketako jokoaren arauak.*

Ingelesezko bertsioa da Xakearen Legeen jatorrizko bertsioa: FIDEn 93. kongresuan onetsi ziren Chennain (Indian), eta 2023ko urtarrilaren 1ean sartu ziren indarrean.

HITZAURREA

Xakearen Legeek ezin dituzte aurreikusi partida batean gerta daitezkeen egoera guztiak, eta ezin dituzte administrazio-auzi guzti-guztiak arautu. Legeen artikuluren batek zehatz-mehatz arautzen ez baditu, posible izan beharko luke Legeetan antzeko egoerak arautzen dituzten artikuluek aztertuz erabaki zuzena hartzea.

Legeek jakintzat ematen dute epaileek ezinbesteko gaitasuna, burubide zuzena eta objektibotasun osoa dituztela. Arauak gehiegi zehaztuz gero, epaileak irizpide-askatasuna gal lezake, eta ezinezkoa gerta lekioket arazo bati irtenbidea bilatzea zuzentasuna, logika eta faktore bereziak aintzat hartuz. FIDEk xake-jokalari eta federazio guztiei dei egiten die irizpide hori onar dezaten.

Partida bat FIDEk balioesteko, ezinbesteko baldintza da FIDEn beraren *Xakearen Legeen* arabera jokatzeko.

Gomendioa da FIDEk balioetsi gabeko partidak ere FIDEn *Xakearen Legeen* arabera jokatzeko.

Federazio afiliatuek FIDEn eska diezaiokete **Xakearen Legeen** inguruko auziak ebazteko.

OINARRIZKO JOKO-ARAUAK

1. artikulua: Xake-partidaren izaera eta helburuak

- 1.1 Xake-partida bi aurkarik jokatzen dute, beren piezak txandaka mugitzen dituztenak «xake-aula» izeneko taula karratu batean.
- 1.2 Pieza argiak dituen jokalaria (Zuria) egiten du lehen jokaldia, eta, gero, jokalaria txandaka aritzen dira; hortaz, pieza ilunak dituen jokalaria (Beltza) egiten du hurrengoa.
- 1.3 Jokalaria «jokoan» dagoela esaten da aurkariak bere jokaldia egin duenean.
- 1.4 Jokalari bakoitzaren helburua da aurkariaren erregea «erasoan» jartzea, aurkariak legezko mugimendurik ez izateko moduan.
 - 1.4.1 Helburu hori lortu duen jokalaria aurkariaren erregeari «mate» eman diola esaten da, eta partida irabazi duela. Debatuta dago norberaren erregea erasoan uztea eta erasopera mugitzea, baita aurkariaren erregea harrapatzea ere.

- 1.4.2 Aurkariak partida galdu egiten du bere erregeak mate jaso badu.
- 1.5 Ez jokalaria batek ez besteak mate eman ezin duen posizioa helduz gero, berdinketa da. (Ikus 5.2.2. artikulua)

2. artikulua: Piezen hasierako posizioa taula gainean

- 2.1 Xake-aula karratu bat da, tamaina bereko 64 laukitan banatua. 8 x 8 banaketa du, eta txandaka daude lauki argiak (lauki «zuriak») eta ilunak (lauki «beltzak»).

Taula jokalarien artean jartzen da, jokalaria bakoitzarengandik hurbilen dagoen aldean eskuinen dagoen laukia zuria izateko moduan.

- 2.2 Partidaren hasieran, Zuriak 16 pieza argi ditu (pieza «zuriak»); eta Beltzak 16 pieza ilun ditu (pieza «beltzak»).

Honako hauek dira piezak:

Errege zuri bat, normalean sinbolo honekin irudikatua:



Dama zuri bat, normalean sinbolo honekin irudikatua:



Bi gaztelu zuri, normalean sinbolo honekin irudikatua:



Bi alfil zuri, normalean sinbolo honekin irudikatua:



Bi zaldun zuri, normalean sinbolo honekin irudikatua:



Zortzi peoi zuri, normalean sinbolo honekin irudikatua:



Errege beltz bat, normalean sinbolo honekin irudikatua:



Dama beltz bat, normalean sinbolo honekin irudikatua:



Bi gaztelu beltz, normalean sinbolo honekin irudikatua:



Bi alfil beltz, normalean sinbolo honekin irudikatua:



Bi zaldun beltz, normalean sinbolo honekin irudikatua:



Zortzi peoi beltz, normalean sinbolo honekin irudikatua:



Staunton piezak:



p D E A Z G

2.3 Honako hau da piezen hasierako posizioa taula gainean:



2.4 Laukien zortzi ilara bertikalei «zutabe» deritze. Laukien zortzi ilara horizontalei «errenkada» deritze. Taularen ertz batetik alboko beste baterantz doazen kolore bereko laukien lerro zuzenei «diagonal» esaten zaie.

3. artikulua: Piezen mugimendua

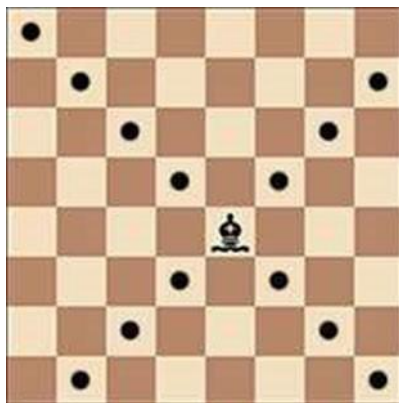
3.1 Debekatuta dago pieza bat kolore bereko pieza batek betetako lauki batera mugitzea.

3.1.1 Pieza bat aurkariaren pieza batek betetako lauki batera mugituz gero, hura harrapatu egingo da, eta taulatik kanporatuko da, mugimendu berean.

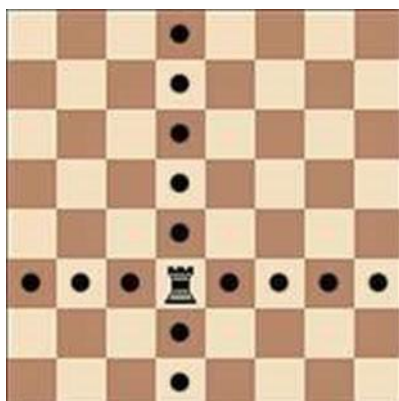
3.1.2 Esaten da pieza batek aurkariaren beste bati eraso egiten diola lauki horretan 3.2. eta 3.8. arteko artikuluen arabera harrapa badezake.

3.1.3 Ulertzen da pieza batek lauki bati eraso egiten diola lauki horretara mugitu ezin bada ere mugimendu horrek bere erregea erasopean utziko edo jarriko lukeelako.

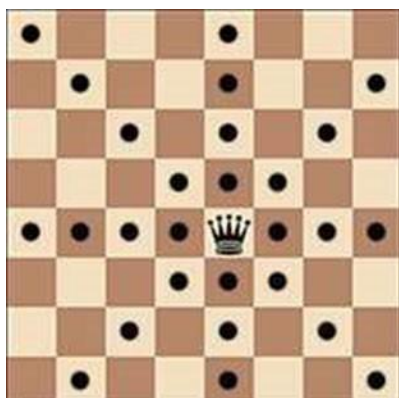
3.2 Alfila dagoen diagonaletako edozein laukitara mugi daiteke.



3.3 Gaztelua dagoen errenkada edo zutabeko edozein laukitara mugi daiteke.



3.4 Dama dagoen errenkada, zutabe edo diagonaletako edozein laukitara mugi daiteke.



3.5 Mugimendu horiek egitean, alfila, gaztelua eta dama ezin dira beste pieza baten gainetik igaro.

3.6 Zalduna errenkada, zutabe edo diagonal berekoak ez diren lauki hurbilenetara mugi daiteke.



- 3.7.1 Peoia aurrerantz mugi daiteke, zutabe berean aurre-aurrean duen hurrengo laukira, baldin eta lauki hori hutsa badago; edo
- 3.7.2 Lehen mugimenduan, peoia 3.7.1. artikuluan bezala mugi daiteke, edo, bestela, bi lauki egin ditzake aurrera zutabe berean, baldin eta bi laukiak hutsik badaude; edo
- 3.7.3 Peoia bere aurrean diagonalean dagoen aurkariren batek betetako lauki batera mugi daiteke, alboz alboko zutabe batera, eta pieza hori harrapatuko du.



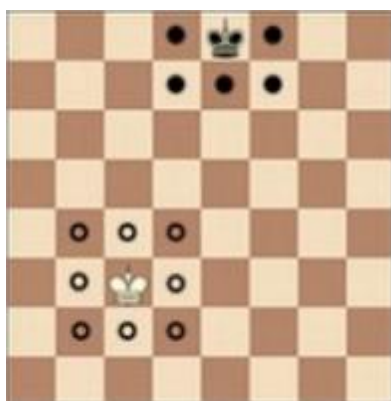
- 3.7.4.1 Peoi bat aurkariaren peoiak betetzen duen laukiaren errenkada berean eta alboz alboko zutabe batean badago, eta aurkariaren peoi horrek jatorrizko laukitik bi lauki egin baditu mugimendu bakarrean, aurkariaren peoia harrapa dezake lauki bakarra egin balu bezala.
- 3.7.4.2 Harrapaketa hori legezkoa da soilik aipatutako mugimendu hori egin eta hurrengo jokaldian, eta horri «igarotzean» harrapatzea deritzo.



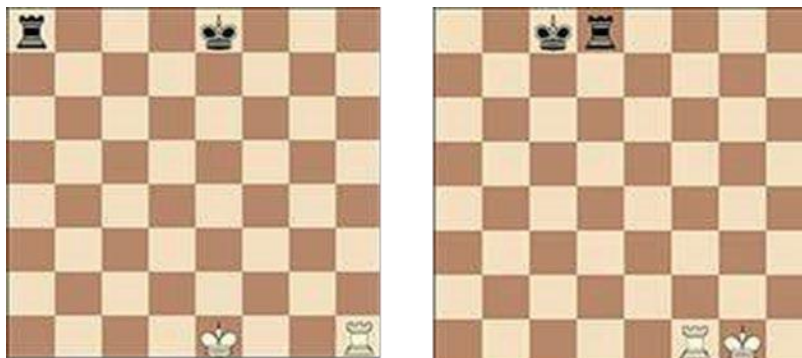
- 3.7.5.1 Jokoan dagoen jokalaria batek peoi bat hasierako laukitik urrunen dagoen errenkadara mugitzen badu, peoi hori dama, gaztelu, alfil edo zaldun batekin ordeztu behar du, iritsi den lauki horretan bertan. Lauki horri «sustapen-laukia» izena ematen zaio.
- 3.7.5.2 Jokalariaren aukera ez dute mugatzen aurretik harrapatutako piezek.
- 3.7.5.3 Peoia beste pieza batek ordezte horri «sustapena» deitzen zaio, eta pieza berria erabilgarria da berehala.

3.8 Erregea mugitzeko bi modu daude:

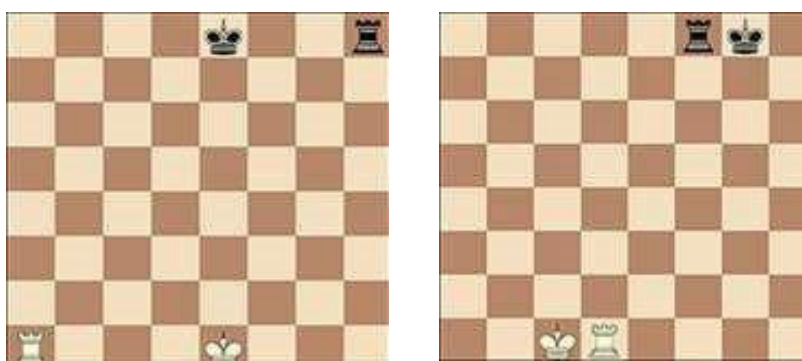
- 3.8.1 Aldamenean duen edozein laukitara mugituz,



- 3.8.2 «endrokatuz». Endrokea erregearen eta jokalariaren lehen errenkadan dagoen kolore bereko gazteluetako baten mugimendu bat da, erregearen mugimendu soiltzat jotzen dena. Honela egiten da: erregea bere jatorrizko laukitik bi lauki mugitzen da bere jatorrizko laukian dagoen gaztelurantz, eta gero gaztelu hori erregeak gurutzatu berri duen laukira mugitzen da.



