

Sayı : 139

Kuzey Kıbrıs Satranç Federasyonu Yönetim Kurulu , K.K.S.F. Tüzüğü'nün 16 (2) maddesinin kendisine verdiği yetkiyi kullanarak aşağıdaki yönetmeliği yapar.

R.G. 4.4.2000
Ek: III A.E:198

Kuzey Kıbrıs Satranç Federasyonu Tüzüğü 16(2) Maddesi Altında Yönetmelik

- | | | |
|---|---|--|
| Kısa İsim | 1 | Bu yönetmelik "Yarışmalar Yönetmeliği" olarak isimlendirilir. |
| Yorum | 2 | <p>"Federasyon" ; Kuzey Kıbrıs Satranç Federasyonunu anlatır.</p> <p>"Dernek" ; Federasyona üye dernek kulüp ve satranç kollarını anlatır.</p> <p>"FİDE" ; Uluslararası Satranç Federasyonunu anlatır.</p> <p>"Oyuncu" ; Federasyondan satranç oynamak için lisans çıkaran kişiyi anlatır.</p> <p>"Seyirci" ; Satranç yarışması esnasında oyun salonunda oynanan oyunları izlemek amacıyla bulunan kişiyi anlatır.</p> <p>"ELO puanı" ; FİDE tarafından verilen ve bir oyuncunun uluslararası puanını belirten bir değer.</p> <p>"UKD" ; Federasyon tarafından verilen ve bir oyuncunun ulusal puanını belirten bir değer.</p> |
| <p>R.G.
13.9.1993
Ek III A.E.425
A.E.426
R.G.
13.12.2000
Ek III
A.E.885</p> | 3 | <p>Bu yönetmelik ,
Ceza ve Disiplin Yönetmeliği,
Hakem Yönetmeliği ,
UKD Yönetmeliği,
Sicil Lisans ve Transfer Yönetmeliği ,
ile birlikte okunur.</p> |
| Amaç | 4 | Bu yönetmeliğin amacı , ülke sınırları içinde federasyon tarafından düzenlenen satranç yarışmalarını belirli bir sisteme uygun olarak yapmaktır. |
| Yetki | 5 | <p>(1) Federasyonun düzenleyeceği her yarışmadaki özel kuralları hazırlamak ve/veya koşullara göre değiştirip düzenlemek ve uygulamak tamamen federasyon yönetim kurulunun yetkisindedir.Yönetim Kurulu İsviçre ve Döner Yöntem dışında da başka herhangi bir yöntem ile yarışmalar düzenleyebilir. Bu yarışmalarla ilgili özel kurallar koyabilir.</p> <p>(2) Tüm yarışmalarda FİDE satranç kuralları uygulanır.</p> |

