

SVERIGES SCHACKFÖRBUND

REGELKOMMITTÉN



FIDEs Schackregler



gällande från den 1 juli 2005

i översättning av Ulf Norevall

FIDE:s Schackregler

(nytt och förändrat = kursivt)

FIDE:s Schackregler reglerar närschackspel. Den engelska texten är den autentiska versionen av Schackreglerna, som antogs vid den 75:e FIDE-kongressen i Calvia (Mallorca) i oktober 2004 och träder i kraft den 1 juli 2005. I dessa regler har orden 'han', 'honom' och 'hans' använts, vilka utan åtskillnad inkluderar 'hon', 'henne' och 'hennes'.

FÖRORD

Schackreglerna kan inte reglera alla de tänkbara situationer som kan uppstå under ett parti, ej heller kan de reglera alla organisatoriska frågor. I de fall, som inte regleras exakt, bör det vara möjligt att fatta ett korrekt domslut genom att studera analoga situationer i reglerna. Spelreglerna förutsätter att domare har erforderlig kompetens, sunt omdöme och absolut objektivitet. En alltför detaljerad regel kan hindra domarens frihet att avkunna domslut där hänsyn tas till rättvisa, logik och speciella faktorer.

FIDE vädjar till alla schackspelare och förbund att godta detta synsätt.

Ett medlemsförbund har frihet att införa mera detaljerade regler, förutsatt att de

- a) inte på något sätt strider mot FIDE:s officiella Schackregler,
- b) är begränsade till förbundets eget verksamhetsområde och
- c) inte gäller för någon av FIDE:s matcher, mästerskap, kvalificerande tävlingar eller titel- eller ratingturneringar.

GRUNDREGLER

§ 1: Schackspelets karaktär och syfte

1.1. Schack spelas mellan två motståndare som växelvis flyttar pjäser på ett kvadratisk bräde, 'schackbrädet'. Spelaren med de vita pjäserna inleder partiet. En spelare sägs 'vara vid draget', när hans motståndares drag har fullbordats.

1.2. Målet för båda spelarna är att 'angripa' motståndarens kung på ett sådant sätt, att motståndaren inte förfogar över något regelrätt drag som skulle kunna undvika 'slag' av kungen i följande drag. Den spelare som uppnår detta sägs ha 'satt matt' på sin motståndare och har vunnit partiet. *Att lämna sin egen kung under attack, att utsätta den egna kungen för attack och likaså att slå motståndarens kung är inte tillåtet.* Den mattsatte motståndaren har förlorat partiet.













1.3. Om ställningen är sådan att ingen av spelarna har möjlighet att sätta matt, är partiet remi.

§ 2: Utgångsställningen för pjäserna och schackbrädet

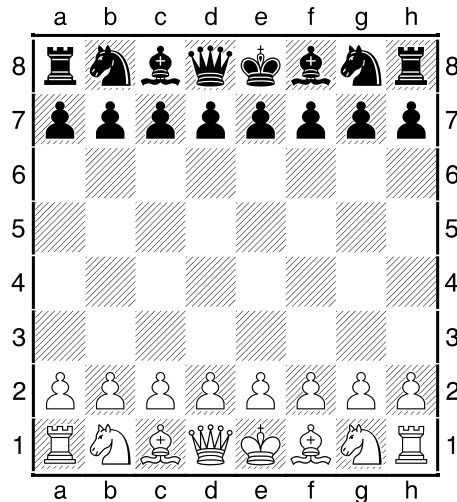
2.1. Schackbrädet består av en spelplan med $8 \times 8 = 64$ lika stora kvadratiske rutor, varannan ljus (de 'vita' rutorna) och varannan mörk (de 'svarta' rutorna). Schackbrädet placeras mellan spelarna på sådant sätt att hörnrutan närmast till höger om varje spelare är vit.

2.2. Vid spelets början har den ene spelaren 16 ljusa pjäser (de 'vita' pjäserna) och den andre spelaren 16 mörka pjäser (de 'svarta' pjäserna).

Pjäserna är följande:

En vit och en svart kung		
En vit och en svart dam		
Två vita och två svarta torn		
Två vita och två svarta löpare		
Två vita och två svarta springare		
Åtta vita och åtta svarta bönder		

2.3. Pjäsernas utgångsställning på schackbrädet är följande:



2.4. De åtta vertikala raderna av rutor kallas 'linjer'. De åtta horisontella raderna av rutor kallas 'rader'. En rak linje av likafärgade rutor, som möts hörn mot hörn, kallas 'diagonal'.

§ 3: Pjäsernas gång

3.1. Ingen pjäs får flyttas till en ruta som är upptagen av en pjäs av samma färg. Om en pjäs flyttas till en ruta som är upptagen av en av motståndarens pjäser, slås denna pjäs och avlägsnas från brädet som en del av samma drag. En pjäs sägs angripa en ruta, om pjäsen kan utföra ett slag mot denna ruta enligt § 3.2 till 3.8.

En pjäs anses angripa en ruta, även om en sådan pjäs är förhindrad att flytta till den rutan på grund av att den då skulle lämna eller placera kungen med samma färg den själv har under attack.

3.2 Löparen kan flyttas till varje ruta längs en diagonal på vilken den står.

3.3 Tornet kan flyttas till varje ruta längs den linje eller rad på vilken det står.

3.4 Damen kan flyttas till varje ruta längs den linje, den rad eller en diagonal på vilken den står.

3.5 Vid utförande av dessa drag kan damen, tornet eller löparen inte passera över någon mellanstående pjäs.

3.6. Springaren kan flyttas till en av rutorna närmast den där den står, men som inte ligger på samma rad, linje eller diagonal.

