

SVERIGES SCHACKFÖRBUND

TÄVLINGS- och REGELKOMMITTÉN



FIDEs Schackregler ver. 2



gällande från den 1 juli 2014

i översättning av Ola Winfridsson

FIDE:S SCHACKREGLER SOM TRÄDER I KRAFT DEN 1 JULI 2014

Innehållsförteckning:

INLEDNING	sidan 2
FÖRORD	sidan 2
GRUNDREGLER	sidan 3
§ 1. Schackspelets karaktär och syfte	sidan 3
§ 2. Utgångsställningen för pjäserna och schackbrädet	sidan 3
§ 3. Pjäsernas gång	sidan 4
§ 4. Utförande av drag	sidan 5
§ 5. Avslutat parti	sidan 6
TÄVLINGSREGLER	
§ 6. Schackklockan	sidan 6
§ 7. Regelstridiga ställningar	sidan 8
§ 8. Protokollföring	sidan 9
§ 9. Remiparti	sidan 9
§ 10. Poängberäkning	sidan 10
§ 11. Spelarnas uppförande	sidan 11
§ 12. Domarens roll (se förordet)	sidan 11
Bilagor:	
A. Snabbschack	sidan 12
B. Blixtschack	sidan 13
D. Regler för spel med blinda eller synskadade spelare	sidan 13
E. Avbrutna partier	sidan 15
G. Tidsbegränsad avslutning	sidan 16
H. Ordlista för schackregler	sidan 17

INLEDNING

FIDE:s schackregler reglerar närschackspel och är indelade i två avsnitt:

1. Grundregler och 2. Tävlingsregler. Den engelska texten är originalversionen av schackreglerna, som antogs vid den 84:e FIDE-kongressen i Tallinn (Estland) i oktober 2013 och träder i kraft den 1 juli 2014.

I dessa regler har orden ”han”, ”honom” och ”hans” använts genomgående, med vilka utan åtskillnad även avses ”hon”, ”henne”, ”hennes”, ”hen” och ”hens”.

Version 2 (Ver. 2) är med den nya lydelsen i § 11.3 b). Ver. 2 gäller från 1 oktober 2014.

FÖRORD

Schackreglerna kan inte ta upp alla potentiella situationer som kan uppstå under ett parti och de kan inte heller reglera alla organisatoriska frågor. I de fall som inte regleras i detalj av en eller flera paragrafer bör det emellertid vara möjligt att fatta ett korrekt beslut genom att studera analoga situationer som diskuteras i reglerna. Reglerna förutsätter att domare har erforderlig kompetens, sunt omdöme och absolut objektivitet. Alltför detaljerade regler riskerar inskränka domarens frihet att avkunna domslut där hänsyn tas till rättvisa, logik och särskilda omständigheter. FIDE vädjar till alla schackspelare och förbund att godta detta synsätt.

En nödvändig förutsättning för att ett parti ska ratingberäknas av FIDE är att det spelas i enlighet med FIDE:s schackregler.

Vidare rekommenderas att tävlingspartier som inte ratingberäknas av FIDE ändå spelas i enlighet med FIDE:s schackregler.

Medlemsförbund kan be FIDE fälla ett avgörande i frågor som rör schackreglerna.

Kommentar [T1]: Jag vill ta bort innehållsförteckningen. OW: OK!

GRUNDREGLER

§ 1. Schackspelets karaktär och syfte

1.1 Schack spelas mellan två motståndare som flyttar pjäser på en kvadratisk spelplan, ett s.k. schackbräde. Motståndarna utför dragen växelvis och spelaren med de ljusa pjäserna (vit) inleder partiet genom att utföra det första draget, spelaren med de mörka pjäserna (svart) svarar med sitt första drag och så vidare. En spelare sägs "vara vid draget" när motståndarens drag har "utförts".













1.2 Målet för båda spelarna är att angripa ("schacka" eller "ställa i schack") motståndarens kung på ett sådant sätt att motståndaren inte längre har några regelrätta drag till sitt förfogande. En spelare som uppnår detta mål sägs ha "satt motståndarens kung matt" och därmed ha vunnit partiet. Det är inte tillåtet att lämna den egna kungen i schack eller ställa den i schack, ej heller att slå motståndarens kung. Den spelare vars kung blivit mattsatt har förlorat partiet.

1.3 Om ställningen är sådan att ingen av spelarna har möjlighet att sätta matt är partiet remi (se § 5.2b).

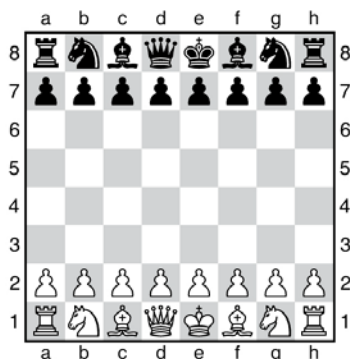
§ 2. Utgångsställningen för pjäserna på schackbrädet

2.1 Schackbrädet består av ett rutnät med 64 (8×8) lika stora kvadratiske rutor varannan ljus (de "vita" rutorna) och varannan mörk (de "svarta" rutorna). Schackbrädet placeras mellan spelarna på ett sådant sätt att den närmaste hörnrutan till höger om respektive spelare är vit.