Erregearen aldean endroke zuria egin aurretik eta ondoren
 Damaren aldean endroke beltza egin aurretik eta ondoren



Damaren aldean endroke zuria egin aurretik eta ondoren
 Erregearen aldean endroke beltza egin aurretik eta ondoren

3.8.2.1 Endrokerako eskubidea galtzen da:

- 1) erregea dagoeneko mugitu bada, edo
- 2) dagoeneko mugitu den gaztelu batekin.

3.8.2.2 Endrokea aldi baterako ezin da egin:

- 3) erregea dagoen laukia edo gurutzatu behar duena edo amaieran bete behar duena aurkariaren pieza baten edo gehiagoren erasopean badago,
- 4) erregearen eta endrokea egingo duen gazteluaren artean piezaren bat badago.

3.9.1 Esaten da errege bat xake-egoeran edo «xakean» dagoela erregea aurkariaren pieza batek edo gehiagok erasopean badute, nahiz eta pieza horiek erregeak betetako laukira mugitu ezin beren erregea xakean utziko edo jarriko luketelako.

3.9.2 Ezein pieza ezin da mugitu bere erregea xakean jartzen edo uzten badu.

- 3.10.1 Mugimendu bat legezkoa da 3.1. eta 3.9. artikuluen artean dagozkion betekizun guztiak betetzen baditu.
- 3.10.2 Mugimendu bat legez kanpoko da 3.1. eta 3.9. artikuluen artean dagozkion betekizunak betetzen ez baditu.
- 3.10.3 Posizio bat legez kanpoko da ezin bada legezko mugimenduen segida baten bidez lortu.

4. artikulua: Piezak mugitzea

- 4.1 Mugimendu guztiak esku bakarraz jokatu behar dira.
 - 4.2.1 Jokoan dagoen jokalariak bakarrik atondu ditzake pieza bat edo batzuk bere laukietan, aurretik hori egiteko asmoa adieraziz gero (adibidez, «atontzen» esanez).
 - 4.2.2 Pieza batekin beste edozein kontaktu fisiko eginez gero, nahita egindakotzat joko da, ez bada argi eta garbi istripuzkoa.
- 4.3 4.2. artikuluan ezarritakoan izan ezik, jokoan dagoen jokalariak taula gainean ukitzen badu, mugitzeko edo harrapatzeko asmoz:
 - 4.3.1 bere pieza bat edo gehiago, ukitu duen eta mugi daitekeen lehen pieza mugitu beharko du;
 - 4.3.2 aurkariaren pieza bat edo gehiago, ukitu duen eta harrapa daitekeen lehen pieza harrapatu beharko du;
 - 4.3.3 kolore bakoitzeko pieza bat edo gehiago, lehenengo ukitu duen bere piezarekin ukitutako lehen pieza harrapatu beharko du, edo, legez kanpoko bada, mugi edo harrapa daitekeen lehen pieza mugitu edo harrapatu beharko du. Ezinezkoa bada ebaztea zein pieza ukitu den lehenik, bere pieza joko da ukitutzat.
- 4.4 Jokoan dagoen jokalariak
 - 4.4.1 bere erregea eta gaztelu bat ukitzen baditu, alde horretatik egin behar du endrokea, legezkoa bada; edo
 - 4.4.2 nahita gaztelu bat eta gero bere erregea ukitzen baditu, ezingo du alde horretatik mugimendu horretan endrokea egin, eta 4.3.1. artikuluan xedatutakoaren arabera jokatuko da; edo
 - 4.4.3 endrokatzeko asmoz erregea eta gero gaztelu bat ukitzen baditu, eta gaztelu horrekin endrokatzea legez kanpoko bada, jokalariak erregearekin legezko beste mugimendu bat egingo du (beste gazteluarekin endrokatzea barne, legezkoa bada).

- Erregeak ez badu legezko mugimendurik, jokalaria libre da legezko edozein mugimendu egiteko; edo
- 4.4.4 peoi bat sustatzen badu, piezaren hautaketa behin betikotzat joko da piezak sustapen-laukia ukitutakoan.
- 4.5 Ukitutako ezein pieza ezin bada mugitu edo harrapatu 4.3. edo 4.4. artikuluei jarraituz, jokalaria legezko beste edozein mugimendu egin ahalko du.
- 4.6 Sustapena hainbat erataria egin daiteke:
- 4.6.1 ez dago zertan peoia helmuga-laukian jarri,
- 4.6.2 peoia kentzea eta pieza berria sustapen-laukian jartzea edozein hurrenkeran egin daiteke.
- 4.6.3 Aurkariaren pieza bat helmuga-laukian badago, harrapatu egin behar da.
- 4.7 Legezko mugimendu batean edo haren zati batean pieza bat lauki batean utzi bada, mugimendu horretan ezin da beste lauki batera mugitu. Mugimendu bat egindakotzat jotzen da:
- 4.7.1 harrapatzean, pieza harrapatua taulatik kendu denean eta jokalaria bere pieza askatu duenean lauki berria jarri ondoren; edo
- 4.7.2 endrokean, jokalaria gaztelua askatu duenean aurrez erregeak gurutzatu duen laukian. Jokalaria erregea askatu duenean mugimendua ez da bukatutzat jo, baina jokalaria ez du endrokea alde horretan egitea bestea aukerarik, legezkoa bada. Endrokea alde horretan legez kanpoko bada, jokalaria bere erregearekin legezko beste mugimendu bat egin behar du (beste gazteluarekin endrokatzea barne, legezkoa bada). Erregeak ez badu legezko mugimendurik, jokalaria libre da legezko edozein mugimendu egiteko.
- 4.7.3 sustapenean, jokariaren eskuak pieza berria sustapen-laukian askatu duenean eta peoia taulatik kendu denean.
- 4.8 Jokalari batek pieza bat ukitu badu mugitzeko edo harrapatzeko asmoz, galdu egiten du aurkariak 4.1. eta 4.7. arteko artikuluren bat urratu izana salatze eskubidea.
- 4.9. Jokalari bat ez bada piezak mugitzeko gai, laguntzaile bat jar dezake eragiketa hori egiteko, epailearentzat onargarria izan beharko duena.

5. artikulua: Partida bukatzea

- 5.1.1 Partida aurkariaren erregeari mate eman dion jokalaria irabaziko du. Horrek berehala bukatzen du partida, mate-posizioa sortu zuen mugimenduak bete egiten baditu 3. artikulua eta 4.2. eta 4.7. arteko artikulua.

- 5.1.2 Partida irabazten du bertan behera uzten duela adierazten duenaren aurkariak. (Horrek berehala amaitzen du partida), *salbu eta posizio horretan aurkariak jokalaria ezin dionean legezko mugimenduen edozein segida posibleren bidez mate eman. Orduan, partidaren emaitza berdinketa izango da.*
- 5.2.1 Partidaren emaitza berdinketa da jokoan dagoen jokalaria ezin badu legezko mugimendurik egin eta erregea xake-egoeran ez badu. Orduan esaten da erregea «itota» dagoela. Horrek berehala bukatzen du partida, baldin eta errege itoaren posizioa sortu zuen mugimenduak bete egiten baditu 3. artikulua eta 4.2. eta 4.7. arteko artikulua.
- 5.2.2 Partidaren emaitza berdinketa da ezein jokalarik aurkako erregeari mate eman ezin dionean legezko mugimenduen edozein segidaren bitartez. Orduan, esaten da «posizio hilean» amaitu dela partida. Horrek berehala bukatzen du partida, posizio hori sortu zuen mugimenduak bete egiten baditu 3. artikulua eta 4.2 eta 4.7. arteko artikulua.
- 5.2.3 Partidaren emaitza berdinketa da partidari zehar bi jokalariek hala adosten dutenean, gutxienez mugimendu bana egin badute. Horrek berehala bukatzen du partida

LEHIAKETAKO JOKOAREN ARAUAK

6. artikulua: Xakeko erlojua

- 6.1 «Xakeko erlojua» esaten zaio bi denbora-adierazgailu dituen erloju bati; bi adierazgailuak konektatuta daude, eta bietako batek bakarrik funtziona dezake une bakoitzean.

Lege hauetan «erloju»ak bi adierazgailu horietako bakoitzari egiten dio erreferentzia. Erlojuaren pantaila bakoitzak «bandera» bat du. «Bandera erortzea» esaten zaio jokalaria bakoitzari esleitutako denbora amaitzeari.

- 6.2.1 Partidan, jokalaria bakoitzak bere erlojua geldiaraziko du taulan bere mugimendua egindakoan, eta aurkariarena jarriko du martxan (hau da, bere erlojuari sakatu beharko dio). Horrekin «osatzen» da mugimendua. Mugimendua osatzen da honelakoetan ere:
- 6.2.1.1** *mugimenduak partida amaitzen badu (ikus 5.1.1., 5.2.1., 5.2.2. eta 9.6. artikulua); edo*
- 6.2.1.2 jokalaria hurrengo mugimendua egin badu aurreko mugimendua osatu gabe zuenean.
- 6.2.2 Jokalaria beti utzi behar zaio bere erlojua gelditzen mugimendua amaitu duenean, baita aurkariak bere hurrengo mugimendua egin badu ere. Mugimendua egin eta erlojua abian jarri artean igarotako denbora jokalaria emandako denboraren parte dela ulertzen da.

- 6.2.3 Jokalariak mugimendua egin duen esku beraz sakatu beharko du erlojua. Debekatuta dago jokalariak hatza sakagailuaren gainean edukitzea edo «haren gainean ibiltzea».
- 6.2.4 Jokalariak xakeko erlojua ondo erabili beharko dute. Debekatuta dago bortizki kolpatzea, hartzea, jokatu aurretik sakatzea edo jaurtitzea. Erlojua gaizki erabiltzea 12.9. artikuluaaren arabera zigortuko da.
- 6.2.5 Piezak erlojua abian duen jokalariak bakarrik atondu ahalko ditu.
- 6.2.6 Jokalari bat ez bada erlojua erabiltzeko gai, laguntzaile bat jar dezake lan hori egiteko, epailearentzat onargarria izan beharko duena. Epaileak horren neurria egokituko du erlojua. Doikuntza hori ez da egingo jokalariak desgaitasunen bat badu.
- 6.3.1 Xakeko erlojuren bat erabiltzean, jokalariak gutxieneko mugimendu-kopuru bat egin beharko du, edo guztiak, aurrez ezarritako denbora-tarte batean; mugimendu bakoitzean, denbora gehigarri apur bat jasoko du. Gai horiek guztiak aurretiaz zehaztu beharko dira.
- 6.3.2 Jokalari batek partidaren aldi batean erabili ez duen denbora hurrengo aldirako eskuragarri duen denborari gehituko zaio, hurrengo aldirik badago.
- Atzerapen-moduan, bi jokalariak «hausnarketarako denbora nagusia» dute esleituta. Gainera, mugimendu bakoitzean «denbora estra finkoa» jasotzen dute. Denbora nagusiaren atzerako kontua denbora finko gehigarria amaitutakoan hasiko da soilik. Hausnarketarako denbora nagusia ez da aldatuko jokalariak erlojua denbora gehigarria agortu aurretik geldiarazten badu, erabilitako denbora estra gorabehera.
- 6.4 Banderetako bat erori eta berehala, 6.3.1. artikuluko betekizunak egiaztatu behar dira.
- 6.5 Partida hasi aurretik, epaileak erabakiko du non jarri xakeko erlojua.
- 6.6 Partida hasteko ezarritako orduan jartzen da abian Zuriaren erlojua.
- 6.7.1. Lehiaketaren oinarriak aurretik zehaztu beharko dute agertu ez denari itzaroteko denbora. Besterik zehaztu ezean, itzaroteko denborarik ez da egongo. Agertu ez denari itzaroteko denboraren ondoren taula aurrera agertzen den jokalari orok galdu egingo du partida, non eta epaileak ez duen besterik erabakitzen.
- 6.7.2 Lehiaketako oinarriak zehatzen badute agertu ez denari itzaroteko denbora ez dela zero eta jokalarietako bat bera ere ez badago bertan, Zuriak galdu egingo du iritsi arte galdutako denbora guztia, non eta lehiaketaren oinarriak edo epaileak ez duten besterik erabakitzen.