3.7.

a) Bonden kan flyttas framåt till en ledig närmast framförvarande ruta på samma linje, eller också

b) kan bonden i sitt första drag avancera två rutor längs samma linje, förutsatt att båda rutorna är lediga, eller också

c) kan bonden flyttas till en ruta som är upptagen av en av motståndarens pjäser och som ligger diagonalt framför den på en angränsande linje, och den slår då denna pjäs.

d) En bonde, som angriper en ruta som passeras av en av motståndarens bönder, vilken har flyttats två rutor i ett drag från sin utgångsruta, kan slå motståndarens bonde som om denna bara hade flyttats en ruta. Detta slag är bara tillåtet som omedelbart svarsdrag på denna framryckning och kallas att slå 'en passant'.

e) När en bonde når raden längst bort från sin startposition, måste den som en del av samma drag bytas ut mot en ny dam, ett torn, en löpare eller en springare av samma färg. Spelarens val begränsas inte till pjäser som slagits tidigare. Utbytet av en bonde till en annan pjäs kallas 'promovering', och den nya pjäsens verkan inträder omedelbart.

3.8. Kungen kan flyttas på två olika sätt, nämligen:

i) till en angränsande ruta som inte är angripen av en eller flera av motståndarens pjäser. Motståndarens pjäser anses angripa en ruta även om de inte själva kan flyttas.

eller

ii) genom 'rockad'. Detta är ett drag med kungen och ett av tornen med samma färg på samma rad. Det räknas som ett enda drag och utförs som följer: kungen flyttas från sin utgångsruta två rutor mot tornet, varefter tornet flyttas över kungen till den ruta kungen just har passerat.

1) Rätten att rockera har gått förlorad: (omformulerad)

a) om kungen redan har flyttats, eller

b) med ett torn som redan har flyttats.

- 2) Rockad är tillfälligt förhindrad
- a) om kungens utgångsruta eller den ruta kungen måste passera eller den ruta till vilken kungen ska flyttas är angripen av någon motståndarpjäs, eller
 - b) om det finns någon pjäs mellan kungen och det torn med vilket rockaden ska utföras.

3.9 *Kungen sägs stå "i schack", om den är angripen av en eller flera av motståndarens pjäser, även om sådana pjäser är förhindrade att flytta till den rutan på grund av att de då skulle lämna eller placera den egna kungen i schack. En spelare får inte utföra ett drag som placerar eller lämnar hans egen kung i schack.*

§ 4: Utförande av drag

4.1. Varje drag måste utföras med endast en hand.

4.2. Spelaren vid draget får ställa en eller flera pjäser till rätta på deras rutor, om han först tillkännager sin avsikt (t. ex. genom att säga "j'adoube" eller "I adjust").

4.3. Om en spelare vid draget - med undantag för vad som regleras i 4.2 - avsiktligt på schackbrädet rör

a) en eller flera av sina egna pjäser, måste han flytta den först rörda av dessa pjäser som kan flyttas, eller

b) en eller flera av motståndarens pjäser, måste han slå den först rörda pjäs, som kan slås.

c) en av sina egna pjäser och en av motståndarens, måste han slå motståndarens pjäs med den egna pjäsen, eller om detta är regelstridigt, flytta eller slå den först rörda pjäsen som kan flyttas eller slås. Om det är oklart vilken pjäs som rördes först, ska spelarens egen pjäs anses vara den först rörda pjäsen.

4.4.

a) Om en spelare avsiktligt rör sin kung och ett torn, måste han rockera med berörda pjäser, om det är möjligt.

b) Om en spelare avsiktligt rör ett torn och sedan kungen, får han inte rockera åt den sidan i det draget, utan situationen regleras enligt § 4.3 a).

c) Om en spelare i avsikt att rockera rör kungen eller samtidigt rör kungen och ett torn när rockad åt denna sida inte är tillåten, måste spelaren välja att antingen rockera åt andra hållet, om detta är ett regelrätt drag, eller att flytta kungen. Om kungen inte har något regelrätt drag, är spelaren fri att göra vilket regelrätt drag som helst.

d) Om en spelare promoverar en bonde, är valet av pjäs fullbordat, när pjäsen har berört promoveringsrutan.

4.5. Om ingen av de vidrörda pjäserna kan flyttas eller slås, får spelaren göra vilket regelrätt drag som helst.

4.6. När man som ett regelrätt drag eller som en del av ett regelrätt drag har släppt en pjäs på en ruta, kan man inte flytta den till en annan ruta. Draget anses vara utfört, när alla relevanta delar enligt § 3 har fullbordats.

a. vid slag, när den slagna pjäsen har avlägsnats från schackbrädet, och när spelaren har placerat sin egen pjäs på dess nya ruta och har släppt taget om denna pjäs, som utfört slaget;

b. vid rockad, när spelarens hand har släppt tornet på rutan som dessförinnan passerats av kungen. När spelaren har släppt kungen, är draget ännu inte utfört, men spelaren har inte längre rätt att göra något annat drag än rockad åt den sidan, om detta är regelrätt;

c. vid bondepromovering, när bonden har avlägsnats från schackbrädet och spelarens hand har placerat den nya pjäsen på promoveringsrutan och släppt den. Om spelarens hand har släppt bonden som nått promoveringsrutan, är draget ännu inte utfört, men spelaren har inte längre rätt att spela bonden till en annan ruta.

4.7. Om motståndaren bryter mot § 4.3 eller 4.4, kan en spelare inte påtala detta, sedan han själv avsiktligt vidrört en pjäs.

§ 5: Avslutat parti

5.1. a) Partiet är vunnet av den spelare som satt sin motståndare matt med ett regelrätt drag. Detta avslutar omedelbart partiet.