2.2 Vid spelets början har vitspelaren 16 ljusa pjäser (de "vita" pjäserna) och svartspelaren 16 mörka pjäser (de "svarta" pjäserna). Dessa pjäsuppsättningar ser ut som följer:

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. Utgångsställningen för pjäserna på schackbrädet är följande:



2.4 De åtta vertikala rutraderna kallas ”linjer” och de åtta horisontella rutraderna kallas ”rader”. En tvärgående linje av likfärgade rutor som löper från en kant av brädet till en angränsande kant kallas ”diagonal”.

§ 3. Pjäsernas gång

3.1 Det är inte tillåtet att flytta en pjäs till en ruta där det står en pjäs av samma färg. Om en pjäs flyttas till en ruta där någon av motståndarens pjäser står, slås denna pjäs och avlägsnas från brädet som en del av samma drag. En pjäs sägs hota en ruta om den kan slå en pjäs som står eller ställs på denna ruta i enlighet med § 3.2–3.8. En pjäs anses hota en ruta även om denna pjäs är förhindrad att flytta till rutan ifråga på grund av att den då skulle ställa den egna kungen i schack.

3.2 Löparen kan flyttas till samtliga rutor längs den eller de diagonaler på vilken den står.

3.3 Tornet kan flyttas till samtliga rutor längs den linje eller rad på vilken det står.

3.4 Damen kan flyttas till samtliga rutor längs den linje eller rad eller den eller de diagonaler på vilken den står.

3.5 När dessa drag utförs kan löparen, tornet och damen inte hoppa över mellanstående pjäser.

3.6 Springaren kan flyttas till någon av de rutor som ligger närmast den ruta den står på, men inte ligger på samma rad, linje eller diagonal.

3.7

a) Bonden kan flyttas till närmast framförvarande ruta på samma linje, förutsatt att den rutan inte är upptagen.

b) I sitt första drag kan bonden flyttas som i § 3.7.a eller två rutor längs samma linje som den står på, förutsatt att ingen av rutorna är upptagna.

c) Bonden kan flyttas diagonalt till en framförvarande ruta på en angränsande linje som är upptagen av en motståndarpjäs och slår då denna pjäs.

d) En bonde som står på en angränsande ruta på samma rad som en motståndarbonden som precis har flyttats fram två rutor i ett drag från utgångsrutan får slå denna motståndarbonden som om den bara hade flyttats en ruta. Detta slag är endast tillåtet som ett omedelbart svarsdrag på denna framryckning och kallas att slå ”en passant” eller ”passantslag”.

e) När en spelare som är vid draget flyttar en bonde till raden längst bort från utgångsrutan måste han, som en del av samma drag, byta ut denna bonde mot en ny dam, torn, löpare eller springare av samma färg på förvandlingsfältet. Spelarens val är inte begränsat till de pjäser som har slagits tidigare. Utbytet av en bonde mot en annan pjäs kallas ”promovering” eller ”förvandling” och den nya pjäsens verkan är omedelbar.

3.8 Kungen kan flyttas på två olika sätt:

a) Genom att den flyttas till en angränsande ruta.

b) Genom ”rockad”. Detta är ett drag med kungen och ett av tornen av samma färg längs spelarens första rad. Det räknas som ett enda kungsdrag och utförs på följande sätt: kungen flyttas från utgångsrutan två rutor mot ett torn som står på sin utgångsruta, varefter tornet flyttas över kungen och placeras på den ruta som kungen just har passerat.

1) Rätten att rockera har gått förlorad under någon av följande omständigheter:

a) Om kungen redan har flyttats.

b) Med ett torn som redan har flyttats.

2) Rockad är tillfälligt förhindrad under någon av följande omständigheter:

- a) Om kungens utgångsruta, den ruta som kungen måste passera eller den ruta som kungen ska flyttas till hotas av en eller flera motståndarpjäser.
- b) Om det står en pjäs mellan kungen och det torn med vilket rockaden ska utföras.

3.9 Kungen sägs stå "i schack" om den hotas av en eller flera motståndarpjäser, även om de är förhindrade att flytta till den ruta där kungen står på grund av att de då skulle ställa den egna kungen i schack. Det är inte tillåtet att utföra drag som ställer eller lämnar den egna kungen i schack.

3.10

- a) Ett drag är regelrätt när samtliga relevanta kriterier i § 3.1–3.9 är uppfyllda.
- b) Ett drag är regelstridigt om det inte uppfyller de relevanta kriterierna i § 3.1–3.9.
- c) En ställning är regelstridig om den inte kan ha uppstått genom någon som helst följd av regelrätta drag.