.GENEL KURALLAR

Lisans Zorunluluğu	6	Federasyonun düzenlediği resmi yarışmalara federasyon tarafından verilen lisansa sahip olanlar katılabilir.
Yasaklar	7	(1) Önemli ve hakem tarafından kabul edilebilen bir gerekçe olmadan oyun alanını terketmek. Oyun alanı olarak oyunların oynandığı salon /lar, tuvaletler, yiyecek ve içecek yerleri, sigara içilebilecek yer ve hakemin belirleyeceği diğer yerler. (2) Önemli ve hakem tarafından kabul edilebilen bir gerekçe olmadan oyuna gelmemek. (3) Oyunlar devam ettiği sürece oyuncuların ve izleyicilerin analiz yapması yasaktır. (4) Oyunu biten oyuncular salonda izleyici olarak kabul edilir. (5) Hamlede olan oyuncunun oyun alanı içerisinde olsa bile hakemden izin almadan oyun salonunu terketmesi. (6) Salonda konuşmak.(Beraberlik teklifi halinde oyuncu saati çalışırken hakemin onayı ile ve hakemin yanında takım kaptanına sorabilir.Ancak kaptan oyuncuyu beraberlik teklifi için uyaramaz) (7) Rakibine sürekli beraberlik teklif ederek onu rahatsız etmek ya da farklı bir davranışla dikkatini dağıtmak (8) Önceden oyunun sonucu hakkında anlaşmak. (9) Oyun süresince herhangi bir kitaptan, nottan ya da bilgisayardan yararlanmak, başkalarından tavsiye almak. (10) Hamle kağıtları yalnız hamlelerin, beraberlik önerilerinin, saatlerin gösterdiği zamanların ve iddialarla ilgili bilgilerin yazılması içindir. Bunların dışında bir şey yazmak yasaktır. (11) Hamle kağıdına yazdığı oyunu oynamamak. (12) Hamle kağıdına bilerek eksik hamle yazmak. (13) İsrarla satranç kurallarına uymamak ya da uymayı reddetmek. (14) O oyundaki kişiler hariç saate basılmadığını yada salonda dolaşmakta olan bir oyuncuya rakibinin hamle yaptığını söylemek, işaret etmek. (15) Salonda sigara içmek.
Sporcu Ahlağına Ters Hareketler	8	(1) Oyundan önce ve sonra rakibi ile tokalaşmamak. (2) Kasıtlı olarak geç gelmek. (3) Kazanan rakibine saygısızca davranmak. (4) Kaybedeceği ya da berabere bitecek oyunu sürdürmek ya da ertelemek istemek. (5) Ertelenmiş oyuna gelmemek. (6) Gizli hamleyi terk yazmak. (7) Kayıp durumda beraberlik önermek (8) Kötü hamle yapmış gibi hareketler yapmak.
Seyircilere İlişkin Kurallar	9	(1) Oyun salonunda sigara içemez, konuşamaz, ses çıkaramaz, gürültü yapamaz. (2) Oyunları hakemin gösterdiği yerde oturarak yada hakemin izni var ise en çok bir metreye kadar yakından izleyebilir

- (3) Oyunculara kural dışı hamle, saat düşmesi ve diğer herhangi bir konuda işaret edemez , konuşamaz.

HAKEMİN GÖREV VE YETKİLERİ

Hakemin
Görev ve
Yetkileri

10

- (1) Satranç kurallarına tam olarak uyulması için gerekeni yapar.
- (2) Yarışmanın en iyi bir şekilde yürütülmesi için çaba sarfeder.
- (3) İyi bir oyun ortamının oluşmasına ve oyuncuların rahatsız edilmemelerine özen gösterir.
- (4) Oyunları izler. Özellikle zaman sıkışması olan oyunlarda gerekli notları tutar.
- (5) Yukarıda bahsedilen yasaklara uyulup uyulmadığını takip eder. Gerekirse uymayanlara ceza verir.
- (6) Yukarıda bahsedilen sporcu ahlakına ters hareketlerde bulunanlara ceza verebilir.
- (7) Yarışma özel kurallarını ilk turdan önce yüksek sesle okur ve salonda uygun yerlere asarak oyuncuların bilgisine getirir.
- (8) Oyunun herhangi bir rahatsızlıktan etkilenmesi durumunda saatlerde ayarlama yapabilir

Hakemin
verebileceği
cezalar

11

Hakem işlenen suçun ağırlık durumuna göre aşağıdaki cezaları verebilir

- a) Uyarı (ihtar)
- b) Rakibin kalan zamanını artırmak.
- c) Suçu işleyenin kalan zamanını azaltmak.
- d) Oyunu kayıp ilan etmek.
- e) Yarışmadan çıkarmak
- f) Ceza ve Disiplin Kuruluna sevk etmek.
- g) Seyirciyi salon dışına çıkarmak.

Herhangi bir anlaşmazlık durumunda hakem ceza yetkilerine başvurmadan önce anlaşmazlığı resmi olmadan ve oyuncuları kırmadan çözmeye çalışmalıdır.

EŞLENDİRME YÖNTEMİ VE KURALLARI

Kapsam

12

- (1) Bu eşlendirme yöntemleri ve kuralları federasyonun düzedeği yarışmalarda ve herhangi bir derneğin federasyonun yönetmeliklerine uygun olarak yapılacağını daha önceden duyurduğu yarışmalarda kullanılmak amacıyla hazırlanmıştır.
- (2) İsviçre yöntemi eşlendirmelerinde ve sonuçlarının değerlendirmelerinde bilgisayar programları kullanılabilir. Hakem bilgisayar çıktılarını kabul edip etmemekte serbesttir.