- 6.8 Ulertuko da bandera bat erori dela epaileak hori ikusten duenean edo jokalariren batek hori baliozko eran erreklamatu badu.
- 6.9 5.1.1., 5.1.2., 5.2.1., 5.2.2. edo 5.2.3. artikulua aplikatzen direnetan izan ezik, jokalaria batek ez badu ezarritako mugimendu-kopurua ezarritako denboran egiten, partida galtzen du. Dena den, partidaren emaitza berdinketa izango da posizio horretan aurkariak ezin badio jokalaria mate eman legezko edozein mugimendu-segida posible bidez.
- 6.10.1 Xakeko erlojuaren adierazpen oro baliozkotzat jotzen da, ageriko akatsik ez badu. Xakeko erlojuak ageriko akatsen bat badu, epaileak ordeztu egin beharko du, eta hark bere irizpidea erabiliko du erabakitzeke zeintzuk diren ordezkariak ekarritako erlojuan agertu beharreko denborak.
- 6.10.2 Partidak iraun bitartean ikusten bada bi erlojuetako edozeinen konfigurazioa okerrekoa dela, jokalaria batek edo epaileak berehala geldiaraziko ditu erlojuak. Epaileak konfigurazio egokia jarriko du, eta denborak eta mugimenduen kontagailua egokituko ditu, beharrezkoa bada. Epaileak bere irizpiderik onena erabiliko du erlojuaren konfigurazioa zehazteko.
- 6.11.1 Partida eten egin behar bada, epaileak xakeko erlojuak geldiaraziko du.
- 6.11.2 Jokalaria batek xakeko erlojuak bakarrik geldiaraz dezake epailearen laguntza eskatzeko, adibidez, sustapena gertatu bada eta eskatutako pieza eskuragarri ez badago.
- 6.11.3 Epaileak erabakiko du noiz ekin berriz partidari.
- 6.11.4 Jokalaria batek xakeko erlojuak *etenaldian jartzen* badu epailearen laguntza eskatzeko, hark erabakiko du jokalaria baliozko arrazoirik zuen. Agerikoa bada jokalaria ez zuela *etenaldian jartzeko* baliozko arrazoirik, 12.9. artikuluari jarraituz zigortuko da.
- 6.12.1 Baimenduta dago joko-aretoan pantailak, monitoreak edo hormako taulak erabiltzea taularen uneko posizioa, mugimenduak eta egindako edo osatutako mugimenduen kopurua erakusteko, baita mugimendu-kopurua ere azaltzen duten erlojuak ere.
- 6.12.2 Jokalaria ezin du erreklamaziorik egin horrelako gailuek erakutsitako informazioan soilik oinarrituta.

7. artikulua: Irregularitasunak

- 7.1 Irregularitasunen bat gertatzen bada eta piezak lehenagoko posizio batera itzuli behar badira, epaileak bere irizpiderik onena erabiliko du ebazteko zer denbora agertu behar diren erlojuetan.
- Eskubidea izango du erlojuko denbora ez aldatzeko ere. Halaber, beharrezkoa bada, mugimenduen kontagailua ere egokituko du.

- 7.2.1 Baldin eta, partidak iraun bitartean, egiaztatzen bada piezen hasierako posizioa desegokia zela, partida baliogabetu egingo da, eta beste bat jokatuko da.
- 7.2.2 Baldin eta, partidak iraun bitartean, egiaztatzen bada taula ez zela 2.1. artikulua arabera jarri, partidak jarraitu egingo du, baina posizioa ondo jarritako taula batera eraman beharko da.
- 7.3** Partida koloreak aldatuta hasi bada, bi jokalariek hamar mugimendu baino gutxiago egin badituzte, eten egingo da eta beste partida bat hasiko da, dagozkien koloreekin. Hamar mugimendu edo gehiago egin badira, partidak jarraitu egingo du.
- 7.4.1 Jokalari batek pieza bat edo gehiago lekualdatzen baditu, bere denboran itzuliko ditu bere lekura.
- 7.4.2 Beharrezkoa bada, jokalaria zein aurkariak geldiaraz dezakete xakeko erlojua, epailearen laguntza eskatzeko.
- 7.4.3 Epaileak zigortu egin dezake piezak lekualdatu dituen jokalaria.
- 7.5.1 Legez kanpoko mugimendu bat jokalaria bere erlojuari sakatutakoan osatzen da. Partidak iraun bitartean egiaztatzen bada legez kanpoko mugimendu bat osatu dela, irregulartasunaren aurretik zegoen posiziora itzuliko da. Ezin bada zehaztu irregulartasunaren aurreko posizioa zein zen, partidak irregulartasunaren aurretik identifika daitekeen azken posiziotik aurrera jarraituko du. Legez kanpoko mugimenduaren ordezkotako mugimenduari 4.3. eta 4.7. artikulua aplikatuko zaizkio. Gero, partidak jarraitu egingo du, berrezarritako posizio horretatik abiatuta.
- 7.5.2 Jokalaria peoi bat errenkada urrunenera mugitzen badu eta erlojuari sakatzen badio peoia beste pieza batekin ordeztu gabe, mugimendua legez kanpoko izango da. Peoia bere kolore bereko dama batek ordeztuko du.
- 7.5.3 Jokalaria erlojuari sakatzen badio inolako mugimendurik egin gabe, legez kanpoko mugimendutzat joko da, eta hala zigortuko da.
- 7.5.4 Jokalari batek bi eskuak erabiltzen baditu mugimendu bakarra egiteko (adibidez, endrokatzeko, harrapatzeko edo sustatzeko) eta erlojuari sakatzen badio, legez kanpoko mugimendutzat joko da, eta hala zigortuko da.
- 7.5.5 7.5.1. o 7.5.2., 7.5.3. edo 7.5.4. artikulua arabera jokatu bada osatutako legez kanpoko lehen mugimenduan, epaileak bi minutu gehigarri emango dizkio aurkariari; jokalaria berak egindako legez kanpoko bigarren mugimenduan, epaileak ebatziko du arau-hausleak partida galdu duela. Hala ere, berdinketa dela ebatziko da posizio horretan aurkariak ezin badio xake-mate eman arau-hauslearen erregeari legezko mugimenduen edozein segidaren bidez.

7.6 Partida batean egiaztatzen bada pieza batzuk beren laukietatik mugitu direla, irregulartasunaren aurreko posizioa itzuli beharko da. Ezin bada zehaztu posizio hori zein zen, partidak irregulartasunaren aurretik identifika daitekeen azken posiziotik aurrera jarraituko du. Gero, partidak jarraitu egingo du, berrezarritako posizio horretatik abiatuta.

8. artikulua: Mugimenduak idaztea

8.1.1 Partidak iraun bitartean jokalaria bere mugimenduak eta aurkariarenak era egokian jaso beharko ditu idatziz, mugimenduz mugimendu, ahal bezain argi eta irakurterraz, *era hauetakoren batera*:

8.1.1.1 Idazkera aljebraikoan (ikus C eranskina), lehiaketarako ezarritako joko-orrian.

8.1.1.2 FIDEk lehiaketarako onetsitako joko-orri elektronikoan mugimenduak eginez.

8.1.2 Debekatuta dago mugimenduak egin aurretik idaztea, salbu eta jokalaria berdinketa eskatu badu 9.2. edo 9.3. artikuluei jarraituz edo partida atzeratu badu E.1.1. eranskinari jarraituz.

8.1.3 Jokalaria bere aurkariaren mugimenduari erantzun diezaioke, hura idatzi aurretik. Bere aurreko mugimendua idatzi behar du beste bat idatzi aurretik.

8.1.4 Joko-orria mugimenduak, erlojuen denborak, berdinketa-eskaintzak, erreklamazio batekin lotutako gaiak edo bestelako datu garrantzitsuak jasotzeko bakarrik erabiliko da.

8.1.5 Bi jokalariek jaso beharko dituzte joko-orrian berdinketa-eskaintzak, (=) sinboloaz.

8.1.6 Jokalari bat ez bada idatziz jasotzeko gai, laguntzaile bat jar dezake lan hori egiteko, epailearentzat onargarria izan beharko duena. Epaileak horren neurrira egokituko du erlojua. Doikuntza hori ez da egingo jokalaria desgaitasunen bat badu.

8.2 Joko-orria epailearen begien bistan egongo da partida osoan.

8.3 Joko-orriak lehiaketaren antolatzaileen jabetzakoak dira. **Joko-orri elektronikoak ageriko akatsak baditu, epaileak ordeztu egingo du.**

8.4 Jokalari batek aldiren bateko uneren batean bost minutu baino gutxiago baditu erlojuan, eta ez badu 30 segundo edo gehiagoko denbora gehigarria mugimendu bakoitzarekin, aldia bukatu arte ez dago behartuta 8.1.1. artikuluko baldintzak betetzera.

- 8.5.1 Jokalari batek ez badu partida 8.4. artikulua araberan idatziz jasotzen, epaileak edo laguntzaile batek bertan egon beharko dute, eta mugimenduak jaso beharko dituzte idatziz. Horrelakoetan, bandera erori berritan, epaileak xakeko erlojua geldiaraziko du, eta bi jokalariek joko-orriak eguneratuko dituzte, epailearen joko-orria edo aurkariarena erabiliz.
- 8.5.2 Jokalari bakarrak utzi badio partida idatziz jasotzeko 8.4. artikulua jarraituz, joko-orri osoa eguneratu beharko du bi banderetako edozein erori denean, taulako edozein pieza mugitu aurretik. Jokalaria jokoa badago, bere aurkariaren joko-orria erabili ahalko du, baina mugimenduren bat egin aurretik itzuli beharko dio.
- 8.5.3 Ez badago joko-orri osorik eskuragarri, jokalariek partida bigarren taula batean berregin beharko dute epailearen edo laguntzaile baten kontrolpean. Lehenik, berregin aurretik, epaileak idatziz jasoko ditu partidaren uneko posizioa, bi erlojuetan igarotako denbora, zein zegoen martxan eta zenbat mugimendu egin edo osatu diren, informazio hori eskuragarri badago.
- 8.6 Joko-orriak ezin badira eguneratu erakusteko jokalaria batek esleitutako denbora gainditu duela, egindako hurrengo mugimendua hurrengo aldiaren lehenengotzat joko da, non eta ez den agerikoa mugimendu gehiago egin edo osatu direla.
- 8.7 Partida amaitutakoan bi jokalariek bi joko-orriak sinatuko dituzte, ***emaitza adierazita, edo emaitza berretsiko dute, joko-orriak elektronikokoak bada.*** Emaitza hori nagusituko da, okerra bada ere, non eta ez duen epaileak besterik erabakitzen.