§ 4. Utförande av drag

4.1 Varje enskilt drag får endast utföras med ena handen.

4.2 Endast den spelare som är vid draget har rätt att ställa en eller flera pjäser till rätta på de rutor de står på, förutsatt att han först tillkännager sin avsikt (t.ex. genom att säga "j'adoube", "I adjust" eller "jag ställer till rätta").

4.3 Om en spelare vid draget – med undantag för vad som regleras i § 4.2 – på schackbrädet avsiktligt vidrör, i akt och mening att flytta eller slå:

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

4.4 Om spelaren vid draget

- a) rör kungen och ett torn måste han rockera med dessa pjäser, förutsatt att det är regelrätt.
- b) avsiktligt rör ett torn och sedan kungen får han inte rockera åt det hållet i det draget, utan situationen regleras av § 4.3a.
- c) i avsikt att rockera rör kungen och därefter ett torn, men rockad med detta torn är regelstridigt, måste spelaren utföra ett annat regelrätt drag med kungen (inklusive, om det är möjligt, rockad med det andra tornet). Om kungen inte har något regelrätt drag till sitt förfogande står det spelaren fritt att utföra vilket regelrätt drag som helst.
- d) promoverar en bonde är valet av ny pjäs fullbordat när den nya pjäsen berört promoveringsrutan.

4.5 Om ingen av de vidrörda pjäserna enligt § 4.3 eller § 4.4 kan flyttas eller slås står det spelaren fritt att utföra vilket regelrätt drag som helst.

4.6 Promovering kan utföras på olika sätt:

1. Bonden behöver inte placeras på förvandlingsfältet.
2. Avlägsnandet av bonden och insättandet av den nya pjäsen på förvandlingsfältet kan ske i valfri ordning.

Om en motståndarpjäs står på förvandlingsfältet måste den slås.

4.7 När en pjäs, som ett regelrätt drag eller som en del av ett regelrätt drag, har släppts på en ruta kan den inte flyttas till en annan ruta i det draget. Draget ska anses vara utfört under följande omständigheter:

- a) Vid slag: när den slagna pjäsen har avlägsnats från brädet och spelaren har placerat den egna pjäs som utfört slaget på den nya rutan och släppt taget om den.
- b) Vid rockad: när spelaren har släppt tornet på den ruta som dessförinnan passerats av kungen. När spelaren har släppt kungen är draget ännu inte utfört, men spelaren äger inte längre rätt att utföra något annat drag än rockad åt det hållet, förutsatt att det inte är regelstridigt. Om rockad åt det hållet är regelstridigt måste spelaren utföra ett annat regelrätt drag med kungen (inklusive rockad med det andra tornet). Om kungen inte har något regelrätt drag till sitt förfogande står det spelaren fritt att utföra vilket regelrätt drag som helst.
- c) Vid promovering: när spelaren har släppt taget om den nya pjäsen på promoveringsrutan.

4.8 När en spelare bryter mot § 4.1–4.7 förlorar motståndaren rätten att påtala detta så snart han själv vidrör en pjäs i avsikt att flytta eller slå den.

§ 5. Avslutat parti

5.1

- a) Den spelare som sätter motståndarens kung schack matt har vunnit partiet. Detta avslutar omedelbart partiet, förutsatt att det drag som ger upphov till mattsättningen utförts i enlighet med § 3 och § 4.2–4.7.
- b) När en spelare förklarar att han ger upp vinner motståndaren partiet. Detta avslutar omedelbart partiet.

5.2

- a) Partiet är remi när spelaren vid draget inte har några regelrätta drag till sitt förfogande och hans kung inte står i schack. Partiet sägs då ha slutat med ”patt”. Detta avslutar omedelbart partiet, förutsatt att det drag som ger upphov till pattställningen utförts i enlighet med § 3 och § 4.2–4.7.
- b) Partiet är remi när en ställning har uppkommit där ingen av spelarna kan sätta motståndarens kung matt med någon som helst följd av regelrätta drag. Partiet sägs då ha slutat i en ”död ställning”. Detta avslutar omedelbart partiet, förutsatt att det drag som ger upphov till den döda ställningen utförts i enlighet med § 3 och § 4.2–4.7.
- c) Partiet är remi efter överenskommelse mellan de två spelarna under partiet. Detta avslutar omedelbart partiet.
- d) Partiet kan sluta remi om en identisk ställning just är på väg att uppkomma eller har uppkommit på brädet för minst tredje gången (se § 9.2).
- e) Partiet kan sluta remi om åtminstone de 50 senaste dragen från båda spelarna har utförts utan att någon bonde flyttats eller pjäs slagits (se § 9.3).

TÄVLINGSREGLER

§ 6. Schackklockan

6.1 Med ”schackklocka” avses en klocka med två tidsvisare som är förbundna med varandra på ett sådant sätt att när den ena går står den andra stilla.
Med ”klocka” avses i schackreglerna endera av de två urtavlor.
Båda urtavlor är utrustade med varsin ”kläpp”.
Med ”kläppen har fallit” avses att den tilldelade tiden har löpt ut för någon av spelarna.