Başlıca
Eşlendirme
Kuralları

13

- A) İsviçre Yöntemi Kuralları
 - a) Bireysel
 - b) Takımsal
- B) Döner Yöntem Kuralları
 - a) Bireysel
 - b) Takımsal

İSVİÇRE YÖNTEMİ KURALLARI

Bireysel Kuralları 14 Aşağıdaki Madde 15 dan 21 ye kadarki kurallar bireysel isviçre yönteminde uygulanacaktır.

Eşlendirmenin Temel Prensipleri 15 (1) Tüm oyuncular tek grupta yarışır
(2) Turnuvadaki tur sayısı ilk turdan önce duyurulur. Tur sayısı oyuncu sayısına göre ayarlanır ve aşağıdaki tabloya göre yapılır ancak renklerde sorun çıkmaması için tek sayılı turlar tercih edilmelidir.

Oyuncu Sayısı	Tur
4	2
8	3
16	4
32	5
64	6
128	7

- (3) İki oyuncu turnuvada ancak bir kez eşleşebilir.
- (4) Herhangi bir turda eşlendirildikleri halde, bu karşılaşmayı oynamamış olan oyuncular, daha sonraki turlarda tekrar eşlendirilebilir.
- (5) Oyuncular kendileriyle eş puanlı ya da kendilerine en yakın puana sahip oyuncularla eşlendirilmeye çalışılır.
- (6) Turnuvadaki son sıralama kazanılan puanlara göre yapılır. Kazanılan her oyun için 1 puan, beraberlikte ½ puan, kayıp durumunda ise 0 puan verilir. Rakibi gelmeyen her oyuncuya 1 puan verilir ve eşleştirme kartı ile puan tablosunda yuvarlak içerisinde yazılır.

Genel Prensipler 16 (1) Birinci turdaki eşleştirme yapılmadan önce, tüm oyuncular önce FIDE ünvanı sonra ELO puanı daha sonra UKD-puanlarına göre sıralanır. Puanı olmayanlar ise soyadlarının alfabetik sırasına göre dizilir. Her oyuncuya bir sıra numarası verilir. 1 numara en üstteki oyuncuyu simgeler. Eşleştirme kartlarına oyuncuların bilgileri yazılır.

(2) Herhangi bir turda oyuncuların sayısı tek ise en alttaki oyuncunun rakibi olamayacağı için tur atlar. Kendisine bir puan yazılır ve daire içerisinde alınır.

(3) Tur atlama aynı oyuncu için bir kez yapılır. Rakibi gelmeden hükmen yenmiş sayılan bir oyuncu da tur atlamış gibi işlem görür.

(4) Aynı puana sahip oyuncular bir Puan grubu oluşturur. Oyuncular mümkün olduğu kadar kendi puan grubu içerisinde eşleştirilmelidirler.

- (5) Orta puan grubunun üzerinde olan bir puan grubundaki oyuncuları çift yapmak gerekiyorsa en alt sıradaki oyuncu açıkta kalır. Bu oyuncuya ARTIK OYUNCU denir. Artık oyuncu bir alt puan grubunun en üstteki oyuncu ile eşleştirilir. Puan tablosu ve eşleştirme kartında alt puan grubu ile eşleşen oyuncunun adının yanına (↓) işareti rakibinin adının yanına (↑) işareti konur.
- (6) Orta puan grubunun altında olan bir puan grubundaki oyuncuları çift yapmak gerekiyorsa en üst sıradaki oyuncu açıkta kalır. Bu artık oyuncu bir üst puan grubunun en alttaki oyuncu ile eşleştirilir. Puan tablosu ve eşleştirme kartında da üst puan grubu ile eşleşen oyuncunun adının yanına (↑) rakibinin adının yanına ise (↓) işareti konur.
- (7) Bir oyuncuya alt ya da üst puan grubundan iki kez rakip verilmez. Ancak nötrale edildikten sonra gerekirse yeniden verilebilir. (Son tur hariç)

İlk Eşlendirme 17 Madde 15 (1) e göre sıralanan oyuncular katılanların sayısının yarısı üst grup diğer yarısı alt grup olarak adlandırılır ve her iki grup bire bir eşleştirilir.