9. artikulua: Berdinketa

- 9.1.1 Lehiaketaren oinarriek debekatu egin diezaiekete jokalariei berdinketa eskaintzea edo onartzea mugimendu-kopuru jakin bat egin aurretik edo edonoiz, epailearen baimenik ezean.
- 9.1.2 Hala ere, lehiaketaren oinarriek onartu egiten badute berdinketa adostea, honako hau aplikatuko da:
- 9.1.2.1 Berdinketa eskaini nahi duen jokalaria taulan mugimendu bat egin ondoren eta erlojuari sakatu aurretik egin beharko du. Partidaren beste edozein unetan eskaintzen bada, baliozkoa izango da, baina 11.5. artikulua hartuko da aintzat. Eskaintzak ezin du baldintzarik izan. Bi kasuetan, eskaintzan ezin da atzera egin, eta baliozkoa da aurkariak onartu edo baztertu arte, hala ahoz nola pieza bat ukituz, hura mugitzeko edo harrapatzeko, edo partida beste edonola amaitu arte.
- 9.1.2.2 Berdinketa-eskaintzak idatziz jasoko dituzte bi jokalariek, (=) ikurrarekin.

- 9.1.2.3 9.2. edo 9.3. artikuluei jarraituz berdinketa erreklamatzeko berdinketa-eskaintzat joko da.
- 9.2.1 Partidaren emaitza berdinketa izango da, jokoan dagoen jokalaria zuzen erreklamatu, posizio bera gutxienez hirugarren aldiz (ez du zertan mugimenduak errepikatzeagatik izan):
- 9.2.1.1 gertatuko denean, jokalaria lehenik bere mugimendua (aldatu ezin dena) idazten badu bere **joko-orrian edo joko-orri elektronikoa jasotzen badu** eta epaileari egiteko asmoa adierazten badio; edo
- 9.2.1.2 gertatu berri bada eta erreklamazioa jokoan badago.
- 9.2.2 Posizioak berbera direla ulertzen da baldin (eta soilik baldin) jokalaria bera badago jokoan, mota eta kolore bereko pieza posizio berean badaude eta bi jokalarien pieza guztien mugimendu posibleak berberak badira. Hortaz, posizioak ez dira berberak baldin eta:
- 9.2.2.1 segidaren hasieran peoi bat igarotzean harrapa bazitekeen.
- 9.2.2.2 errege batek endrokatzeko eskubidea bazuen mugitu ez den gaztelu batekin, baina eskubidea galdu badu mugitu ondoren. Endrokatzeko eskubidea soilik galtzen da erregea edo gaztelua mugitu ondoren.
- 9.3 Partidaren emaitza berdinketa da, jokoan dagoen jokalaria zuzen erreklamatu, baldin eta:
- 9.3.1 bere mugimendua (aldatu ezin dena) joko-orrian idazten badu edo joko-orri elektronikoa jasotzen badu, epaileari egiteko asmoa adierazten badio, eta horren ondorioz jokalaria bakoitzaren azken 50 mugimenduetan ez bada peirik mugitu, ezta piezarik harrapatu ere; edo
- 9.3.2 jokalaria bakoitzaren azken 50 mugimenduak osatu badira peirik mugitu gabe eta piezarik harrapatu gabe.
- 9.4 Jokalaria batek pieza bat ukitzen badu 4.3. artikuluari jarraituz, 9.2. eta 9.3. artikuluei jarraituz berdinketa erreklamatzeko eskubidea galtzen du.
- 9.5.1 Jokalaria batek berdinketa erreklamatu badu 9.2. edo 9.3. artikuluei jarraituz, jokalaria edo epaileak xakeko erlojua geldiaraziko du (ikus 6.12.1. edo 6.12.2. artikulua). Ezingo da erreklamazioa erretiratu.
- 9.5.2 Erreklamazioa zuzena dela egiaztatzen bada, partidaren emaitza berdinketa izango da, zuzenean.
- 9.5.3 Egiaztatzen bada erreklamazioa okerra dela, epaileak bi minutu gehituko dizkio aurkariari geratzen zaion hausnarketa-denborari, eta partidak jarraitu egingo du. Erreklamazioaren oinarria iragarritako mugimendu bat bazen, hura 3. eta 4. artikuluen arabera egin beharko da.

9.6 Partidaren emaitza berdinketa izango da honako kasu hauetakoren bat gertatzen bada:

9.6.1 posizio bera agertu bada, 9.2.2. artikuluan bezala, gutxienez bost aldiz;

9.6.2 gutxienez jokalaria bakoitzaren 75 mugimenduko segida bat egin bada peoirik mugitu gabe eta piezarik harrapatu gabe. Azken mugimendua xake-maten amaitzen bada, horixe gailenduko da.

10. artikulua: Puntuazioa

10.1. **Lehiaketako** oinarriek beste ezer zehazten ez badute, partida irabazten duen jokalaria, edo aurkaria agertu ez delako irabazten duenak, puntu bat (1) jasoko du; partida galtzen duenak edo agertu ez delako galtzen duenak, ez du punturik jasoko (0); partidaren berdinketa egon bada, puntu erdia jasoko du ($\frac{1}{2}$).

10.2 Partida baten puntuazioa, guztira, ezingo da izan partida arrunt baten gehieneko puntuazioa baino altuagoa. Jokalari bati emandako puntuazioak jokoan eman ohi direnetako bat izan beharko du, hau da, ez dago baimenduta $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ moduko puntuaziorik.

11. artikulua: Jokalarien portaera

11.1 Jokalariak ez dira portatuko xake-jokoa desohoratzeko moduan.

11.2.1 «Joko-aretoa» osatzen dute «joko-eremuak», komunek, atsedeen-gelek, mokaduetarako guneak, erretzaileen eranskinak eta epailean ezarritako bestelako lekuek.

11.2.2 Joko-eremua da lehiaketa bateko partidak jokatzen diren lekua.

11.2.3 Epailearen baimenarekin soilik egin ahalko dira honako hauek:

11.2.3.1 Jokalari bat joko-aretotik irtetea.

11.2.3.2 Jokoan dagoen jokalaria joko-eremutik irtetea.

11.2.3.3 Ez jokalaria ez epailea ez den pertsona bat joko-eremura sartzea.

11.2.4 Lehiaketako oinarriak zehatz dezakete jokoan dagoen jokalari baten aurkariak epaileari jakinarazi behar izatea joko-eremutik irteteko nahia.

- 11.3.1 Partidak iraun bitartean jokalariek ezin dute inolako oharrik, informazio-iturrik edo aholkurik erabili, ezta beste taula bateko partida bat aztertu ere.
- 11.3.2.1 Debekatuta dago partidak iraun bitartean jokalaria batek berekin izatea epaileak joko-aretoan berriaz onetsi gabeko gailu elektronikoren bat. Dena den, lehiaketako oinarriek onar dezakete gailu horiek jokalarien poltsan egotea, baldin eta gailua guztiz itzalita badago. Poltsa epaileak zehaztutako lekuan utzi beharko da. Bi jokalariek debekatuta dute poltsa hori epailearen baimenik gabe erabiltzea.
- 11.3.2.2 Agerikoa bada jokalaria batek horrelako gailuren bat duela joko-aretoaren barruan, partida galduko du. Aurkariak irabaziko du. Lehiaketako oinarriek bestelako zehapenen bat zehatz dezakete, arinagoa.
- 11.3.3 Epaileak jokalaria eska diezaioke bere arropa, poltsak, bestelako objektuak eta gorputza leku pribatu batean ikuskatzen utz diezaion. Epaileak edo epaileak baimendutako batek ikuskatu beharko du jokalaria, eta haren sexu berekoa izan beharko du. Jokalariren batek uko egiten badio eginbehar horiek egiten laguntzeari, epaileak neurriak hartuko ditu 12.9. artikuluari jarraituz.
- 11.3.4 Joko-aretoan erretzea, zigarreta elektronikoak barne, baimenduta egongo da soilik epaileak zehaztutako gunean.
- 11.4 Partidak amaitu dituzten jokalaria ikusletzat joko dira.
- 11.5 Debekatuta dago aurkaria inola ere distraitzea edo hari traba egitea. Horren barruan dago berdinketa-eskaintza desegokiak egitea edo joko-eremuan zarata-iturriren bat sartzea.
- 11.6 11.1 eta 11.5. artikuluen artean zehaztutako arauak urratzeak 12.9. artikularen arabera zehapenak ekarriko ditu.
- 11.7 Jokalaria batek behin eta berriz uko egiten badio *Xakearen Legeak* betetzeari, partida galduko du, zehapen modura. Epaileak erabakiko du aurkariaren puntuazioa.
- 11.8 11.7. artikuluari jarraituz bi jokalaria jotzen badira erruduntzat, partida biek galdu dutela ebatziko da.
- 11.9 Jokalaria eskubidea du epaileari *Xakearen Legeen* edozein punturen azalpena eskatzeko.
- 11.10 Lehiaketaren oinarriek aurkakoa zehazten ez badute, jokalaria batek epailearen edozein erabakiren aurka apelazioa aurkeztu ahalko du, jokalaria joko-orria sinatu badu ere (ikus 8.7. artikulua).
- 11.11 Bi jokalariek epaileari lagundu beharko diote partida berreraiki behar den edozein egoeratan, baita berdinketa-erreklamazioetan ere.

11.12 Hiru bider errepikatzearen edo 50 mugimenduen erreklamazioa egiaztatzea jokalarien eginbeharra da, epailearen gainbegiradapean egin beharrekoa.

12. artikulua: Epailearen zeregina (ikus hitzaurrea)

12.1 Epailea *Xakearen Legeak* betetzen direla egiaztatzeaz arduratuko da.

12.2 Arbitroak honako hauek egin beharko ditu:

12.2.1 Joko garbia bermatu.

12.2.2 Lehiaketaren onerako jardun.

12.2.3 Joko-giro egokia dagoela ziurtatu.

12.2.4 Jokalariei traba egiten ez zaiela ziurtatu.

12.2.5 Lehiaketaren garapena gainbegiratu.

12.2.6 Neurri bereziak hartu desgaitasuna duten jokalariekin eta arreta medikoa behar dutenekin.

12.2.7 ***Joko garbiaren*** arauari edo jarraibideei segitu

12.3 Epaileak partidak aztertuko ditu, bereziki jokalaria denboraz estu badabiltza, hartutako erabakiak bete daitezen exijituko du, eta, hala dagokionean, jokalariei zehapenak ezarriko dizkie.

12.4 Epaileak laguntzaileak izenda ditzake partidak behatzeko, adibidez, hainbat jokalaria estu badabiltza denboraz.

12.5 Epaileak denbora gehigarria eman diezaieke jokalaria bati edo hainbati, partidaz kanpoko desordenarik badago.

12.6 Epaileak ezin du partida batean esku hartu, *Xakearen Legeetan* deskribatutako kasuetan izan ezik. Ez du osatutako mugimenduen kopururik adieraziko, salbu eta 8.5. artikulua aplikatuz, gutxienez bandera bat erori denean. Epaileak ez dio jokalaria jakinaraziko aurkariak mugimendu bat egin duela, edo ez diola erlojuari eman.

12.7 Norbaitek irregulartasunen bat ikusten badu, epaileari soilik jakinarazi ahalgo dio. Beste partida batzuetako jokalariek ezin dute hitz egin, ezta partida inola ere oztopatu ere. Ikusleek ez dute partida batean esku hartzeko baimenik. Epaileak arau-hausleak jokoretatik bota ditzake.

12.8 Debekatuta dago guztientzat telefono mugikorrek edo komunikazioko bestelako edozein gailu erabiltzea joko.esparruan eta epaileak zehaztutako edozein gunetan, haren baimena izan ezean.

12.9 Epaileak honako zehapen hauek ezar ditzake:

12.9.1 ohartarazpen bat;

- 12.9.2 aurkariari gelditzen zaion denbora handitzea;
- 12.9.3 arau-hausleari gelditzen zaion denbora txikitzea;
- 12.9.4 aurkariak partidan lortutako puntuazioa handitzea, partida horretarako gehienekora arte;
- 12.9.5 arau-hausleak partidan lortutako puntuazioa txikitzea;
- 12.9.6 arau-hausleak partida galdu duela ebaztea (epaileak erabakiko du aurkariaren puntuazioa ere);
- 12.9.7 aurretiaz jakinarazitako isun bat;
- 12.9.8 txanda batetik edo gehiagotatik kanpo uztea,**
- 12.9.9 lehiaketatik kanporatzea.