6.2

- a) När schackklocka används ska den spelare som har utfört sitt drag på schackbrädet stoppa sin klocka och starta motståndarens (det vill säga att han ska trycka på sin klocka). Detta ”fullbordar” draget. Ett drag är också fullbordat om:
 - 1) draget avslutar partiet (se §§ 5.1a, 5.2a, 5.2b, 5.2c och 9.6), eller

2) spelaren har utfört sitt nästa drag, i fall hans föregående drag inte fullbordades.

Spelaren måste tillåtas stoppa sin klocka efter att ha utfört sitt drag, även om motståndaren redan har gjort sitt nästa drag. Tiden från det att spelaren utför draget på schackbrädet tills han trycker på klockan betraktas som en del av spelarens tilldelade betänketid.

b) Spelaren måste trycka på klockan med samma hand som han utförde draget med. Det är förbjudet att hålla fingret på klockan eller låta det "sväva" över den.

c) Spelarna måste hantera schackklockan på ett tillbörligt sätt. Det är förbjudet att slå våldsamt på den, lyfta upp den eller välla den. Det är inte heller tillåtet att trycka på klockan innan man utfört sitt drag. Otillbörlig hantering av schackklockan ska bestraffas i enlighet med § 12.9.

d) Endast den spelare vars klocka går har rätt att ställa till rätta pjäserna.

e) Om en spelare är oförmögen att hantera schackklockan kan han tillhandahålla en medhjälpare, som måste vara godtagbar för domaren, för att sköta klockan. Domaren ska justera spelarens tilldelade betänketid på ett skäligt sätt med hänsyn till denna omständighet. För spelare med funktionsnedsättning görs inte tidsavdrag om en medhjälpare sköter klockan.

6.3

a) När schackklocka används måste båda spelarna fullborda ett visst antal drag eller alla drag inom den tilldelade betänketiden, vilket också kan inbegripa viss extratid som tilldelas efter varje drag. Allt detta måste regleras i förväg.

b) Inbesparad tid under en period läggs till spelarens disponibla betänketid för nästa period i tillämpliga fall, förutom vid spel med "tidsfördröjning". Vid spel med tidsfördröjning får båda spelarna dels en bestämd "grundbetänketid", dels en "fast extratid" för varje drag. Nedräkningen av grundbetänketiden börjar först när extratiden har löpt ut. Under förutsättning att spelaren slår över sin klocka innan extratiden löper ut förblir hans grundbetänketid oförändrad, oavsett hur mycket av extratiden som utnyttjats.

6.4 Omedelbart efter att en kläpp faller måste kriterierna i § 6.3a kontrolleras.

6.5 Domaren bestämmer före partiets start var schackklockan ska placeras.

6.6 Vid den tidpunkt som bestämts för partiets start ska vitspelarens klocka startas.

6.7

a) Reglerna för enskilda tävlingar ska i förväg reglera en eventuell toleransgräns för partierna. En spelare som kommer till schackbrädet efter att toleransgränsen gått ut tilldöms förlust i partiet såvida inte domaren beslutar annorlunda.

b) Om reglerna för en enskild tävling specificerar en annan toleransgräns än nolltolerans och ingen av spelarna är på plats vid speltidens början förlorar vitspelaren tiden från partiets starttid tills dess att han anländer, såvida inte tävlingens regler specificerar eller domaren beslutar annorlunda.

6.8 En kläpp anses ha fallit när domaren iakttar detta faktum eller om någon av spelarna korrekt påtalar detta.

6.9 Om en spelare – med undantag för de fall där någon av §§ 5.1a, 5.1b, 5.2a, 5.2b eller 5.2c är tillämplig – inte fullbordar det föreskrivna antalet drag inom den tilldelade betänketiden är partiet förlorat för honom. Partiet är emellertid remi om ställningen är sådan att motståndaren inte kan sätta spelaren som överskridit tiden matt med någon som helst följd av regelrätta drag.

6.10

a) Varje klockindikering anses vara bindande, såvida ingen uppenbar defekt föreligger. En schackklocka med en uppenbar defekt ska bytas ut av domaren som, efter sitt bästa omdöme, ska bestämma de tider som den nya klockan ska visa.

b) Om det under partiet visar sig att den ena eller båda klockorna är felaktigt inställda, ska en av spelarna eller domaren stanna klockan omedelbart. Domaren ska därefter, efter bästa omdöme, ställa klockorna korrekt samt, om nödvändigt, korrigera tiderna och dragräknaren.

6.11 Om båda kläpparna har fallit och det är omöjligt att fastställa vilken av dem som föll först ska:

- a) partiet fortsätta om det inträffar under en spelperiod som inte är partiets sista.
- b) partiet dömas remi om det inträffar under den spelperiod då alla återstående drag ska utföras.