5.1. b) Partiet är vunnet av den spelare, vars motståndare förklarar att han ger upp. Detta avslutar omedelbart partiet.

5.2. a) Partiet är remi när spelaren vid draget inte kan göra något regelrätt drag och hans kung inte står i schack. Partiet sägs då sluta med 'patt'. Det förutsätts att draget som ledde fram till pattställningen var regelrätt. Detta avslutar omedelbart partiet.

5.2 b) Partiet är remi när en ställning har uppkommit, där ingen av spelarna kan sätta motståndaren matt med någon som helst följd av regelrätta drag. Detta avslutar omedelbart partiet, förutsatt att draget som ledde fram till ställningen var regelrätt.

5.2. c) Partiet är remi efter överenskommelse mellan de två spelarna under partiet. Detta avslutar omedelbart partiet. (Se § 9.1)

5.2. d) Partiet kan bli remi, om en identisk ställning just kan uppkomma eller har uppkommit på schackbrädet för minst tredje gången. (Se § 9.2)

5.2. e) Partiet kan bli remi, om *åtminstone* de senaste 50 på varandra följande dragen har utförts av båda spelarna utan att någon bonde flyttats eller någon pjäs slagits. (Se § 9.3)

TURNERINGSREGLER

§ 6: Schackklockan

6.1. Med 'schackklocka' avses en klocka med två tidvisare, som är förbundna med varandra på ett sådant sätt att bara en av dem kan vara i gång vid varje enskild tidpunkt.

Med 'klocka' avses i Schackreglerna en av de två tidvisarna.

Med 'kläppen har fallit' menas att den tilldelade tiden för en spelare har löpt ut.

6.2. a) När man använder en schackklocka, måste var och en av spelarna göra ett visst antal drag eller alla drag under en tilldelad tidsperiod; alternativt kan man tilldelas viss extratid efter varje drag. Allt detta måste regleras i förväg.

6.2. b) En spelares inbesparade tid under en period läggs till hans disponibla tid för nästa period, utom när metoden med 'fördröjningstid' tillämpas. I metoden med fördröjningstid erhåller båda spelarna en bestämd 'grundbetänketid'. De erhåller också en 'fixerad extratid' för varje drag. Nedräkningen av grundtiden börjar först när extratiden har löpt ut. Under förutsättning att spelaren stoppar sin klocka innan extratiden har löpt ut, förändras inte hans grundtid, oberoende av hur stor del av extratiden han utnyttjat.

6.3. Varje klocka har en 'kläpp'. Omedelbart efter det att en kläpp faller, måste man kontrollera att kraven i § 6.2 a) uppfylls.

6.4. Domaren bestämmer före partiets start var schackklockan ska placeras.

6.5. Vid den tidpunkt som bestämts för partiets början startas klockan för spelaren med de vita pjäserna.

6.6. Då ingen av spelarna är på plats vid partistart, förlorar vitspelaren tiden från partistart till dess att han anländer (såvida inte tävlingens regler specificerar eller domaren bestämmer annorlunda).

6.7 En spelare ska förlora partiet, om han anländer till schackbrädet mer än en timma efter utsatt tid för början av spelperioden (såvida inte tävlingens regler specificerar eller domaren bestämmer annorlunda).

6.8.

a) Under partiet ska varje spelare efter att ha utfört sitt drag på schackbrädet stanna sin egen klocka och starta motståndarens klocka. En spelare måste alltid tillåtas stanna sin klocka. Hans drag anses inte vara fullbordat förrän han har gjort så, såvida inte det utförda draget avslutar partiet. (Se § 5.1 och 5.2)

Tiden mellan utförandet av draget på schackbrädet, stannandet av den egna klockan och startandet av motståndarens klocka betraktas som del av spelarens tilldelade betänketid.

b) En spelare måste stanna sin klocka med samma hand som han utfört draget med. Det är förbjudet att hålla fingret på omställaren eller att 'sväva' över den.

c) Spelarna måste hantera schackklockan på ett tillbörligt sätt. Det är förbjudet att slå våldsamt på den, att lyfta upp den eller att välta den. Otillbörlig hantering av schackklockan ska bestraffas i enlighet med § 13.4.

d) Om en spelare är oförmögen att hantera klockan kan en assistent, som domaren godtar, anlitas för detta ändamål. Domaren skall justera hans tilldelade betänketid på ett rimligt sätt.

6.9. En kläpp anses ha fallit när domaren observerar detta faktum eller när ett korrekt påtalande av detta har gjorts av en av spelarna.

6.10. Om en spelare - med undantag av de fall, där § 5.1 eller någon av § 5.2 a), b) och c) är tillämplig - inte fullbordar det föreskrivna antalet drag på den tilldelade tiden, är partiet förlorat för den spelaren. Emellertid är partiet remi, om ställningen är sådan att motståndaren inte kan sätta denne spelare matt med någon som helst följd av regelrätta drag (dvs. vid det mest oskickliga motspel).

6.11. Varje klockindikering anses vara bindande, såvida ingen uppenbar defekt föreligger. En schackklocka med uppenbar defekt ska bytas ut. Domaren ska *byta ut klockan* och efter bästa omdöme bestämma de tider den nya schackklockan ska visa.

§ 6.12: Om båda kläpparna har fallit och det är omöjligt att fastställa vilken kläpp som föll först

a. ska partiet fortsätta om det inträffar under en tidsperiod som inte är den sista.

b. är partiet remi om det inträffar under den tidsperiod, då alla återstående drag ska utföras.