Artık Oyuncu Olabilecekler 18 Bir puan grubunda eşlendirilme yapılmadan önce, aşağıdaki nedenlerden ötürü uygun bir rakibi olmayan oyuncular artık oyuncu olurlar:

- a) Söz konusu oyuncu puan grubundaki tüm oyuncular ile oynadı ise ; veya
- b) Söz konusu oyuncu önceki turlarda bir renkten diğerine göre iki fazla oynamış, ve uygun renkte oynaması için uygun bir rakip bulunmuyor ise; veya
- c) Söz konusu oyuncu son iki turu aynı renk ile oynadı ve uygun renkle oynaması için uygun bir rakip bulunmuyor ise ; veya
- d) Puan grubundaki oyuncu sayısını çift yapmak gerekiyor ise.

Diğer Turlardaki Eşlendirme

19 (1) Gerekli kaydırmalar yapıldıktan sonra oluşan puan grubundaki oyuncular eşlendirme numaralarına göre dizilirler, ve puan grubunun üst yarısı ile alt yarısı eşlendirilir. Bu eşlendirmeler öngörülen eşlendirmelerdir, olanaklılıkları ve renk tayinleri açısından kontrol edildikten sonra kesinleşirler.

(2) Birinci turdan sonra kalan turlarda eşlendirme, en yüksek puan grubundan ortadaki puan grubuna ve en alt puan grubundan ortadaki puan grubuna doğru yapılır. En sonunda da orta puan grubu eşlendirilir.

(3) Orta puan grubunda eşlendirme sorunu olursa önce alt puan grubundan gelen artık oyuncu sırayla değiştirilir. Sorun devam ederse bu kez üstten gelen sırayla değiştirilir. Yine devam ederse alt grup orta gruba katılır. Gerekirse üst grup da birleştirilir.

(4) Eşlendirme aşağıya doğru yapılırken artık oyuncu en alttaki oyuncu olur. Eşlendirme üste doğru yapılırken ise artık oyuncu en üstteki oyuncu olur.

(5) Kaydırma sonucu artık oyuncu varsa önce ona rakip bulunur, sonra aynı puan grubu içindekiler eşleştirilir.

- (6) Herhangi bir karşılaşmaya mazeretsiz olarak veya herhangi iki karşılaşmaya gelmeyen oyuncu yarışmadan çıkarılır. Çıkarılan oyuncu daha sonraki turlarda eşlendirmeye katılmaz.

Renk Tayini 20

- (1) İlk turda 1 numaralı oyuncunun rengini belirlemek için kura çekilir. 1 numaralı oyuncunun rengi belirlendikten sonra üst gruptaki tek sayılı oyuncular bu rengi alır , çift sayılı oyuncular ise karşı renkle oynarlar.
- (2) Oynanmayan oyunların renkleri eşlendirmede dikkate alınmaz.
- (3) Mümkün olduça her oyuncuya bir önceki turda oynadığı rengin tersi olan renk verilir.
- (4) Mümkün olduğunca eşit sayıda renklerle oynatılır. Bunu sağlamak için 7 tura kadarki turnuvalarda arka arkaya 2 kezden fazla , daha fazla tur olan turnuvalarda ise arka arkaya 3 kezden fazla aynı renk verilmez .Gerekirse her iki oyuncu da artık oyuncu olarak kayıtlı ve almaları gereken renkler verilir.
- (5) Renkler eşit şekilde ise sıra numarası küçük olana sıradaki rengi verilir.
- (6) Son turda aynı puan grubunda eşleştirme yapmak için gerekirse yukardaki 4. fıkra dikkate alınmaz.