ERANSKINAK

A ERANSKINA Xake-joko azkarra

- A.1 Xake azkarreko partidan, mugimendu guztiak 10 minutu baino gehiagoan baina 60 minutu baino gutxiagoan osatu behar dira; edo esleitutako denbora gehi mugimendu bakoitzeko emandako denbora gehigarria bider 60 10 minutu baino gehiago baina 60 minutu baino gutxiago denean jokalaria bakoitzarentzat.
- A.2 Jokalariak ez daude behartuta mugimenduak idaztera, baina joko-orri batean oinarrituta erreklamazioak egiteko eskubidea galtzen dute. Jokalariak edozein unetan eska diezaioke epaileari joko-orri bat emateko, mugimenduak jaso ahal izateko.
- A.3 Lehiaketako arauen 7. eta 9. artikuluetan zehaztutako zehapenak minutu batekoak izango dira, bikoak izan beharreen.**
- A.4 Lehiaketako arauak aplikatuko dira baldin eta:
 - A.4.1 Epaile batek gehienez hiru partida gainbegiratzen baditu eta
 - A.4.2 Partida bakoitza epaileak edo bere laguntzaileak jasotzen badu idatziz eta, ahal dela, bitarteko elektronikoen bidez.
 - A.4.3 Jokoan dagoen jokalariak edozein unetan eska diezaioke epaileari edo laguntzaileari joko-orria erakusteko. Gehienez ere bost bider eskatu ahalko da partida bakoitzean. Eskaera gehiago egitea aurkaria distraitzea dela ulertuko da.

A.5 Bestela, honako hau aplikatuko da:

A.5.1 Hasierako posiziotik, jokalaria bakoitzak hamar mugimendu egindakoa,

A.5.1.1 ez da erlojuaren doikuntzan inolako aldaketarik egingo, ekitaldiaren ordutegiari kalte egiten ez badio.

A.5.1.2 ezin da erreklamaziorik egin piezen kokapen okerrari edo taularen kokapenari buruz. Erregea gaizki kokatuta badago, endrokerik ezingo da egin. Gaztelu bat gaizki kokatuta badago, gaztelu horrekin ezingo da endrokerik egin.

A.5.2 Baldin eta epaileak 7.5.1., 7.5.2., 7.5.3. edo 7.5.4. artikuluetako ekintzaren bat ikusten badu, 7.5.5. artikuluari jarraituz jokatu du, non eta aurkariak ez duen bere hurrengo mugimendua egin. Epaileak esku hartzen ez badu, aurkariak erreklamatzeko eskubidea izango du, baldin eta ez badu hurrengo mugimendua egin. Aurkariak erreklamatzeko ez badu eta epaileak esku hartzen ez badu, legez kanpoko mugimendua bere horretan geratuko da, eta partidak aurrera jarraituko du. Aurkariak bere hurrengo mugimendua egin badu, legez kanpoko mugimendu bat ezingo da zuzendu, epaileak esku hartu gabe jokalaria ados egon ezean.

A.5.3 Denboragatikoa garaipena erreklamatzeko, erreklamaziogileak xakeko erlojua geldiaraz *dezake*, epaileari jakinarazteko. Hala ere, emaitza berdinketa izango da posizio horretan erreklamaziogileak ezin badio xake-mate eman jokalaria erregeari legezko edozein mugimendu-segidaren bidez.

A.5.4 Epaileak ikusten badu bi erregeak xake-egoeran daudela, edo peoi bat dagoela jatorrizko posiziotik urrunen dagoen errenkadan, itxaron egin beharko du hurrengo mugimendua osatu arte. Orduan, taulan oraindik legez kanpoko posizioa badago, berdinketa dela ebartziko da.

A.5.5 Epaileak, gainera, bandera erori dela ohartarazi beharko du, ikusten badu.

A.6 Lehiaketaren oinarrietan zehaztu egin beharko da lehiaketa guztiak A.4 edo A.5 artikulua aplikatuko duen.

B Tximista-xakea

- B.1 «Blitz xakeko» edo tximista-xakeko partidari, mugimendu guztiak 10 minutuan edo gutxiagoan egin behar dira; edo esleitutako denbora gehi mugimendu bakoitzeko emandako denbora gehigarria bider 60 10 minutu edo gutxiago denean jokalaria bakoitzarentzat.
- B.2 Lehiaketako arauak aplikatuko dira:
- B.2.1 Epaile bakoitzak partida bat gainbegiratu badu, eta
 - B.2.2 Partida bakoitza epaileak edo bere laguntzaileak jasotzen badu idatziz eta, ahal dela, bitarteko elektronikoaren bidez.
 - B.2.3** Jokoan dagoen jokalaria epaileari edo laguntzaileari joko-orria erakusteko eska diezaioke. Gehienez ere bost bider eskatu ahal da partida bakoitzean. Eskaera gehiago egitea aurkaria distraitzea dela ulertuko da.
- B.3 Bestela, partidak *Xake Azkarraren Legeei* jarraituko die, A.2., A.3. *eta* A.5. artikuluetan bezala.
- B.4 Lehiaketaren oinarrietan zehaztu egin beharko da lehiaketa guztiak B.2 edo B.3 artikuluari jarraituko dion.

C Idazkera aljebraikoa

FIDEk idazkera-sistema bakarra onartzen du bere lehiaketa eta partidetarako, sistema aljebraikoa, eta xake-literaturan eta aldizkarietan xakearen idazkera-sistema uniforme hori erabiltzea gomendatzen du. Gerta liteke aljebraikoa ez beste sistemaren bat darabilten joko-orriak frogatu gisa ez erabiltzea jokalaria joko-orria horretarako erabiltzen duenetan. Epaileak ikusten badu jokalaria aljebraikoa ez beste idazkera-sistema bat darabilela, betekizun horren berri emango dio.

Sistema aljebraikoaren deskribapena

- C.1 Deskribapen honetan, piezak peoia ez beste edozein pieza esan nahi du.
- C.2 Pieza bakoitzak bere laburdura du. Izenaren lehen letra da, letra larriz. Adibidez, euskaraz: E = erregea, D = dama, G = gaztelua, A = alfila, Z = zalduna.
- C.3 Piezen izenaren laburdurarako, jokalaria bakoitzak bere herrialdean erabili ohi den izenaren lehen letra erabil dezake. Adibidez: F = fou (alfila frantsesez); L = loper (alfila neerlandez). Argitalpen inprimatuetan figurak erabiltzea gomendatzen da.

- C.4 Peoiak ez dira lehen letraz adierazten, letrarik gabe baizik. Adibidez, mugimenduak e5, d4, a5 idazten dira, eta ez pe5, Pd4 eta pa5.
- C.5 Zortzi zutabeak (ezker-eskuin Zuriarentzat eta eskuin-ezker Beltzarentzat) letra xehez adierazten dira: a, b, c, d, e, f, g eta h, hurrenez hurren.
- C.6 Zortzi errenkadak (behetik gora Zuriarentzat eta goitik behera Beltzarentzat) zenbakituta daude: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 eta 8, hurrenez hurren. Ondorioz, hasierako posizioan pieza eta peoi zuriak lehen eta bigarren errenkadan jartzen dira; pieza eta peoi beltzak, zortzigarren eta zazpigarren errenkadan.
- C.7 Arau horien ondorioz, 64 laukietako bakoitzak letra- eta zenbaki-konbinazio bakarrak izendatzen ditu, beti berberak.

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 Pieza baten mugimendu bakoitza pieza horren laburdurarekin eta helmuga-laukiarekin adierazten da. Piezaren eta laukiaren izenen artean ez da marratxorik behar. Adibidez: Ae5, Zf3, Gd1.

Peoiekin, helmuga-laukia bakarrik adierazten da. Adibidez: e5, d4, a5.

Onartzen da irteera-laukia adierazten duen era luzeagoa ere. Adibideak: Ab2e5, Zg1f3, Ga1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

- C.9 Pieza batek beste bat harrapatzen duenean, x bat jar daiteke hauen artean:

C.9.1 Piezaren beraren izenaren laburdura eta

C.9.2 Helmuga-laukia. Adibidez: Axe5, Zxf3, Gxd1. Ikus C.10 ere.

C.9.3 Peoi batek harrapaketa bat eginez gero, irteera-zutabea adierazi behar da, gero x bat jar daiteke, eta azkenik helmuga-laukia jarri behar da. Adibidez: dxe5, gxf3, axb5. Igarotzean harrapatuz gero, helmuga-lauki gisa jartzen da bestea harrapatu duen peoiak azkenik betetzen duena, eta i. laburdura jar daiteke. Adibidez: exd6 i.

C.10 Bi pieza berdin lauki berera mugi badaitezke, honela adierazten da zein mugitu den:

C.10.1 Bi piezak errenkada berean badaude:

- C.10.1.1 piezaren izenaren laburdura,
- C.10.1.2 irteera-laukiaren zutabea eta
- C.10.1.3 helmuga-laukia.

C.10.2 Bi piezak zutabe berean badaude:

- C.10.2.1 piezaren izenaren laburdura,
- C.10.2.2 irteera-laukiaren errenkada eta
- C.10.2.3 helmuga-laukia.

C.10.3 Piezak errenkada eta zutabe ezberdinetan badaude, 1. metodoa hobesten da.

Adibideak:

C.10.3.1 Bi zaldun daude, g1 eta e1 laukietan, eta bat f3 laukira mugitzen da: Zgf3 edo Zef3 izan daiteke, zein mugitu den.

C.10.3.2 Bi zaldun daude, g5 eta g1 laukietan, eta bat f3 laukira mugitzen da: Z5f3 edo Z1f3 izan daiteke, zein mugitu den.

C.10.3.3 Bi zaldun daude, h2 eta d4 laukietan, eta bat f3 laukira mugitzen da: Zhf3 edo Zdf3 izan daiteke, zein mugitu den.

C.10.3.4 f3 laukian harrapaketa badago, aurreko adibideak aldatu egin behar dira, x sar baitaiteke, honela, kasuaren arabera: (1) Zgxf3 edo Zexf3, (2) Z5xf3 edo Z1xf3, (3) Zhxf3 edo Zdx3.

C.11 Peoi baten sustapenean, peoiaren mugimendua adierazten da, eta, jarraian, pieza berriaren laburdura. Adibidez: d8D, exf8Z, b1A, g1G.

C.12 Berdinketa-eskaintza (=) sinboloaz irudikatuko da.

C.13 Laburdurak:

- 0-0 endrokea h1eko edo h8ko gazteluarekin (erregearen aldeko endrokea edo endroke laburra).
- 0-0-0 endrokea a1eko edo a8ko gazteluarekin (erregearen aldeko endrokea edo endroke laburra).
- x harrapaketa
- + xakea

++ edo # matea

i. igarotzean

Azken lauak hautazkoak dira

Partida-adibidea:

1.e4 e5 2.Zf3 Zf6 3.d4 exd4 4.e5 Ze4 5.Dxd4 d5 6.exd6 i. Zxd6;
7.Ag5 Zc6 8.De3 Ae7 9.Zbd2 0-0 10.0-0-0 Ge8 11.Eb1(=).