6.13. a) Om partiet tillfälligt behöver avbrytas, ska domaren stanna klockorna.

b) En spelare får stanna klockorna för att söka assistens hos domaren, till exempel då promovring har ägt rum och den erforderliga pjäsen ej finns till hands.

c) Domaren ska bestämma när partiet åter ska startas.

d) Om en spelare stannar klockorna för att söka assistans hos domaren, skall domaren avgöra om spelaren har något giltigt skäl att göra så. Om det är uppenbart att spelaren inte har något giltigt skäl för att stanna klockorna, ska spelaren bestraffas enligt § 13.4.

6.14. Om någon oegentlighet uppstår och/eller pjäserna måste återställas till en tidigare position, ska domaren efter sitt bästa omdöme bestämma de tider klockorna ska visa.

6.15. Projektionsdukar, monitorer och demonstrationsbräden, som visar den aktuella ställningen på schackbrädet, utförda drag och antalet gjorda drag, liksom klockor som också visar antalet drag, är tillåtna i spellokalen. Emellertid får en spelare inte framställa något krav som grundas *enbart* på något som visas på detta sätt.

§ 7: Regelstridiga ställningar

7.1.

a) Om det under ett parti upptäcks att pjäsernas utgångsställning var inkorrekt, ska partiet annulleras och ett nytt parti spelas.

b) Om det under ett parti upptäcks att det enda felet är att schackbrädet placerats i strid mot § 2.1, fortsätter partiet, men den uppnådda ställningen måste överföras till ett korrekt placerat schackbräde.

7.2. Om ett parti har börjat med ombytta färger, ska det fortsätta, såvida inte domaren bestämmer annorlunda.

7.3. Om en spelare stöter till en eller flera pjäser så att de kommer i oordning, ska han återställa den korrekta ställningen på sin egen tid. Om det är nödvändigt har såväl spelaren som motståndaren rätt att stanna klockorna och begära assistans av domaren. Domaren kan bestraffa den spelare som orsakat att pjäserna kommit i oordning.

7.4. a) Om det under ett parti upptäcks att ett regelstridigt drag, *inkluderande bondepromovering eller slag av motståndarens kung, har fullbordats*, ska ställningen omedelbart före felaktigheten återställas. Om ställningen omedelbart före felaktigheten inte kan identifieras, ska partiet fortsätta från den sista identifierbara ställning, som föregår felaktigheten. Klockorna ska justeras enligt § 6.14 och § 4.3 tillämpas för det drag som ersätter det regelstridiga draget. Därefter ska partiet fortsätta från den korrigerade ställningen.

7.4 b) Sedan man vidtagit åtgärder enligt § 7.4 a) ska domaren för en spelares första regelstridiga drag ge två minuters extra tid till motståndaren; för ett andra regelstridigt drag av samma spelare ska domaren ge ytterligare två minuter extra tid till motståndaren; vid ett tredje regelstridigt drag av samma spelare ska domaren förklara partiet förlorat för den spelaren.

7.5 Om det under ett parti upptäcks att pjäserna har rubbats från sina rutor, ska ställningen före felaktigheten återställas. Om ställningen omedelbart före felaktigheten inte kan *fastställas*, ska partiet fortsätta från den sista identifierbara ställning, som föregår felaktigheten. Klockorna skall justeras enligt § 6.14. Därefter skall partiet fortsätta från den korrigerade ställningen.

§ 8: Protokollföring

8.1. Under spelets gång ska båda spelarna anteckna sina egna och motståndarens drag, drag för drag, så tydligt och läsligt som möjligt i algebraisk notation (Appendix E) på det protokollblad som föreskrivs för tävlingen. *Det är förbjudet att skriva dragen i förväg.* En spelare får svara på motståndarens drag innan han protokollför det, om han så önskar. Han måste protokollföra sitt senaste drag innan han gör ett nytt. Ett remierbjudande måste noteras på protokollet av båda spelarna. (se Appendix E 12) *Om en spelare är oförmögen att föra protokoll, kan han tilldelas en assistent, som domaren godtar, till att notera dragen. Hans betänketid justeras av domaren på ett skäligt sätt.*

Om en spelare är oförmögen att föra protokoll, ska vid partiets början viss tid, som bestäms av domaren, dras från hans tilldelade tid.

8.2. Protokollet ska vid varje tidpunkt vara synligt för domaren.

8.3. Protokollen är turneringsarrangörens egendom.

8.4. Om en spelare har mindre än fem minuter kvar på sin *klocka i något skede under en period* och inte får extratid på 30 sekunder eller mera tillagd för varje drag, är han inte tvungen att uppfylla kraven i § 8.1. Omedelbart efter det att en kläpp har fallit, måste spelaren uppdatera sitt protokoll helt och fullt innan han utför ett drag på brädet.

8.5. a) Om ingen av spelarna behöver föra protokoll enligt § 8.4, bör domaren eller en assistent försöka vara närvarande och föra protokoll. I detta fall ska domaren stoppa klockorna omedelbart efter det att en kläpp har fallit. Sedan ska båda spelarna komplettera sina protokoll med hjälp av domarens eller motståndarens protokoll.

b) Om det endast är en av spelarna som inte behöver föra protokoll enligt § 8.4 måste han fullständigt komplettera sitt protokoll så snart som en kläpp har fallit. Under förutsättning att spelaren är vid draget, får han använda motståndarens protokoll. Spelaren är inte tillåten att göra ett drag förrän han har kompletterat sitt eget protokoll och återlämnat motståndarens.

c) Om inget komplett protokoll föreligger, måste spelarna rekonstruera partiet på ett annat schackbräde under kontroll av domaren eller en assistent som, innan rekonstruktionen äger rum, först ska anteckna den aktuella ställningen i partiet, klockställningen och antalet utförda drag i den mån sådana uppgifter är tillgängliga.