6.12

- a) Om partiet tillfälligt behöver avbrytas ska domaren stanna schackklockan.
- b) En spelare får endast stanna schackklockan för att tillkalla domaren, till exempel då en promovring har ägt rum och den erforderliga pjäsen ej finns till hands.
- c) Domaren avgör när partiet ska återupptas.
- d) Om en spelare stannar schackklockan för att tillkalla domaren ska domaren avgöra huruvida spelaren har ett giltigt skäl för denna åtgärd. Om spelaren inte hade något giltigt skäl för att stanna klockan ska han bestraffas i enlighet med § 12.9.

6.13 Projektionsdukar, monitorer eller demonstrationsbräden som visar den aktuella ställningen på schackbrädet, de drag som har utförts/fullbordats och antalet spelade drag liksom klockor som även visar antalet drag är tillåtna i spellokalen. Spelare kan dock inte framställa några krav som grundas på information som visas på detta sätt.

§ 7. Regelstridiga ställningar

7.1 Om en regelstridig ställning uppstår och pjäserna behöver återställas till en tidigare ställning ska domaren efter bästa omdöme fastställa de tider som schackklockan ska visa. Detta innefattar rätten att inte ändra dem. Om nödvändigt ska han också korrigera klockans dragräknare.

7.2

- a) Om det under partiets gång upptäcks att utgångsställningen var inkorrekt ska partiet annulleras och ett nytt parti spelas.
- b) Om det under partiets gång visar sig att schackbrädet har placerats i strid mot § 2.1 ska partiet fortsätta, men den uppnådda ställningen måste överföras till ett korrekt placerat bräde.

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

7.4 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 nödvändigt har såväl spelaren som hans motståndare rätt att stanna schackklockan och tillkalla domaren för att be om hjälp. Domaren äger rätt att bestraffa den spelare som orsakade att pjäserna kom i oordning.

7.5

- a) Om det under partiets gång visar sig att ett regelstridigt drag har fullbordats ska ställningen omedelbart före det regelstridiga draget återställas. Om ställningen omedelbart före regelstridigheten inte kan identifieras ska partiet återupptas från den sista identifierbara ställning som föregick det regelstridiga draget. § 4.3 och § 4.7 är tillämpliga på det drag som ersätter det regelstridiga draget. Därefter ska partiet fortsätta från den återställda ställningen. Om spelaren har flyttat en bonde till raden längst bort från utgångsrutan och slagit över klockan, utan att byta ut bonden mot en ny pjäs är draget regelstridigt. Bonden ska ersättas av en dam av samma färg som bonden.
- b) Efter att åtgärden enligt § 7.5a vidtagits ska domaren för det första regelstridiga drag som en spelare fullbordar ge två minuter extra till motståndaren. Vid ett andra fullbordat regelstridigt drag av samma spelare ska domaren förklara partiet förlorat för honom. Partiet ska dock dömas remi om

ställningen är sådan att motståndaren inte kan sätta matt genom någon som helst serie av regelrätta drag.

7.6 Om det under partiet visar sig att pjäser har rubbats från sina rutor ska ställningen omedelbart före felaktigheten återställas. Om ställningen omedelbart före felaktigheten inte kan identifieras ska partiet återupptas från den sista identifierbara ställning som föregick felaktigheten. Därefter ska partiet fortsätta från den återställda ställningen.

§ 8. Protokollföring

8.1

- a) Under spelets gång ska båda spelarna korrekt anteckna sina egna och motståndarens drag, drag för drag, så tydligt och läsbart som möjligt, i algebraisk notation (bilaga C), på det ”protokoll” som föreskrivs för tävlingen. Det är förbjudet att anteckna dragen i förväg, såvida inte spelaren kräver remi enligt § 9.2 eller § 9.3 eller förseglar sitt drag enligt punkt E.1a i bilaga E.
- b) Protokollet får endast användas för att anteckna dragen, klocktider, remianbud, angelägenheter som rör krav och annan relevant information.
- c) Det är tillåtet för spelaren att, om han så önskar, besvara motståndarens drag innan han protokollför det. Han måste protokollföra sitt senaste drag innan han utför ett nytt.
- d) Båda spelarna måste anteckna remianbud på protokollet med symbolen ”(=)”.
- e) Om en spelare är oförmögen att föra protokoll kan en medhjälpare, som måste vara godtagbar för domaren, tillhandahållas av spelaren med uppgift att anteckna dragen. Domaren ska justera spelarens tilldelade betänketid på ett skäligt sätt med hänsyn till denna omständighet. För spelare med funktionsnedsättning görs inte tidsavdrag om en medhjälpare för hans protokoll.

8.2 Protokollet ska under hela partiets gång vara synligt för domaren.

8.3 Protokollen är turneringsarrangörens egendom.

8.4 Om en spelare har mindre än fem minuter kvar på klockan under en period, och inte får något tidstillägg på 30 sekunder eller mer per drag, är han under återstående av perioden inte skyldig att uppfylla kraven i § 8.1.