Tamamlanmamış Oyunlarda Eşlendirme 21

- Herhangi bir turda bazı karşılaşmalar tamamlanmadan bir sonraki turun eşlendirmesinin yapılması gerekiyor ise, bu karşılaşmalar geçici olarak berabere sayılır ve eşlendirme buna göre yapılır. Tamamlanmamış karşılaşmalar bir sonraki tur eşlendirmeleri yapılmadan önce tamamlanmalıdır. Tamamlanmamış karşılaşmalar sona erdiği zaman gerçek sonuç ve puanlar puan çizelgesine ve kartlara işlenir. Tamamlanmamış oyunu olan oyuncular açıkta kalan oyuncu olamaz. Bir oyuncu, tamamlanmamış oyunla en çok bir kez eşlendirilebilir. Bu şekilde eşlendirme son iki turda yapılamaz.

Takımsal Kurallar 22

- (1) Takımsal İsviçre Sistemi ile yürütülen turnuvalarda takımlar bir birey gibi değerlendirilerek Bireysel İsviçre Sistemi Kuralları (Madde 15 – 21) uygulanır.
- (2) Aşağıdaki özel durumlarda ise belirtilen kurallar uygulanır.
 - a) Bir takım bir eksikle en çok bir karşılaşmaya çıkabilir.
 - b) Bir takım birden fazla eksikle karşılaşmaya çıkamaz.

Takımların Oyuncu Listeleri 23

- (1) Turnuva başında takımlar turnuvada yer alacak asli ve yedek oyuncularının bulunduğu bir listesini turnuva hakemine veya turnuva düzenleyicisine verir. Asli ve yedek oyuncuların toplam sayıları turnuvanın özel kurallarında belirtilmelidir.
- (2) Takım listesine dahil edilen oyuncular bu listeye UKD puanlarına göre, UKD'leri yok ise UKD'li oyuncuların altında olmak şartı ile geliş güzel dizilmelidirler. Turnuvanın özel kurallarında belirtilmesi şartı ile, listede bir oyuncu kendisinden 0-50 UKD puan daha yüksek olan bir oyuncunun üzerinde yer alabilir.
- (3) Oyuncular Turnuva boyunca bu listelerdeki sıraya göre asli takımda yer alırlar. Herhangi bir oyuncu listede kendisinin

üzerinde yer alan bir oyuncudan daha yüksek bir masada maça çıkamaz.

- | | | |
|-------------------------------|----|---|
| Takımın UKD'si | 24 | <p>1) Bir takımın kuvvet derecesi ilk turda hazır olan takım oyuncularının (yedekler hariç) UKD ortalamasıdır. Takımlara bu kuvvet derecesine göre bir eşlendirme numarası verilir.</p> <p>2) İlk turdaki takımda UKD'si bilinmeyen oyuncu var ise aşağıdaki kurallar uygulanır:</p> <p>a) Bir takımda bir veya birkaç UKD'siz oyuncu bulunuyorsa, bu oyuncuların UKD'si, takımdaki en son UKD'li oyuncunun derecesinden 50 puan aşağıda kabul edilir ve ortalamaya bu şekilde katılır.</p> <p>b) Takım oyuncularının hiçbirinin UKD'si yok ise, bu takım sıralamada UKD'ye sahip diğer takımların altında yer alır. Bu durumda birden fazla takım bulunması halinde, bu takımlar UKD'li takımların altına kura ile dizilirler.</p> |
| Takımın Puanları | 25 | <p>1) Takımın her oyuncusu, kazandığı her oyun için 1, berabere kaldığı her oyun için 0.5 ve kaybettiği her oyun için 0 puan alır.</p> <p>2) Tur atlayan takımlar, asli her oyuncuları için bir puan alırlar.</p> |
| Takımın Renk Tayini | 26 | <p>1) Bireysel İsviçre Sisteminde renk tayini ile ilgili tüm kurallar birinci masadaki oyuncunun renk tayininde uygulanır.</p> <p>2) Her takımda oyunculara verilen renk, birinci masadan başlayarak aşağıya doğru sıra ile değişir.</p> |
| Döner Yöntem Kuralları | 27 | <p style="text-align: center;"><u>DÖNER YÖNTEM KURALLARI</u></p> <p>1) Her oyuncu öteki oyuncuların her biriyle bir oyun oynar. İkili döner turnuvada her oyuncu, öteki oyuncuların her biriyle iki oyun oynar (biri beyaz renkler, diğeri siyah renkler ile).</p> <p>2) Turnuvada birden fazla sınıf grubu olacaksa, gruplar ayrıldıktan sonra her gruptaki oyuncular kura ile numaralandırılır. Her tur için eşlendirme ve renk tayini verilen Tur tablolarında (EK : 1) belirtilen şekilde yapılır.</p> <p>3) Oyuncu sayısı tek ise, ilgili tablodaki son çift numara tur atlamada kullanılır.</p> <p>4) İkili döner turnuvanın ikinci yarısında, renk değiştirerek birinci yarıdaki eşlendirme kullanılır.</p> |
| Puan Sistemi | 28 | <p>Kazanç bir puan, beraberlik yarım puan, yenilgi sıfır puandır. Tur atlayan oyuncu bir puan alır. Turnuvadan çekilen, ya da oyuna gelmediği için turnuvadan çıkarılan bir oyuncunun oyunları aşağıda belirtilen şekilde işlem görür:</p> <p>a) Oyuncu turnuvayı bıraktığı zaman oyunlarının yarısından azını oynamış durumda ise, bu oyunların sonuçları UKD hesaplarında kullanılmak üzere turnuva tablosunda kalır, ancak bu oyunlardan alınmış olan puanlar yarışmanın son sıralamasında kullanılmaz. Oynanmamış oyunlar için tabloya (-) işareti konur.</p> |