8.6. Om protokollen inte kan kompletteras så att det framgår att en spelare har överskridit den tilldelade tiden, ska nästa drag som spelas anses vara det första i den följande dragserien, såvida det inte är uppenbart att fler drag har utförts.

8.7 Vid partiets slut ska båda spelarna underteckna båda protokollen med angivande av resultatet i partiet. Detta resultat skall gälla, även om det är inkorrekt, såvida inte domaren bestämmer annorlunda.

§ 9: Remiparti

9.1. a) En spelare som önskar bjuda remi skall göra så först efter att han gjort ett drag på schackbrädet och innan han stannar sin egen klocka och startar motståndarens. Ett remianbud vid varje annan tidpunkt under spelet är ändå giltigt, men § 12.5 måste beaktas. Inga villkor kan kopplas till anbudet. I inget av fallen kan anbudet återtas, och det förblir gällande tills motståndaren antar det, avslår det muntligt, avslår det genom att röra en pjäs i avsikt att flytta den eller slå den eller till dess att partiet avslutas på något annat sätt.

9.1 b) Båda spelarna ska notera ett remianbud i sina protokoll med symbolen (=), enligt Appendix E.

9.1 c) En begäran om remi enligt §§ 9.2, 9.3 eller 10.2 ska anses som ett remianbud.

9.2. Partiet är remi efter en korrekt begäran av en spelare vid draget, när samma ställning för åtminstone tredje gången (och inte nödvändigtvis genom dragupprepning)

a) kommer att uppstå, om han först skriver sitt drag på sitt protokoll och förklarar sin avsikt för domaren att göra detta drag, eller

b) just har uppstått och det är spelaren vid draget som begär remi.

Ställningar enligt a) och b) anses vara desamma, om samma spelare är vid draget, om pjäser av samma slag och färg står på samma rutor och om samtliga möjliga drag för båda spelarnas pjäser är desamma.

Ställningar är inte desamma, om en bonde kunde ha slagits en passant eller om rätten att göra rockad omedelbart eller i fortsättningen har förändrats.

9.3. Partiet är remi efter en korrekt begäran av spelaren vid draget, om

a) han skriver på sitt protokoll och förklarar sin avsikt för domaren att göra ett drag, som kommer att resultera i att de senaste 50 dragen gjorts av båda spelarna utan att någon bonde flyttats och utan att någon pjäs slagits, eller

b) de senaste på varandra följande 50 dragen har gjorts av båda spelarna utan att någon bonde flyttats och utan att någon pjäs slagits.

9.4. Om en spelare gör ett drag utan att begära remi, förlorar han rätten att begära remi enligt § 9.2 eller 9.3 i detta drag.

9.5. Om en spelare begär remi enligt § 9.2 eller 9.3, ska han omedelbart stanna båda klockorna. Han har inte tillåtelse att ta tillbaka sitt krav.

a) Om kravet visar sig vara riktigt är partiet omedelbart remi.

b) Om kravet visar sig vara oriktigt, ska domaren lägga till tre minuter till motståndarens återstående tid. Om kravställaren dessutom har mer än två minuter kvar på sin klocka, ska domaren dra ifrån hälften av kravställarens återstående tid upp till högst tre minuter. Om kravställaren har mer än en minut men mindre än två minuter kvar, ska hans återstående tid vara en minut. Om kravställaren har mindre än en minut kvar, ska domaren inte justera kravställarens tid. Sedan ska partiet fortsätta, och det avsedda draget måste utföras.

9.6. Partiet är remi när en ställning har uppstått, från vilken en matsättning inte kan uppkomma genom någon möjlig serie av regelrätta drag, inte ens med det mest oskickliga spel. Detta avslutar omedelbart partiet, *förutsatt att draget som ledde till denna ställning var regelrätt.*

§ 10: Tidsbegränsad avslutning

10.1. 'Tidsbegränsad avslutning' är *den fas* i ett parti, när alla (*återstående*) drag måste göras på en begränsad tid.

10.2. Om en spelare har mindre än två minuter kvar på sin klocka, får han kräva remi innan hans kläpp faller. Han ska stanna klockorna och tillkalla domaren.

a) Om domaren är övertygad om att motståndaren inte anstränger sig för att vinna partiet på normalt sätt eller om att det inte är möjligt att vinna på normalt sätt, så ska han förklara partiet remi. I annat fall ska han uppskjuta sitt beslut eller avslå kravet.

b) Om domaren uppskjuter sitt beslut, kan motståndaren tilldelas två minuters extra betänketid och partiet ska fortsätta, helst i domarens närvaro. *Domaren ska tillkännage slutresultatet senare under partiet eller sedan en kläpp har fallit. Han ska förklara partiet remi om han instämmer i att slutställningen inte kan vinnas på normalt sätt eller i att motståndaren inte gjorde tillräckliga ansträngningar att vinna på normalt sätt.*

c) Om domaren har avslagit kravet skall motståndaren tilldelas två minuters extra betänketid.

d) Domarens beslut vad avser § 10.2 a, b och c ska vara slutgiltigt.

10.3. Om båda kläpparna har fallit och det är omöjligt att fastställa vilken kläpp som föll först, är partiet remi.

§ 11: Poängberäkning

11.1. Såvida inte annat tillkännagivits i förväg erhåller vinnaren av ett parti (även genom walk over) en (1) poäng, förloraren (även genom walk over) noll (0) poäng och vid remi erhåller båda spelarna en halv poäng ($\frac{1}{2}$).