8.5

- a) Om ingen av spelarna för protokoll i enlighet med § 8.4 bör domaren eller en medhjälpare försöka närvara och föra protokoll. I detta fall ska domaren stanna schackklockan omedelbart efter att en kläpp har fallit och därefter båda spelarna komplettera sina protokoll med hjälp av domarens eller motståndarens protokoll.
- b) Om endast den ene av spelarna inte har fört protokoll i enlighet med § 8.4 måste han komplettera protokollet fullständigt så snart någon av kläpparna har fallit, innan han utför sitt nästa drag på schackbrädet. Under förutsättning att spelaren är vid draget får han använda motståndarens protokoll, men måste lämna tillbaka det innan han utför sitt nästa drag.
- c) Om inget komplett protokoll föreligger måste spelarna rekonstruera partiet på ett annat schackbräde under överinseende av domaren eller en medhjälpare som, innan rekonstruktionen äger rum, ska anteckna den aktuella ställningen i partiet, klocktider, vems klocka som gick och antalet utförda/fullbordade drag (i den mån dessa uppgifter är tillgängliga).

8.6 Om protokollen inte kan kompletteras så att det framgår att någon av spelarna har överskridit den tilldelade betänketiden ska nästa drag som utförs anses vara det första i den följande dragserien, såvida inte det är uppenbart att ytterligare drag har utförts eller fullbordats.

8.7 Vid partiets slut ska båda spelarna underteckna båda protokollen och ange resultatet i partiet. Detta resultat ska gälla, även om det är inkorrekt, såvida inte domaren beslutar annorlunda.

§ 9. Remiparti

9.1

- a) Reglerna för en tävling kan föreskriva att spelarna utan domarens godkännande överhuvudtaget inte får enas om remi, eller först efter ett minsta antal drag.
- b) Om reglerna för en tävling tillåter spelarna att enas om remi gäller emellertid följande:
1. En spelare som önskar bjuda remi ska göra det efter att han gjort sitt drag på schackbrädet, men innan han slår över klockan. Remianbud vid andra tidpunkter under spelet är fortfarande giltiga, men § 11.5 måste beaktas. Anbudet kan inte kopplas till några villkor. I ingetdera fallet kan anbudet tas tillbaka och det förblir i kraft tills dess att motståndaren antar det, avslår det muntligt, avslår det genom att vidröra en pjäs i avsikt att flytta den eller slå den eller genom att partiet avslutas på något annat sätt.
 2. Båda spelarna ska notera remianbudet i protokollet med symbolen "(=)".
 3. Krav på remi som reses enligt § 9.2 eller § 9.3 ska anses utgöra ett remianbud.

9.2 Partiet är remi efter ett korrekt påpekande av en spelare vid draget när samma ställning för åtminstone tredje gången (inte nödvändigtvis som ett resultat av en dragupprepning):

- a) kommer att uppstå, om han först skriver ner sitt drag (vilket inte får ändras) i protokollet och förklarar sin avsikt för domaren att utföra detta drag.
- b) just har uppstått och spelaren som kräver remi är vid draget.
- Ställningarna anses vara desamma endast om samma spelare är vid draget, pjäser av samma slag och färg står på samma rutor och de möjliga dragen för samtliga pjäser för båda parter är desamma. Ställningarna är således inte desamma om:
1. en bonde i början av sekvensen kunde ha slagits en passant.
 2. en kung eller ett torn hade rockad rätt som gick förlorad genom att endera pjäsen flyttades. Rockad rätten går endast förlorad efter att kungen eller tornet flyttats.

9.3 Partiet är remi efter ett korrekt påpekande av spelaren vid draget om:

- a) han skriver ner sitt drag (vilket inte får ändras) i protokollet, och förklarar sin avsikt för domaren att göra detta drag, vilket kommer att innebära att de senaste 50 dragen av båda spelarna har utförts utan att någon bonde flyttats eller pjäs slagits.
- b) de senaste 50 dragen av båda spelarna har fullbordats utan att någon bonde har flyttats eller pjäs slagits.

9.4 Om en spelare vidrör en pjäs i enlighet med § 4.3 förlorar han rätten att kräva remi enligt § 9.2 eller § 9.3 vid det aktuella draget.

9.5 Om en spelare kräver remi enligt § 9.2 eller § 9.3 ska han stanna schackklockan (se § 6.12b). Detta krav kan inte tas tillbaka.

- a) Om kravet visar sig vara korrekt slutar partiet omedelbart remi.
- b) Om kravet visar sig vara felaktigt ska domaren lägga till två minuter till motståndarens återstående betänketid och partiet därefter fortsätta. Om kravet grundades på ett drag som spelaren avsåg att utföra måste detta drag utföras enligt § 3 och § 4.