- b) Oyuncu turnuvayı bıraktığı zaman oyunlarının en az yarısını oynamış durumda ise, bu oyunların sonuçları turnuva tablosunda kalır ve son sıralamada kullanılır. Oynanmamış her oyun için turnuvayı bırakan oyuncu sıfır puan, rakipleri ise birer puan alırlar.

- Takımsal Döner Yöntem Kuralları** 29
- 1) Eşlendirme ve renklerde bireysel döner yöntem kuralları burada da uygulanır.
 - 2) Her takımın oyuncularına verilecek renkler birinci masadan başlayarak aşağıya doğru sırası ile değiştirilir.
 - 3) Puanlamada takımsal isviçre sistemi puanlaması uygulanır.

ÖDÜL VE ÜNVANLARIN VERİLMESİ

- Genel Kuralları** 30
- 1) Bir oyuncu birden fazla nakdi ödül almamalıdır. Birden fazla nakdi ödüle hak kazanan oyuncuya, bu ödüllerden yalnız en büyük olanı verilmelidir. İki ya da daha fazla sayıda oyuncu aynı puanla iki yada daha fazla sayıda sırayı paylaşıyorsa, bu sıraların nakdi ödülünün toplamı oyunculara eşit olarak bölünür. Aynı kurallar takım turnuvalarında takımlara da uygulanır.
 - 2) Karşık ya da kesin olmayan durumlarda, ödül dağıtımı ile ilgili karar Turnuva Yöneticisi tarafından verilir. Turnuvadan çekilen ya da çıkarılan bir oyuncunun, aksi halde kazanmış olabileceği ödül hakkı yanar.

- Eşitlikler** 31
- Bir ünvanı kazanmak, ya da başka bir turnuvaya katılmaya hak kazanmak, vb. söz konusu olduğunda, eşitliklerin bozulması gerekebilir. Ancak bu her zaman zorunlu değildir. Örneğin turnuva birinciliği için iki ya da daha fazla oyuncu arasında puan eşitliği varsa, bu eşitliğin bozulması yoluna gidileceği gibi, oyuncular birlikte birinci de ilan edilebilirler. Bu konu yarışmanın özel kurallarında belirtilmelidir.

- Takım Turnuvalarında Bireysel Ödüller** 32
- Takım turnuvalarında en iyi yüzdeyi elde eden oyunculara özel ödül verilmesi düşünülüyorsa, bu ödüle hak kazanmak için oyuncuların, toplam tur sayısının en az üçte ikisinde oynamış olmaları şart koşulmalıdır.