§ 12: Spelarnas uppförande

12.1. Spelarna får inte agera på något sätt som gör att schackspelet råkar i vanrykte.

12.2. a. Det är förbjudet för spelarna att under spelets gång använda några som helst anteckningar, informationskällor eller råd eller att analysera på ett annat schackbräde.

b. Det är absolut förbjudet att ta med sig mobiltelefon eller andra elektroniska kommunikationsmedel, som domaren inte sanktionerat, till tävlingsområdet. Om en spelares mobiltelefon ringer inom tävlingsområdet under spelet, ska den spelaren förlora partiet. Motståndarens poäng bestäms av domaren.

12.3 Protokollet ska användas endast för notering av dragen, klockornas ställning, remierbudanden och omständigheter kring ett krav *och andra relevanta data.*

12.4. Spelare som har avslutat sina partier ska betraktas som åskådare.

12.5. Spelarna är inte tillåtna att lämna 'tävlingsområdet' utan domarens tillåtelse. Tävlingsområdet definieras som spellokalen, vilorum, serveringsutrymme, rökyta och andra platser som angivits av domaren. Spelare vid draget får inte lämna spellokalen utan domarens tillåtelse.

12.6. Det är förbjudet att distrahera eller förarga motståndaren på vilket sätt det vara må. Detta inkluderar obefogade krav eller obefogade remianbud.

12.7. Överträdelse av någon del av § 12.1 - 12.6 ska leda till bestraffningar enligt § 13.4.

12.8. Partiet är förlorat för en spelare som framhärdar i vägran att följa Schackreglerna. Motståndarens poäng ska bestämmas av domaren.

12.9. Om båda spelarna befinnes skyldiga enligt § 12.8, ska partiet förklaras förlorat för båda spelarna.

§ 13: Domarens roll (Jämför FÖRORD)

13.1. Domaren ska se till att Schackreglerna strikt följs.

13.2. Domaren ska på bästa sätt handla i tävlingens intresse. Han bör försäkra sig om att spelmiljön hela tiden är god och att spelarna inte störs. Han ska övervaka tävlingens förlopp.

13.3. Domaren ska observera partierna, speciellt när spelarna är i tidsnöd, verkställa beslut han fattat och påföra spelarna bestraffningar när så är påkallat.

13.4. Besträffningar som domaren förfogar över innefattar:

- a) en varning,
- b) ökning av motståndarens återstående tid,
- c) minskning av den regelbrytande spelarens återstående tid,
- d) rätten att förklara partiet förlorat,
- e) minskning av den regelbrytande spelarens uppnådda poäng i partiet,
- f) ökning av den poäng i partiet som motståndaren uppnått upp till högsta möjliga för det partiet,
- g) uteslutning ur tävlingen.

13.5. Domaren får tilldela en eller båda spelarna extra tid i händelse av yttre störning av partiet.

13.6. Domaren får inte ingripa i ett parti för att ange antalet gjorda drag utom i enlighet med § 8.5, då *åtminstone en kläpp har fallit*. Domaren ska avhålla sig från att uppmärksamma en spelare på att hans motståndare har gjort ett drag *eller på att spelaren inte har slagit om klockan*.

13.7.a. Åskådare och spelare i andra partier får inte diskutera eller på annat sätt ingripa i ett parti. Om det är nödvändigt får domaren avvisa den som bryter mot bestämmelsen från spellokalen.

b. Det är förbjudet för var och en att använda mobiltelefon inom spelområdet eller på varje yta som domaren anger.

§ 14: FIDE

14.1. Medlemsfederationer får begära att FIDE fattar ett officiellt beslut om problem som hänför sig till Schackreglerna.

APPENDIX

A. Avbrutna partier

A 1.

a) Om ett parti inte är avslutat vid spelperiodens slut, ska domaren anmoda spelaren vid draget att 'försegla' sitt drag. Spelaren måste skriva sitt drag i entydig notation på sitt protokoll, lägga sitt och motståndarens protokoll i ett kuvert, klistra igen kuvertet och först därefter stanna sin klocka utan att starta motståndarens. Intill dess att spelaren stannar klockan behåller han rätten att ändra sitt förseglingsdrag. Om spelaren utför ett drag på schackbrädet efter det att domaren sagt till honom att försegla, måste han skriva samma drag på sitt protokoll som sitt förseglingsdrag.

b) En spelare vid draget som avbryter partiet före spelperiodens slut, ska anses ha förseglat vid den tidpunkt som är bestämd för spelperiodens slut.

A 2. Följande ska anges utanpå kuvertet:

- a) spelarnas namn
- b) ställningen omedelbart före förseglingsdraget
- c) vardera spelarens förbrukade tid
- d) namnet på den spelare som utfört förseglingsdraget
- e) numret på det förseglade draget
- f) remianbud, *om* sådant framställdes före avbrottet och *är gällande*
- g) datum, tid och plats för återupptagande av spelet.

A3. Domaren ska kontrollera att informationen på kuvertet är riktig och är ansvarig för att det förvaras på ett betryggande sätt.

A4. Om en spelare bjuder remi sedan hans motståndare förseglat sitt drag, är erbjudandet giltigt tills motståndaren har antagit det eller avböjt det i enlighet med § 9.1.

A5. Innan partiet återupptas, ska ställningen omedelbart före förseglingsdraget ställas upp på schackbrädet, och de tider vardera spelaren förbrukat när partiet avbröts ska anges på klockorna.

A6. Om spelarna samtycker till remi före återupptagandet av partiet eller om en av spelarna meddelar domaren att han ger upp, är partiet avslutat.

A7. Kuvertet ska öppnas först då spelaren som ska besvara förseglingsdraget är närvarande.