9.6 Om endera eller båda av följande inträffar, är partiet remi: (Domaren ska döma remi.)

- a) Samma ställning har uppstått, enligt § 9.2b, under minst fem på varandra följande drag av båda spelarna.
- b) De senaste 75 dragen har utförts av båda spelarna utan att någon bonde flyttats eller pjäs slagits.

9.7 Partiet är remi när en ställning har uppstått, från vilken en matsättning inte kan uppkomma genom någon möjlig serie av regelrätta drag. Detta avslutar omedelbart partiet, förutsatt att draget som ledde till denna ställning utförts i enlighet med § 3 och § 4.2–4.7.

§ 10. Poängberäkning

10.1 Såvida inget annat anges i reglerna för tävlingen erhåller den spelare som vinner partiet (även genom walk over) en (1) poäng, medan förloraren (även vid walk over) får noll (0) poäng. Vid remi får båda spelarna en halv (½) poäng.

§ 11. Spelarnas uppförande

11.1 Spelarna får inte handla på sådant sätt att schackspelet råkar i vanrykte.

11.2 Med "tävlingssområde" avses spellokal, vilorum, toaletter, serveringsutrymmen, utrymmen avsedda för rökning och andra av domaren anvisade utrymmen. Med "spellokal" avses det utrymme där partierna i den aktuella tävlingen spelas. Endast med domarens tillstånd får

- a) spelare lämna tävlingssområdet.
- b) spelare som är vid draget lämna spellokalen.
- c) personer, som varken är spelare eller domare, beträda spellokalen.

11.3

- a) Under spelets gång är det förbjudet för spelarna att använda några som helst anteckningar eller informationskällor eller söka råd eller analysera några som helst partier på ett annat schackbräde.
- b) Under spelets gång är det förbjudet för spelare inom tävlingssområdet att ha på sig mobiltelefoner, elektroniska kommunikationsmedel eller annan utrustning kapabel att föreslå schackdrag. Tävlingens regler kan dock tillåta att sådan utrustning förvaras i spelarens väska, förutsatt att utrustningen är helt avstängd. Det är förbjudet för spelare att utan domarens tillstånd bära med sig en väska som innehåller sådan utrustning. Om det är uppenbart att en spelare har sådan utrustning på sig inom tävlingssområdet ska spelaren dömas till förlust av partiet och motståndaren tilldömas segern. Tävlingens regler kan föreskriva ett annat, mildare, straff. Domaren har rätt att begära att i avskildhet få visitera spelarens kläder, väskor eller dylikt. Domaren, eller annan av domaren auktoriserad person, ska visitera spelaren (denna uppgift ska utföras av en person av samma kön som spelaren). Spelaren är skyldig att samarbeta och om han vägrar ska domaren vidta åtgärder enligt § 12.9.
- c) Rökning är endast tillåten i av domaren för ändamålet utsedda utrymmen på tävlingssområdet.

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

11.5 Det är förbjudet att distrahera eller förarga motståndaren på något som helst sätt. Detta omfattar obefogade krav eller remianbud liksom att orsaka störande ljud i spellokalen.

11.6 Överträdelse av någon del av § 11.1–11.5 ska bestraffas enligt § 12.9.

11.7 Spelare som framhärdar i sin vägran att följa schackreglerna ska dömas till förlust av partiet, och motståndarens poäng ska bestämmas av domaren.

11.8 Om båda spelarna befins skyldiga enligt § 11.7 ska båda spelarna dömas till förlust av partiet.

11.9 Spelare har rätt att be domaren förklara specifika aspekter av schackreglerna.

11.10 Såvida inte tävlingens regler föreskriver något annat kan en spelare överklaga eller lämna in en protest mot domarens beslut, även om han har undertecknat protokollet (se § 8.7).

§ 12. Domarens roll (se även förordet)

12.1 Domaren ska se till att schackreglerna strikt följs.

12.2 Domaren ska:

- a) borga för ärligt och rent spel.
- b) handla i enlighet med vad som ligger i tävlingens intresse.
- c) hela tiden upprätthålla en god spelmiljö.
- d) undanröja störningsmoment för spelarna.
- e) följa tävlingens förlopp.
- f) vidta särskilda åtgärder med hänsyn till spelare med funktionsnedsättningar och spelare som behöver vård.

12.3 Domaren ska följa partierna, i synnerhet när spelare är i tidsnöd, verkställa beslut han fattar och i tillämpliga fall bestraffa spelare.

12.4 Domaren kan utse medhjälpare som följer partier, till exempel när flera spelare är i tidsnöd.

12.5 Domaren kan tilldela den ena eller båda spelarna extra tid i händelse av yttre störningar av partiet.

12.6 Domaren får inte ingripa i partier utöver vad som beskrivs i schackreglerna. Han får inte informera om antalet fullbordade drag, förutom vid tillämpningen av § 8.5 när åtminstone en av kläpparna har fallit. Domaren ska avhålla sig från att informera spelare om att motståndaren har gjort sitt drag eller att han har glömt att trycka på klockan.