EŞİTLİKLERİN BOZULMASI

- Genel Kural** 33
- Oyuncular ya da takımlar arasında eşitliğin bozulması yoluna gidilecekse, aşağıda belirtilen usullerden hangisinin, ya da ne gibi bir değişik usulün ve hangi sırayla kullanılacağı, birinci turdan önce yazılı (ve mümkünse sözlü) olarak açıklanmalıdır. İsviçre sistemi ile yürütülen yarışmalar için özellikle önerilen bir eşitlik bozma usulü yoktur. Döner turnuvalar için ise tavsiye edilen bir tek Sonenborn-Berger sistemidir. Bunun sonucunda eşitliğin sürmesi halinde iki oyuncunun kendi aralarında oynadıkları maçın sonucuna bakılması tavsiye edilir.

- Ayarlanmış Puanın Hesaplanması** 34
- Oynanmamış bir oyundan (herhangi bir nedenle) puan kazanmış ya da kaybetmiş olan her oyuncunun, o oyun için ayarlanmış puanı yarım puandır. / Bu ayarlanmış puan yalnız oyuncunun rakipleri arasındaki eşitliğin bozulmasında kullanılır.

Oynanmamış bir oyundan puan kazanmış ya da kaybetmiş bir oyuncunun kendi eşitlik bozma toplamı hesaplanırken, o oyundaki rakibinin ayarlanmış toplam puanının yarısı kullanılır.

- | | | |
|---------------------------------|----|---|
| Eşitlik Bozma Sistemleri | 35 | <ul style="list-style-type: none"> a) Kademeli Sistem b) Buchholz (Solkoff) Sistemi c) Median Buchholz Sistemi d) Sonneborn-Berger Sistemi e) Takım Puanları |
| Kademeli Sistem | 36 | Eşit puanı olan her oyuncunun her tur sonundaki puanlarının toplamı hesaplanır. Örneğin bir oyuncu birinci tur maçını kazanır, ikinci, üçüncü ve dördüncü tur maçlarını kaybeder, beşinci tur maçını berabere bitir ise, bu oyuncunun kademeli puan toplamı $1+1+1+1+1.5=5.5$ olur. |
| Buchholz Sistemi | 37 | Eşit puanı olan her oyuncunun turnuvadaki rakiplerinin tümünün ayarlanmış puanları toplanır. |
| Median Buchholz Sistemi | 38 | <ul style="list-style-type: none"> a) Eşit puanı olan her oyuncunun Buchholz puanlarından en düşük ve en yüksek puanları çıkarılır. b) Eşitlik devam ettiği sürece puan çıkartmalara devam edilir. |
| Sonneborn Berger Sistemi | 39 | Eşit puanı olan her oyuncunun turnuvada yenmiş olduğu rakiplerinin ayarlanmış puanları ile, berabere kalmış olduğu rakiplerinin ayarlanmış puanlarının yarısı toplanır (Yenilmiş olduğu rakiplerinin puanları hesaba katılmaz). |
| Takım Puanları | 40 | Takımsal karşılaşmalarda oyun sayısının yarısından fazla puan alan takımlara 2 puan , Yarısı kadar alanlara 1 puan , yarıdan az alanlara 0 puan verilir. |

YÜRÜRLÜK

- | | | |
|-----------------------------|----|--|
| Yürürlükten Kaldırma | 41 | Bu yönetmeliğin yürürlüğe girdiği tarihten başlayarak Yarışmalar Yönetmeliği onun altında yapılan işlemlere hâlel gelmemek üzere yürürlükten kaldırılır. |
| Yürürlüğe Giriş | 42 | Bu yönetmelik Resmi Gazetede yayınlandığı tarihten başlayarak yürürlüğe girer. |

EK :1

TABLÖLAR

Tablo 1 3 ve 4 oyuncu

Tur	Eşlendirme	
1	1-4	2-3
2	4-3	1-2
3	2-4	3-1

Tablo 2 5 ve 6 oyuncu

Tur	Eşlendirme		
1	1-6	2-5	3-4
2	6-4	5-3	1-2
3	2-6	3-1	4-5
4	6-5	1-4	2-3
5	3-6	4-2	5-1