A8. Med undantag för de fall som nämns i § 6.10 och 9.6 är partiet förlorat för en spelare vars notering av förseglingsdraget

a) är tvetydig, eller

b) är felaktig på ett sådant sätt att dess verkliga innebörd är omöjlig att fastställa, eller

c) är regelstridig.

A9. Om vid den överenskomna tidpunkten för fortsatt spel

a) den spelare som ska besvara förseglingsdraget är närvarande, öppnas kuvertet, utförs det förseglade draget på schackbrädet och startas dennes klocka.

b) den spelare som ska besvara förseglingsdraget inte är närvarande, ska hans klocka startas. När han anländer, får han stanna sin klocka och tillkalla domaren. Kuvertet öppnas då, och det förseglade draget utförs på schack-brädet. Därefter startas åter hans klocka.

c) den spelare som förseglade draget inte är närvarande, har hans motståndare rätt att skriva sitt svarsdrag på protokollet, försegla sitt protokoll i ett nytt kuvert, stanna sin klocka och starta motståndarens klocka i stället för att göra sitt svarsdrag på normalt sätt. Om detta sker, ska kuvertet lämnas till domaren för säker förvaring och öppnas vid motståndarens ankomst.

A10. Partiet är förlorat för den spelare, som anländer mer än en timma för sent för återupptagande av ett avbrutet parti. Emellertid avgörs partiet på annat sätt om den sene spelaren är den som gjort förseglingsdraget, om:

a) den frånvarande spelaren har vunnit partiet genom att det förseglade draget sätter matt, eller

b) den frånvarande spelaren har åstadkommit remi genom att det förseglade draget gör patt eller genom att en ställning beskriven i § 9.6 har uppkommit på schackbrädet, eller

c) den vid schackbrädet närvarande spelaren har förlorat partiet enligt § 6.9.

A11. a) Om kuvertet med det förseglade draget saknas, ska partiet fortsätta från avbrottsställningen med klockorna ställda på de tider som gällde vid avbrottet. Om de båda spelarnas förbrukade tid inte kan rekonstrueras, ska klockorna ställas av domaren. Spelaren som har förseglat gör det drag på schackbrädet som han uppger sig ha förseglat.

b) Om det är omöjligt att rekonstruera ställningen, annulleras partiet och ett nytt parti måste spelas.

A12. Om vid återupptagande av ett parti någon av spelarna innan han gör sitt första drag påpekar att den förbrukade tiden blivit felaktigt angiven på någon av klockorna, ska felet rättas till. Om felet inte korrigeras på detta sätt, fortsätter partiet utan rättelse, såvida inte domaren anser att konsekvenserna skulle bli alltför allvarliga.

A13. Tiden för pågående spel under varje spelperiod för avbrutna partier regleras av domarens klocka. Starttid och sluttid ska vara tillkännagivna i förväg.

B. Snabbschack

B 1. Ett 'snabbschackparti' är ett parti där *antingen alla dragen måste göras inom en bestämd tid på från 15 till 60 minuter; eller där den tilldelade tiden plus 60 gånger varje tillägg är från 15 till 60 minuter.*

B 2. Spelet ska regleras av FIDE:s Schackregler utom där dessa ersätts av följande regler, som har företräde.

B3. Spelarna behöver inte föra protokoll över dragen.

B4. Sedan båda spelarna har gjort tre drag, kan inga klagomål framställas vad avser felaktig pjäsuppställning, orientering av schackbrädet eller hur klockorna ställts. Om kung och dam fått omvänd placering är rockad inte tillåten.

B5. Domaren ska fatta beslut enligt § 4 (utförande av drag) bara om han anmodas till det av en eller båda spelarna.

B 6. *Ett regelstridigt drag är fullbordat så snart som motståndarens klocka har startats. Motståndaren är då berättigad att påtala att spelaren fullbordat ett regelstridigt drag innan den påtalande själv har utfört sitt drag. Först efter ett sådant krav ska domaren ge ett utslag.*

B7. *Om båda kungarna står i schack eller om en bondepromovering inte har fullbordats, ska domaren om möjligt ingripa.*

B8. Kläppen anses ha fallit när ett korrekt påtalande av detta har gjorts av en spelare. Domaren ska avhålla sig från att fästa uppmärksamheten på att en kläpp har fallit.

B9. För att kräva vinst på tid måste kravställaren stanna båda klockorna och underrätta domaren. För att kravet ska ge vinst måste kravställarens kläpp vara uppe och motståndarens kläpp nere, när klockorna har stoppats.

B10. Om båda kläpparna har fallit, är partiet remi.

C. Blixt

C1. Ett 'blixtparti' är ett parti där alla dragen måste göras *inom en bestämd tid på mindre än 15 minuter för vardera spelaren, eller där den tilldelade tiden plus 60 gånger varje tillägg är mindre än 15 minuter.*

C2. Spelet ska regleras av Snabbschackreglerna enligt Appendix B utom där dessa ersätts av följande regler, som har företräde.

C3. Ett ogiltigt drag är fullbordat så snart som motståndarens klocka har startats. Motståndaren är nu berättigad att kräva vinst innan han gör ett eget drag. Men om motståndaren inte kan sätta spelaren som fullbordat det ogiltiga draget matt med någon som helst följd av regelrätta drag ens med det mest oskickliga motspel, är kravställaren endast berättigad att kräva remi innan han gör ett eget drag. Sedan han gjort ett eget drag, kan ett ogiltigt drag inte korrigeras.

C4. § 10.2 gäller inte.