Edo: 1. e4 e5 2. Zf3 Zf6 3. d4 ed4 4. e5 ZZe4 5. Dd4 d5 6. ed6 Zd6 7. Ag5
Zc6 8. De3 Ae7 9 Zbd2 0-0 10. 0-0-0 Ge8 11. Eb1 (=)

Edo: 1. e2e4 e7e5 2.Zg1f3 Zg8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Zf6e4 5. Dd1xd4 d7d5
6. e5xd6 i. Ze4xd6 7. Ac1g5 Zb8c6 8. Dd4d3 Af8e7 9. Zb1d2 0-0 10. 0-0-0 Gf8e8
11. Eb1 (=)

D Itsuekin eta ikusmen-desgaitasuna dutenekin partidak egiteko arauak

D.1 Antolakuntzak, epaileari galdetu ondoren, ahalmena izango du jarraian adierazitako arauak egokitzeke dagozkion inguruabarretara. Lehiaketa-xakean, jokalarietako batek ikusmen-desgaitasuna duenean (legez itsua), edozein lehiakidek eskatu ahalko du bi taula erabiltzeko, desgaitasuna duen jokalaria taula egokitu bat erabil dezan eta aurkariak arrunta. Taula egokituak honako betekizun hauek bete behar ditu:

D.1.1 20 x 20 zentimetroko tamaina gutxienez;

D.1.2 lauki beltzak apur bat altxatuak;

D.1.3 segurtasun zulo bat lauki bakoitzean;

D.1.4 Honako hauek dira piezen betekizunak:

D.1.4.1 Pieza bakoitzak ziri bat izan behar du, segurtasun-zuloan doi-doi sartzen dena;

D.1.4.2. Staunton diseinuko piezak, pieza beltzak bereziki identifikatuta.

D.2 Jokoak arau hauei jarraituko die:

D.2.1 Mugimenduak argi eta garbi iragarriko dira, aurkariak errepikatu egingo ditu, eta bere taulan egingo ditu. Peoi bat sustatzean, jokalaria iragarri egin beharko du zer pieza aukeratzen duen. Ahalik eta argien iragartzeko, honako izen hauek erabiltzea proposatzen da, sistema aljebraikoko letren orde:

A – Anna

B – Bella

C – Cesar

D - David

E - Eva
F - Felix
G - Gustav
H - Hector

Epaileak aurkakorik erabaki ezean, errenkadak, Zuritik Beltzera, alemanez zenbatuko dira:

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

Endrokea honela iragartzen da: «lange Rochade» (alemanez, endroke luzea) eta «kurtze Rochade» (alemanez, endroke laburrerako).

Piezek izen hauek dituzte: Koenig (erregea), Dame (dama), Turm (gaztelua), Laeuffer (alfila), Springer (zalduna) eta Bauer (peoia).

D.2.2 Ikusmen-desgaitasuna duenaren taulan, ulertuko da pieza bat «ukitu» dela segurtasun-zulotik atera denean.

D.2.3 Mugimendu bat «egin» dela ulertuko da:

- D.2.3.1 harrapaketa batean, harrapatutako taula jokatzeari dagokion jokalaria taulatik kendu denean;
- D.2.3.2 pieza bat beste segurtasun-zulo batean jarri denean;
- D.2.3.3 mugimendua iragarri denean.

D.2.4 Soilik orduan jarri ahalko da abian aurkariaren erlojua.

D.2.5 D.2.2 eta D.2.3. puntuei dagokienez (pieza bat ukitu dela eta mugimendu bat egin dela ulertzea), desgaitasunik ez duen jokalaria errentzat arau arruntak baliozkoak izango dira.

- D.2.6.1 Ikusmen-desgaitasuna dutenentzako bereziki egindako xake-erlojua onartuko da. Gai izan behar dute denbora eta mugimendu-kopurua iragartzeko ikusmen-desgaitasuna duenari.
- D.2.6.2 Bestela, ezaugarri hauek dituen erloju analogiko bat erabiltzeko aukera azter daiteke:

- 1) Esfera egokitua, orratz indartuak, bost minutuan behin puntu goratu bat, eta bi puntu goratu hamabost minutuan behin;

- 2) Erraz ukitzeko moduko bandera. Banderak egon behar du jokalariai minutuen orratza ordu bakoitzaren azken bost minutuetan ukitzen uzteko moduan.

D.2.7 Ikusmen-desgaitasuna duten jokalariek partida brailen edo idazkera arruntean jaso beharko du, edo mugimenduak grabagailu baten bidez grabatu beharko ditu.

D.2.8 Mugimendu bat iragartzean *lapsus linguae* bat gertatuz gero, berehala zuzendu beharko da, aurkariaren erlojua abian jarri aurretik.

D.2.9 Partida batek iraun bitartean bi tauletako posizioak ezberdinak badira unerren batean, epailearen laguntzaz zuzendu beharko dira, joko-orrietan begiratuta. Bi joko-orriak bat badatoz, mugimendua ondo jaso duen baina gaizki egikaritu duen jokalaria bere posizioa egokitu beharko du, idatzizkoarekin bat etor dadin. Joko-orrietako oharrek bat ez badatoz, atzera egingo da, biak bat datozen puntura arte, eta epaileak horren arabera egokituko ditu erlojuak.

D.2.10 Ikusmen-desgaitasuna duen jokalaria eskubidea izango du laguntzaile bat izateko, honako zeregin hau edo hauek egingo dituena:

- D.2.10.1 Jokalarietako edozeinen mugimendua aurkariaren taulan egitea.
- D.2.10.2 Bi jokalarien mugimenduak iragartzea.
- D.2.10.3 Ikusmen-desgaitasuna duenaren partida idatziz jasotzea eta aurkariaren erlojua martxan jartzea (3.c. arauari jarraituz).
- D.2.10.4 Ikusmen-desgaitasuna duenari jakinaraztea, hark eskatzen duenean soilik, zenbat mugimendu osatu diren eta zenbat denbora erabili duten bi jokalariek.
- D.2.10.5 Partidaren erreklamazioa egitea denbora-muga gainditu bada, eta epaileari jakinaraztea desgaitasunik ez duen jokalaria bere pieza bat ukitu badu.
- D.2.10.6 Partida atzeratzen bada, beharrezko formalitateak egitea.

D.2.11 Ikusmen-desgaitasuna duen pertsonak ez badu laguntzailerik, aurkariak erabil dezake bat, D.2.10.1 eta D.2.10.2 puntuetan aipatutako lanez arduratzeko. Laguntzaile bat erabili beharko da ikusmen-desgaitasuna duen pertsona batek entzumen-desgaitasuna duen baten aurka jokatzeko badu.

GIDALERROAK

Honako jarraibide hauek lagungarriak dira lehiaketak antolatzeko, beharrezkoak direnean. FIDEn Xakearen Legeen parte ez badira ere, zinez gomendatzen da erabiltzea hala dagokion lehiaketetan.

I. GIDALERROAK Partidak atzeratzea

- I.1.1 Partida bat ez bada bukatu saiorako ezarritako denbora amaitzean, epaileak jokoan dagoen jokalaria eskatuko dio bere jokaldia «zigilatzeko». Jokalariak bere jokaldia argi eta garbi jaso behar du joko-orrian, bere joko-orria eta aurkariarena gutun-azal batean sartu beharko ditu, eta orduan geldiaraziko du xakeko erlojua, ez lehenago. Xakeko erlojua geldiarazi arte, jokalariak eskubidea du bere jokaldi sekretua aldatzeko. Epaileak jokaldia zigilatzeko ohartarazpena egin ondoren jokalariak taulan jokaldi bat egiten badu, jokaldi hori jaso beharko du joko-orrian, jokaldi sekretu moduan.
- I.1.2 Jokalari batek, jokoan dagoenean, partida atzeratzen badu joko-saioa amaitu aurretik, ulertuko da jokaldi sekretua egin duela saioa amaitzeko ezarritako orduan, eta gelditzen zaion denbora adieraziko da.
- I.2 Gutun-azalean honako datu hauek jasoko dira:
- I.2.1 jokalarien izenak;
 - I.2.2 jokaldi sekretuaren aurreko posizioa;
 - I.2.3 jokalari bakoitzak erabilitako denbora;
 - I.2.4 jokaldi sekretua egin duen jokalariaren izena;
 - I.2.5 jokaldi sekretuaren zenbakia;
 - I.2.6 berdinketa-eskaintza, proposamenak indarrean jarraitzen badu;
 - I.2.7 partidari berriz ekiteko eguna, ordua eta lekua.
- I.3 Epaileak egiaztatu egingo du gutun-azalean idatzitako informazioa zehatza dela, eta hura zaintzeaz arduratuko da.
- I.4 Jokalari batek berdinketa proposatzen badu jokalariak jokaldia zigilatu ondoren, eskaintza baliozkoa izango da aurkariak onartu edo uko egin arte, 9.1. artikuluan zehaztutako moduan.
- I.5 Partidari berriro ekin aurretik, taula gainean jokaldi sekretuaren aurreko posizioa jarriko da, eta jokalari bakoitzak atzeratzeko unean erabilitako denbora ezarriko da erlojuetan.
- I.6 Partidari berriro ekin aurretik berdinketa adosten badute edo jokalariren batek epaileari jakinarazten badio bertan behera utziko duela partida, partida amaitu egingo da.

- I.7 Gutun-azala soilik irekiko da jokalaria sekretuari erantzutea dagokion jokalaria aurrean dagoenean.
- I.8 5., 6.9., 9.6. eta 9.7. artikuluan aipatutako kasuetan izan ezik, partida galduko du jokalaria jokaldi sekretua honela jaso bada:
- I.8.1 era anbiguoan; edo
 - I.8.2 benetako esanahia ulertzea ezinezkoa izateko moduan; edo
 - I.8.3 legez kanpoko jokaldia bada.
- I.9 Berriz ekiteko adostutako orduan:
- I.9.1 Jokaldi sekretuari erantzun behar dion jokalaria bertan badago, gutun-azala irekiko da, jokaldi-sekretua taulan egikarrituko da, eta abian jarriko da erlojua.
 - I.9.2 Ez badago jokaldi sekretuari erantzun behar dion jokalaria, haren erlojua jarriko da martxan. Iritsitakoan, jokalaria bere erlojua geldiaraz dezake, eta epaileari etortzeko eska diezaioke. Orduan irekiko da gutun-azala, orduan egikarrituko da jokaldi sekretua taulan, eta berriz jarriko da erlojua abian.
 - I.9.3 Jokaldia zigilatu zuen jokalaria bertan ez badago, aurkariak eskubidea du bere erantzuna joko-orrian idazteko, bere jokaldia beste gutun-azal batean zigilatuzeko, bere erlojua geldiarazteko eta ez dagoen jokalaria erlojua abian jartzeko, bere jokaldia era arruntean egikaritu behar. Hala bada, gutun-azala epaileari helaraziko dio, zain dezan, eta ez dagoen jokalaria heldutakoan irekiko da.
- I.10 Agertu ez denari itxaroteko debora igaro ondoren taula aurrera agertzen den jokalaria galdu egingo du partida, non eta epaileak ez duen besterik erabakitzen. Dena den, jokaldi sekretuak partida amaitzen bada, emaitza hori gailenduko da.
- I.11 Baldin eta lehiaketaren oinarrietan zehazten bada agertu ez denari itxaroteko denbora ez dela zero, honako hau aplikatuko da: bi jokalaria bat ere ez badago bertan hasieran, zigilatutako jokaldiari erantzun behar dion jokalaria galdu egingo du iritsi arte igarotako denbora guztia, non eta lehiaketaren oinarriek ez duten besterik zehazten edo epaileak ez bada besterik erabakitzen.
- I.12.1 Jokaldi sekretuaren gutun-azala galtzen bada, partidari luzatu zeneko posizioan ekingo zaio berriz, orduan jasota zeuden denborekin. Jokalari bakoitzak erabilitako denbora zehaztu ezin bada, epaileak egokituko ditu erlojuak. Jokaldi sekretua egin zuen jokalaria taula gainean egikarrituko du zigilatu zuena dela dioen jokaldia.
 - I.12.2 Posizioa lehengoratu ezin bada, partida baliogabetu egingo da, eta beste bat jokatu beharko da.
- I.13 Baldin eta partidari berriz ekin aurretik eta lehen jokaldia egin aurretik jokalaria batek adierazten bada erabilitako denbora gaizki jarri dela erlojuren batean, akatsa zuzendu egin beharko da. Akatsa une horretan frogatzen ez bada, partidak zuzenketa gabe jarraituko du, epaileak besterik erabaki ezean.