Tablo 3 7 ve 8 oyuncu

Tur	Eşlendirme			
1	1-8	2-7	3-6	4-5
2	8-5	6-4	7-3	1-2
3	2-8	3-1	4-7	5-6
4	8-6	7-5	1-4	2-3
5	3-8	4-2	5-1	6-7
6	8-7	1-6	2-5	3-4
7	4-8	5-3	6-2	7-1

Tablo 4 8 ve 10 oyuncu

Tur	Eşlendirme				
1	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
2	10-6	7-5	8-4	9-3	1-2
3	2-10	3-1	4-9	5-8	6-7
4	10-7	8-6	9-5	1-4	2-3
5	3-10	4-2	5-1	6-9	7-8
6	10-8	9-7	1-6	2-5	3-4
7	4-10	5-3	6-2	7-1	8-9
8	10-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9	5-10	6-4	7-3	8-2	9-1

Tablo 5

11 ve 12 oyuncu

Tur	Eşlendirme					
1	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
2	12-7	8-6	9-5	10-4	11-3	1-2
3	2-12	3-1	4-11	5-10	6-9	7-8
4	12-8	9-7	10-6	11-5	1-4	2-3
5	3-12	4-2	5-1	6-11	7-10	8-9
6	12-9	10-8	11-7	1-6	2-5	3-4
7	4-12	5-3	6-2	7-1	8-11	9-10
8	12-10	11-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9	5-12	6-4	7-3	8-2	9-1	10-11
10	12-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11	6-12	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1

Tablo 6

13 ve 14 oyuncu

Tur	Eşlendirme						
1	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
2	14-8	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	1-2
3	2-14	3-1	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
4	14-9	10-8	11-7	12-6	13-5	1-4	2-3
5	3-14	4-2	5-1	6-13	7-12	8-11	9-10
6	14-10	11-9	12-8	13-7	1-6	2-5	3-4
7	4-14	5-3	6-2	7-1	8-13	9-12	10-11
8	14-11	12-10	13-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9	5-14	6-4	7-3	8-2	9-1	10-13	11-12
10	14-12	13-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11	6-14	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-13
12	14-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13	7-17	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1

Tablo 7

15 ve 16 oyuncu

Tur	Eylendirme								
1	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9	
2	16-9	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	1-2	
3	2-16	3-1	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10	
4	16-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	1-4	2-3	
5	3-16	4-2	5-1	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11	
6	16-11	12-10	13-9	14-8	15-7	1-6	2-5	3-4	
7	4-16	5-3	6-2	7-1	8-15	9-14	10-13	11-12	
8	16-12	13-11	14-10	15-9	1-8	2-7	3-6	4-5	
9	5-16	6-4	7-3	8-2	9-1	10-15	11-14	12-13	
10	16-13	14-12	15-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6	
11	6-16	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-15	13-14	
12	16-14	15-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7	
13	7-16	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-15	
14	16-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8	
15	8-16	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1	

Tablo 8

17 ve 18 oyuncu

Tur	Eylendirme								
1	1-18	2-17	3-16	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
2	18-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	17-3	1-2
3	2-18	3-1	4-17	5-16	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
4	18-11	12-10	13-9	14-8	15-7	16-6	17-5	1-4	2-3
5	3-18	4-2	5-1	6-17	7-16	8-15	9-14	10-13	11-12
6	18-12	13-11	14-10	15-9	16-8	17-7	1-6	2-5	3-4
7	4-18	5-3	6-2	7-1	8-17	9-16	10-15	11-14	12-13
8	18-13	14-12	15-11	16-10	17-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9	5-18	6-4	7-3	8-2	9-1	10-17	11-16	12-15	13-14
10	18-14	15-13	16-12	17-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11	6-18	7-5	8-7	9-3	10-2	11-1	12-17	13-16	14-15
12	18-15	16-14	17-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13	7-18	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-17	15-16
14	18-16	17-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15	8-18	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1	16-17
16	18-17	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
17	9-18	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	16-2	17-1