D. Tidsbegränsad avslutning när ingen domare finns närvarande inom tävlingsområdet

D1. När partier spelas enligt § 10, får en spelare kräva remi när han har mindre än två minuter kvar på sin klocka och innan hans kläpp faller. Detta avslutar partiet. Han får framställa sitt krav på grundval av

a) att hans motståndare inte kan vinna på normalt sätt, och/eller

b) att hans motståndare inte har ansträngt sig för att vinna på normalt sätt.

I fall a) måste spelaren skriva ner slutställningen och hans motståndare bekräfta den.

I fall b) måste spelaren skriva ner slutställningen och bifoga ett uppdaterat protokoll, som måste vara fullständigt ifyllt innan spelet har upphört. Motståndaren ska bekräfta både protokollet och slutställningen.

Kravet ska hänskjutas till en domare, vars avgörande blir slutgiltigt.

E. Algebraisk notation

FIDE erkänner för sina egna tävlingar och matcher endast ett notationssystem, det algebraiska systemet, och rekommenderar användning av denna enhetliga schacknotation även i schacklitteratur och tidskrifter. Protokoll där annat notationssystem än det algebraiska används, kan inte åberopas som bevis i de fall där en spelares protokoll normalt används för detta ändamål. En domare som observerar att en spelare använder något annat notationssystem än det algebraiska ska varna spelaren i fråga i enlighet med detta krav.

Beskrivning av det algebraiska systemet

E 0. I denna beskrivning menas med "pjäs" varje annan pjäs än bonde.

E1. Varje pjäs anges med sitt namns begynnelsebokstav i versal. Exempel:

K = kung, D = dam, T = torn, L = löpare, S = springare.

E2. Som första bokstav i pjäsens namn får varje spelare fritt använda begynnelsebokstaven i det namn som vanligen används i hans land. Exempel:

F = fou (löpare på franska), B = bishop (löpare på engelska). I tryckta publikationer rekommenderas användning av figurer för pjäserna.

E3. Bönder anges ej med sin första bokstav utan kännetecknas av frånvaron av en sådan bokstav. Exempel: e5, d4, a5.

E4. De åtta linjerna (från vänster till höger för vit och från höger till vänster för svart) anges med de små bokstäverna a respektive b, c, d, e, f, g, och h.

E5. De åtta raderna (nerifrån och upp för vit och uppifrån och ner för svart) är numrerade 1 respektive 2, 3, 4, 5, 6, 7 och 8. I konsekvens härmed placeras i utgångsställningen de vita pjäserna och bönderna på första och andra raden samt de svarta pjäserna och bönderna på åttonde och sjunde raden.

E6. Som en konsekvens av reglerna ovan anges var och en av de 64 rutorna med en unik kombination av en bokstav och en siffra.

E7. Varje drag av en pjäs anges med a) begynnelsebokstaven hos pjäsen i fråga och b) ankomstrutan. Det ska inte vara något bindestreck mellan a) och b).
Exempel: Le5, Sf3, Td1.

När det gäller bönder anges endast ankomstrutan. Exempel: e5, d4, a5.

E8. När en pjäs slår insättes ett x mellan

a) begynnelsebokstaven hos pjäsen i fråga och

b) ankomstrutan. Exempel: Lxe5, Sxf3, Txd1.

När en bonde slår måste inte enbart ankomstrutan anges, utan även den linje som lämnas, åtföljd av ett x. Exempel: dxe5, gxf3, axb5. I händelse av "en passant"-slag anges ankomstrutan som den ruta där bonden som utför slaget slutligen ställs med tillägg av noteringen "e.p."

E9. Om två identiska pjäser kan flytta till samma ruta anges pjäsen som flyttas enligt följande:

1) Om båda pjäserna står på samma rad:

a) med begynnelsebokstaven i pjäsens namn,

b) med linjen som lämnas och

c) ankomstrutan.

2) Om båda pjäserna står på samma linje:

a) med begynnelsebokstaven i pjäsens namn,

b) med numret på den rad som lämnas och

c) ankomstrutan.

3) Om pjäserna står på olika rader och linjer har metod 1) företräde.

Vid slag insätts ett x mellan b) och c).

Exempel:

1) Det finns två springare på rutorna g1 respektive d2 och en av dem flyttar till rutan f3: man skriver Sgf3 eller Sdf3, beroende på vilken springare som flyttar.

2) Det finns två springare på rutorna g5 respektive g1 och en av dem flyttar till rutan f3: man skriver S5f3 eller S1f3, beroende på vilken springare som flyttar.

3) Det finns två springare på rutorna h2 respektive d4 och en av dem flyttar till rutan f3: man skriver Shf3 eller Sdf3, beroende på vilken springare som flyttar.

Om det sker ett slag på ruta f3 ändras de föregående exemplen genom att man sätter in ett x: 1) antingen Sgxf3 eller Sdxf3, 2) antingen S5xf3 eller S1xf3, 3) antingen Shxf3 eller Sdxf3, beroende på vilken springare som slår.

E10. Om två bönder kan slå samma pjäs eller bonde hos motståndaren, anges bonden som flyttas med a) bokstaven för den linje som lämnas, b) ett x, och c)

ankomstrutan. Exempel: Om det står vita bönder på rutorna c4 respektive e4 och en svart bonde eller pjäs på ruta d5, skriver man vits drag cxd5 eller exd5, beroende på vilken bonde som slår.

E11. Vid bondepromotion anges det faktiska draget omedelbart följt av den nya pjäsens begynnelsebokstav. Exempel: d8D, f8S, b1L, g1T.

E12. Remianbud ska noteras med (=).

Exempel på partiprotokoll: 1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. d4 exd4 4. e5 Se4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Sxd6 7. Lg5 Sc6 8. De3+ Le7 9. Sbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Kb1 (=)