- I.14 Saio bakoitzaren iraupena epailearen erlojuaz kontrolatuko da. Hasteko ordua aurretik jakinaraziko da.

II. GIDALERROAK 960Xakea

- II.I 960Xake partida baten aurretik, posizioa ausaz erabakitzen da arau jakin batzuen arabera. Honen ostean, partida ohiko arauei jarraituz jokatzeko da. Zehazki, piezek eta peoiek ohiko jokaldiak egin ditzakete, eta jokalarien helburua aurkariaren erregeari mate ematea da.

II.2 Hasierako posizioaren betekizunak

960Xakeko hasierako posizioak arau batzuk bete behar ditu. Peoi zuriak bigarren errenkadan jarri behar dira, xake arruntean bezalaxe. Gainerako pieza zuri guztiak ausaz kokatuko dira lehen errenkadan, honako murriztapen hauekin:

II.2.1 Erregea bi gazteluen artean kokatu behar da.

II.2.2 Bi alfilek kolore ezberdinetako laukietan egon behar dute.

II.2.3 Pieza beltzak zuriekiko era simetrikoan jarriko dira.

Hasierako posizioa partidaren aurretik sor daiteke, programa informatiko batekin edo dadoak, txanponak, kartak edo bestelakoak erabiliz.

II.3 Endrokea 960 Xakean

II.3.1 960Xakean jokalaria bakoitzak partidaren zehar behin bakarrik egin dezake endrokea, erregearen eta gazteluaren mugimendu bakarrean. Hala ere, xake arrunteko arauak ñabardura batzuk gehitu behar zaizkie, horietan erregearen eta gazteluaren hasierako posizioa zehazten dutelako, eta hori ezin dakiok aplikatu 960Xakeari.

II.3.2 Nola egin endrokea. 960Xakean endrokatzeko maniobra era hauetan egiten da, erregearen eta gazteluaren hasierako posizioa zein den:

II.3.2.1 Bi mugimendutako endrokea: erregearekin mugimendua egin eta jarraian gazteluarekin.

II.3.2.2 Truke-bidezko endrokea: erregearen eta gazteluaren posizioak trukatu.

II.3.2.3 Erregea bakarrik mugituz.

II.3.2.4 Gaztelua bakarrik mugituz.

II.3.2.5 Gomendioak

- 1) Endrokea giza jokalaria batek taula fisiko batean egiten duenean, gomendia da erregea xake-taulatik ateratzea, bere helmuga-laukiaren ondoan jartzea, gaztelua helmuga-irteera-posiziotik helmuga-posiziora eramatea eta azkenik erregea bere amaierako posizioan jartzea.

- 2) Endrokatu ondoren, gazteluaren eta erregearen bukaerako posizioek xake arruntean endrokea egin ostean duten berberak izan beharko dute.

II.2.3.6 Azalpena:

Beraz, c aldean endrokatu ostean (0-0-0 eran idazten dena eta endroke luze deritzona xake ortodoxoan), erregea c laukian egongo da (c1 zurientzat eta c8 beltzentzat) eta gaztelua d laukian (d1 zurientzat eta d8 beltzentzat). g aldean endrokatu ostean (0-0 eran idazten dena eta endroke labur deritzona xake ortodoxoan), erregea g laukian egongo da (g1 zurientzat eta g8 beltzentzat) eta gaztelua f laukian (f1 zurientzat eta f8 beltzentzat).

II.2.3.7 Oharrak

- 1) Gaizki-ulertuak ekiditeko, erabilgarria da «endrokatu egingo dut» esatea, endrokatu aurretik.
- 2) Hasierako posizio batzuetan, baliteke erregea edo gaztelua ez mugitzea, baina ez biak.
- 3) Hasierako posizio batzuetan, baliteke endrokea lehen mugimenduan egitea.
- 4) Erregearen hasierako eta bukaerako laukien arteko guztiek (amaierako hori barne) eta gazteluaren jatorrizko laukiaren eta helmugakoaren arteko guztiek (amaierako hori barne) hutsik egon beharko dute, erregearenak eta endrokatzeko erabiliko den gazteluarenak izan ezik.
- 5) Hasierako posizio batzuetan, lauki batzuk beteta egon ahalko dira endrokean, nahiz eta xake arruntean hutsik egon behar izan. Adibidez, c aldean endrokatu ondoren (O-O-O 0-0-0), baliteke a, b eta/edo e beteta egotea, eta g aldean endrokatu ondoren (O-O 0-0) baliteke e eta/edo h beteta egotea.

III. GIDALERROAK *Denbora-gehikuntzarik gabeko partidak* Bandera erortzean amaitzea

III.1 «Bandera erortzean amaitzea» partida baten azken fasea da, zeinean (gelditzen diren) mugimendu guztiak denbora mugatuan egin behar diren.

III.2.1 Jarraian partidaren azken aldiari buruz jasotako gidalerroak lehiaketan aurretik erabiliko direla iragarri bada bakarrik erabiliko dira, bandera erortzean amaitzea barne.

III.2.2 Gidalerro hauek partida estandarretarako eta denbora-gehikuntzarik gabeko xake azkarrekoetan bakarrik erabiliko dira, eta ez tximista-xakean.

III.3.1 Bi banderak erori badira eta ezinezkoa bada zehaztea zein erori den lehenik,

- III.3.1.1 partidak jarraituko du edozein alditan gertatzen bada, azkenean izan ezik.
 - III.3.1.2 berdinketa izango da azken aldian gertatzen bada, gelditzen diren mugimendu guztiak osatu behar direnean, hain zuzen.
- III.4 Jokoan dagoen jokalariai erlojuan bi minutu baino gutxiago baditu, 5 segundoko gehikuntza eskatu ahalko du jokaldiko, bi jokalarientzat. Eskaera hori berdinketa-eskaintza bat ere bada. Uko egiten badio eta epailea eskaerarekin ados badago, erlojuak egokitu egingo dira, denbora estra gehituz, aurkariari bi minutu estra emango zaizkio, eta jokoak aurrera jarraituko du.
- III.5 III.4. artikulua aplikagarria ez bada eta jokoan dagoen jokalariai erlojuan bi minutu baino gutxiago baditu, berdinketa erreklama dezake bere bandera erori aurretik. Epaileari deituko dio, eta erlojua geldiaraz dezake (ikus 6.12.1. artikulua). Erreklamatu egin dezake, argudiatuz aurkariak ezin duela bitarteko normalen bidez irabazi eta/edo aurkariak ez duela ahaleginik egiten bitarteko normalen bidez irabazteko.
- III.5.1 Epailea ados badago, uste duelako aurkaria ez dela inolako ahaleginik egiten ari partida prozedura normalen bidez irabazteko, edo ez dela posible prozedura normalen bidez irabaztea, berdinketa dela ebatziko du. Bestela, erabakia atzeratuko du, edo erreklamazioa ezetsiko du.
 - III.5.2 Epaileak erabakia atzeratzen badu, aurkariari hausnarketarako bi minutu estra eman diezazkioke, eta partidak jarraitu egingo du, epailea bertan dagoela, ahal bada. Epaileak azken emaitza beranduago ebatziko du, partidan zehar, bandera bat erori eta posible denean. Berdinketa dela ebatziko du ados badago azken posizioa ezin dela bitarteko normalen bidez irabazi, edo aurkaria ez zela nahikoa ahalegin egiten ari bitarteko normalen bidez irabazteko.
 - III.5.3 Epaileak erreklamazioa ezetsi badu, aurkariari bi minutu estra emango zaizkio hausnarketa-denborarako.
- III.6 Jarraian jasotakoa aplikagarria da lehiaketa ez duenean ezein epailek gainbegiratzen:
- III.6.1 Jokalari batek berdinketa erreklama dezake erlojuan bi minutu baino gutxiago gelditzen zaizkionean, bere bandera erori aurretik. Horrek partida amaitzen du. Hauetan oinarrituta egin daiteke erreklamazioa:
 - III.6.1.1 Aurkariak ezin du prozedura normalen bidez irabazi, eta/edo
 - III.6.1.2 Aurkaria ez da prozedura normalen bidez irabazteko inolako ahaleginik egiten ari.
 - III.6.1.1 kasuan Jokalariai azken posizioa idatzi behar du, eta aurkariak, egiaztatu.
 - III.6.1.2 kasuan Jokalariai azken posizioa idatzi behar du, eta froga gisa joko-orri eguneratua aurkeztu. Aurkariak joko-orria eta azken posizioa egiaztatuko ditu.

III.6.2 Erreklamazioa esleitutako epaileari helaraziko zaio.

XAKEAREN LEGEETAKO TERMINOEN GLOSARIOA

Terminoaren ondorengo zenbakia *Legeetan* agertzen den lehen aldiari dagokio.

50 mugimenduen araua: 9.3 Jokalari batek berdinketa erreklama dezake jokalari bakoitzak azken 50 mugimenduak osatu baditu peorik mugitu gabe eta harrapaketarik egin gabe.

75 mugimenduen araua: 9.6.2 Berdinketa da jokalari bakoitzak azken 75 mugimenduak osatu baditu peorik mugitu gabe eta harrapaketarik egin gabe.

960Xakea: Xakearen aldaera bat; atzeko errenkadako piezak 960 posizio ezberdin posibleetako batean jartzen dira.

Agertu ez denari itxaroteko denbora: 6.7 Jokalari batek partida galdu gabe berandu heltzeko duen denbora zehaztua.

Alboko gunea: 12.8 Joko-aretoaren ondokoa, joko-eremuaren parte ez dena. Adibidez, ikusleentzako gunea.

Antolatzailea. 8.3. Lekuaz, dataz, sariez, gonbidapenez, lehiaketaren formatuaz eta abarrez arduratzen dena.

Apelatzea: 11.10. Oro har, jokalaria eskubidea du epailearen edo antolatzailearen erabakiaren aurkako apelazioa egiteko.

Atontzea («Atontzen»): 4.2. Jakinaraztea jokalaria pieza bat atondu nahi duela, baina ez halabeharrez mugitzeko asmoz.

Atsedeen-gelak: 11.2. Komunak, eta Munduko Txapelketan, atsedeen-gela, jokalariek deskantsu hartzekoa.

Atzerapen-modua (Bronstein): 6.3.2 Bi jokalariek «hausnarketa-denbora nagusia» dute esleituta. Jokalari bakoitzak, gainera, «denbora estra finkoa» jasotzen du mugimendu bakoitzarekin. Hausnarketa-denbora nagusiaren atzerako kontaketa denbora estra finkoa amaitu ondoren bakarrik hasiko da. Jokalaria erlojuari denbora estra finkoa amaitu aurretik sakatzen badio, hausnarketa-denbora nagusia ez da aldatzen, denbora estra finkotik erabilitako denborazatia edozein dela ere.

Atzeratzea: 8.1. Partida saio bakarrean jokatu ordez, aldi baterako geldiarazten da, eta beste une batean jarraitzen.

Azalpena: 11.9. Jokalaria eskubidea du *Legeen* azalpena jasotzeko.

Aztertzea: 11.3. Jokalari batek edo gehiagok taulan mugimenduak egiten dituztenean erabakitzeke zein den jarraipenik onena.

Bandera erortzea: 6.1. Jokalari bati esleitutako denbora amaitzea.

Bandera erortzean amaitzea: G.III. Partida baten azken zatia, zeinetan jokalariak zehaztu gabeko mugimendu-kopuru bat osatu behar duen denbora-tarte mugatu batean.

Bandera: 6.1. Epe bat amaitu denean erakusten den gailua.

Beltza: 2.2.1. Kolore iluneko 16 pieza daude, eta beltzak deritzen 32 lauki. 2. Letra larriz, pieza beltzekin jokatzeko duen jokalaria.

Berdinketa: 5.2. Partida bi jokalarietako batek ere irabazi gabe bukatzea.

Berdinketa-eskaintza: 9.1.2. Jokalari batek aurkariari berdinketa eskaintzea. Joko-orrian (=) ikurrak adierazten da.

Bertan behera uztea: 5.1.2. Jokalari batek bere burua garaituzat jotzea, mate jaso arte jokatu ordez.

Bertikala: 2.4. Zortzigarren errenkada jotzen da askotan xake-taularen zati gorentzat. Zutabe bakoitzari, beraz, «bertikal» esaten zaio.

Bitarteko arruntak/Prozedura arruntak: G.III.5 Irabazten saiatzeko ahalegina egitea, edo bandera erortzeagatik ez beste eraren batean partida irabazteko aukera benetan ematen duen posizio bat izatea.

Blitz edo tximista-xakea: B eranskina. Partida bat, zeinetan jokalari bakoitzaren denbora 10 minutu edo gutxiago den.

Bronstein modua: 6.3.2. Ikus atzerapen-modua.

Dama: Dama egindako peoia da sustapenean peoiaren ordez dama jartzea.

Damaren aldea: 3.8.2 Partidaren hasieran dama dagoen taularen erdi bertikala.

Denbora gehigarria: 6.1. Denbora-kantitate bat (2 eta 60 segundo artean), hasieratik jokalariaren mugimendu bakoitzaren aurretik gehitzen dena. Atzerapen-moduan zein metatze-moduan egin daiteke hori.

Denboraren kontrola: 1. Jokalariak denborari buruz duen araua. Adibidez, 40 mugimendu 90 minututan, mugimendu guztiak 30 minututan, gehi 30 segundo, metatzeko, lehen mugimendutik. Edo 2. Esaten da «jokalari bat denboraren kontrolera heldu dela», adibidez, 90 minutuan baino gutxiagoan 40 mugimenduak osatu baditu.

Denbora-tartea: 8.6 Jokoaren zati bat, zeinetan jokalariak mugimendu-segida bat edo mugimendu guztiak osatu behar dituzten, denbora jakin batean.

Desgaitasuna: 6.2.6. Xake-jokoko jarduera batzuk egiteko gaitasuna hein batean edo osorik galtzea dakarren baldintza, adibidez, ezintasun fisikoa edo burukoa.

Diagonala: 2.4. Taularen ertz batetik alboko beste baterantz doazen kolore bereko laukien errenkada zuzenei «diagonal» esaten zaie.

Egina: 1.1. Mugimendu bat egina dagoela esaten da pieza lauki berrira mugitu denean, eskuak pieza askatu duenean eta pieza harrapatua, halakorik badago, taulatik kendu denean.

Egokitu: Ikus Atontzen.

Emaitzak: 8.7. Oro har, emaitza 1-0, 0-1 edo $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$ da. Salbuespen modura, posible da bi jokalariek galtzea (11.10. artikulua) edo batek $\frac{1}{2}$ puntu jasotzea eta besteak 0 (12.3.b artikulua). Jokatu gabeko partiden puntuazioak honela adierazten dira: +/- (Zuriak irabazi, Beltza agertu ez delako); -/+ (Beltzak irabazi, Zuria agertu ez delako); -/- (Biek galdu, agertu ez direlako).

Endrokea: 3.8.2. Erregearen eta gazteluaren mugimendu bat. Ikus artikulua. Idazkeran, 0-0 erregearen aldeko endrokea da, 0-0-0 damaren aldeko endrokea.

Epailea: Hitzaurrea. Lehiaketa batean arauak betetzen direla bermatzeko arduradunak.

Epailearen irizpidea: Legearen 39 kasutan, gutxi gorabehera, epaileak erabili behar du bere irizpiderik onena.

Erakustaldi-taula: 6.12.1. Taulako posizioa erakusten duen pantaila, zeinetan piezak eskuz mugitzen diren.

Erasoa: 3.1. Esaten da pieza batek beste bati eraso egin diola lauki horretan piezak bestea harrapa badezake.

Erlojua: 6.1. Denbora-adierazgailuetako bakoitza.

Erlojuari sakatzea: 6.2.1 Xakeko erloju batean botoiari edo palankari sakatzea jokalariaren erlojua geldiarazteko eta aurkariarena abian jartzeko.

Erregearen aldea: 3.8.2 Partidaren hasieran erregea dagoen taularen erdi bertikala.

Erreklamatzea: 6.8. Jokalariak hainbat egoeratan egin diezaioke erreklamazioa epaileari.

Errenkada: 2.4. Taularen zortzi laukiko errenkada horizontala.

Errepikatzea: 9.2.1.1. Jokalari batek berdinketa erreklama dezake posizio bera hiru bider errepikatzen bada.

2. Partidaren emaitza berdinketa da posizio bera errepikatzen bada bost bider.

Esku hartzea: 12.7. Gertatzen ari den eta emaitzari eragin diezaiokeen zerbaitetan inplikatzea.

Ezintasun: Ikus desgaitasun.

Fischer modua: Ikus metatze-modua.

Gainbegiratzea: 12.2.5 Ikuskatzea edo kontrolatzea.

Harrapatzea: 3.1. Pieza bat bere laukitik aurkariaren pieza batek betetako lauki batera mugitzea, eta hura taulatik kentzea. Ikus, halaber, 3.7.4.1 y 3.7.4.2. x. oharrean.

Idazkera aljebraikoa: 8.1. 8 x 8 taulan a-h eta 1-8 erabiliz idazten den mugimenduen erregistroa.

Igarotzean: 3.7.4.1. Ikus artikulua hori azalpena ikusteko. Idazketan, i.

Ikusleak: 11.4. Epaileak edo jokalaria ez diren pertsonak, partidak ikusten ari direnak. Barnean daude jokalaria, partidak amaitu dituztenetik.

Itoa: 5.2.1 Jokalaria legezko mugimendurik ez izatea eta bere erregea xakean ez egotea.

Jokaldi sekretua: I.1.1. Partida bat atzeratzean gutun-azal batean zigilatzen den hurrengo mugimendua.

Jokaldia/Jokatu: 1.1. 1. 40 jokaldi 90 minutuan diogunean, 40 mugimendu dira, jokalaria bakoitzeko.

Joko garbia: 12.2.1 Justizia egitea epaileak ebatzi duenean *Legeak* desegokiak edo osatu gabeak direla.

Joko-eremua: 11.2. Lehiaketa bateko partidak jokatzen diren lekua.

Joko-lokala: 11.2. Partida bitartean jokalaria egon daitezkeen leku bakarra.

Joko-orria: 8.1. Mugimenduak idazteko hutsuneak dituen paperezko orria. Elektronikoa ere izan daiteke.

Laguntzailea: 8.1. Lehiaketa ondo ateratzean hainbat modutan lagundu dezakeen pertsona.

Legez kanpoko mugimendua: 3.10.1 *Xakearen Legeei* jarraituz ezinezkoa den posizio edo mugimendua.

Legezko mugimendua: Ikus 3.10.1 artikulua.

Lehiaketaren oinarriak: 6.7.1 *Legeen* hainbat ataletan aukerak daude. Lehiaketaren oinarriek zehaztu behar dute zein hautatzen den.

Mate: Xake-materen laburdura.

Metatze-modua (Fischer): Jokalaria denbora gehigarria jasotzen du (sarri 30 segundo) mugimendu bakoitzaren aurretik.

Monitorea: 6.12.1. Taularen posizioa erakusten duen pantaila elektronikoa bat.

Mugimendu osatua: 6.2.1 Jokalaria bere mugimenduak egitea eta, gero, erlojuari sakatzea.

Mugimendu-kontagailua: 6.10.2. Erlojuko gailu bat, jokalaria bakoitzak erlojuari zenbat aldiz sakatu dion erregistratzeko erabil daitekeena.

Pantaila: 6.12.1. Taularen posizioa erakusten duen pantaila elektroniko bat.

Partida estandarra: Jokalari bakoitzarentzako denbora gutxienez 60 minutukoa da.

Pieza txikia. Alfila edo zalduna.

Pieza ukitua: 4.3. Jokalari batek pieza bat mugitzeko asmoz ukitzen badu, mugitzera behartuta egongo da.

Pieza: 2. 1. Taulan dauden 32 figuretako bakoitza. Edo 2. Dama, gaztelua, alfila edo zalduna.

Posizio hila: 5.2.2. Bi jokalarietatik batek ere aurkariaren erregeari mate eman ezin dionean legezko edozein mugimendu-segidaren bidez.

Puntuak: 10. Oro har, jokalariak puntu bat jasotzen du garaipenagatik, $\frac{1}{2}$ berdinketagatik, eta 0 porrotagatik. Beste aukera bat da 3 jasotzea garaipenagatik, 1 berdinketagatik eta 0 porrotagatik.

Sakelakoa: Ikus Telefono mugikorra.

Sustapena: 3.7.5.3 Peoi bat zortzigarren errenkadara heltzea eta kolore bereko dama, gaztelu, alfil edo zaldun batekin ordeztzea.

Sustapen-laukia: 3.7.5.1 Peoi bat zortzigarren errenkadan heltzen den laukia.

Taula gaineko jokoa: Sarrera. Legeak xake-mota horri dagozkio soilik, ez Internet bidezkoari, ezta gutun bidezkoari eta abarri ere.

Taula: 2.4. Xake-aula.

Telefono mugikorra: 11.3.2 Eskuko edo sakelako telefonoa.

Trukea: 3.7.5.3 Peoiaren sustapena. Edo 2. Jokalari batek bere piezaren balio bereko bat harrapatu eta hura ere harrapatzea. Edo 3. Jokalari batek gaztelu bat galtzea eta besteak alfil edo zaldun bat galtzea.

Uko egitea: 4.8. 1. Erreklamazio edo mugimendu bat egiteko eskubidea galtzea. Edo 2. Partida bat galtzea *Legeak* urratu izanagatik.

Urritasuna: Ikus desgaitasun.

Lekualdatua: *piezak bere ohiko lekutik kanpo jartzea edo edukitzea. Adibidez, peoi bat a2-tik a4,5era; gaztelu bat d1 eta e1 artean; pieza bat albo batean jarrita; taulako pieza bat taulatik kanpo.*

Xake azkarra: A. Jokalari bakoitzak 10 minutu baino gehiagoko baina 60 minutu baino gutxiagoko hausnarketa-denbora duen partida.

Xake: 3.9. Errege bati aurkariaren pieza batek edo gehiagok eraso egitea. Idazkeran +.

Xakeko erlojua: 6.1. Elkarri konektatutako bi denbora-adierazgailuko erlojua.

Xakeko pieza-sorta: Xakeko taula gaineko 32 piezak.

Xake-mate: 1.2. Erregeari eraso egin eta mehatxua eragotzi ezin denean. Idazkeran ++ edo #.

Xake-taula: 1.1. 8 x 8-ko lauki bat, 2.1. artikuluan ageri den modukoa.

Zehapenak: 12.3. Epaileak 12.9. artikuluan arinenetik larrienera zerrendatutako zehapenak ezar ditzake.

Zero tolerantzia: 6.7.1. Saioa hasi baino lehen agertu behar du jokalaria taulara.

Zigarreta elektronikoa: tabakoa erretzea imitatze gailua, lurruntzen edo ahotik arnasten den likido bat duena.

Zuria: 2.1.1. Kolore argiko 16 pieza daude, eta zuriak deritzen 32 lauki. Edo 2. Letra larriz, pieza zuriekin jokatzen duen jokalaria.

Zutabea: 2.4. Taularen zortzi laukiko errenkada bertikala.