12.7 Om någon iakttar en regelstridighet får han endast informera domaren om detta. Utöver detta ska spelare i andra partier inte diskutera eller på annat sätt lägga sig i övriga partier. Åskådare får inte lägga sig i partierna. Domaren äger rätt att avvisa personer som bryter mot denna bestämmelse från tävlingsområdet.

12.8 Utan domarens tillstånd är det förbjudet för alla att använda mobiltelefon eller andra former av kommunikationsutrustning på tävlingsområdet eller eventuella intilliggande utrymmen som anges av domaren.

12.9 Bestraffningsalternativ som står domaren till buds:

- a) Varning.
- b) Ökning av motståndarens återstående betänketid.
- c) Minskning av återstående betänketid för den spelare som begått regelöverträdelsen.
- d) Ökning av den poäng för partiet som delas ut till motståndaren, upp till högsta möjliga.
- e) Minskning av poängen för partiet som delas ut till den spelare som begått regelöverträdelsen.
- f) Förklara partiet förlorat för den spelare som begått regelöverträdelsen (motståndarens poäng ska också bestämmas av domaren).
- g) Ett i förväg tillkännagett bötesbelopp.
- h) Uteslutning ur tävlingen.

BILAGOR

Bilaga A. Snabbschack

A.1 Med ”snabbschacksparti” avses ett parti där spelarna antingen måste utföra alla drag inom en fast betänketid på mer än 10 minuter, men mindre än 60 minuter, vardera eller där [tilldelad betänketid] + $60 \times$ [tillämpad tilläggstid] är mer än 10 minuter, men mindre än 60 minuter, för vardera spelaren.

A.2 Spelarna behöver inte protokollföra dragen.

A.3 Tävlingsreglerna ska gälla om följande två omständigheter är för handen:

a) Spelet följs av en domare per högst tre partier.

b) Samtliga partier protokollförs av domaren eller hans medhjälpare och, om möjligt, på elektronisk väg.

A.4 I övriga fall gäller följande:

a) När båda spelarna har fullbordat tio drag räknat från utgångsställningen,

1. kan klockornas inställning bara ändras, om tävlingsprogrammet inte påverkas negativt.

2. kan inga klagomål framställas vad beträffar felaktigt uppställda pjäser eller felaktig

placering av schackbrädet. Om kungen har placerats felaktigt är rockad ej tillåten. Om något av tornen har placerats felaktigt är rockad med det tornet ej tillåten.

b) Ett regelstridigt drag är fullbordat så snart spelaren har tryckt på klockan. Om domaren observerar detta ska han förklara partiet förlorat för spelaren, förutsatt att motståndaren inte har gjort sitt nästa drag. Om domaren inte ingriper äger motståndaren rätt att kräva vinst, förutsatt att han inte har utfört sitt nästa drag. Partiet ska dock förklaras remi om ställningen är sådan att motståndaren inte kan sätta matt med någon som helst följd av regelrätta drag. Om motståndaren inte påtalar det regelstridiga draget och domaren inte ingriper ska det regelstridiga draget gälla och partiet fortsätta. När motståndaren har gjort sitt nästa drag kan inte ett regelstridigt drag korrigeras såvida inte spelarna kommer överens om det utan domarens ingripande.

c) För att kunna kräva vinst på tid måste kravställaren stanna schackklockan och tillkalla domaren.

För att kravet ska godkännas måste kravställaren själv ha betänketid kvar efter att schackklockan har stannats. Partiet ska dock förklaras remi om ställningen är sådan att kravställaren inte kan sätta motståndarens kung matt genom någon som helst följd av regelrätta drag.

d) Om domaren observerar att båda kungarna står i schack, eller att en bonde står på raden längst bort från utgångsrutan, ska han vänta tills nästa drag har fullbordats. Om ställningen på brädet fortfarande är regelstridig ska domaren förklara partiet remi.

A5. I reglerna för tävlingen ska det anges om punkt A.3 eller A.4 gäller för hela tävlingen eller ej.

Bilaga B. Blixtschack

B.1 Med "blixtparti" avses ett parti där spelarna måste utföra alla drag inom en fast betänketid på högst 10 minuter vardera, eller där $[tildelad\ betänketid] + 60 \times [tillämpad\ tilläggstid]$ är högst 10 minuter.

B.2 De bestraffningar som omnämns i § 7 och § 9 i tävlingsreglerna ska vara en minut istället för två minuter.

B.3 Tävlingsreglerna ska gälla om följande två omständigheter är för handen:

a) Spelet följs av en domare per parti.

b) Samtliga partier protokollförs av domaren eller hans medhjälpare och, om möjligt, på elektronisk väg.

B.4 I övriga fall ska snabbschacksreglerna i punkt A.4 i bilaga A gälla för spelet.

B.5 I reglerna för tävlingen ska det anges om punkt B.3 eller B.4 gäller för hela tävlingen eller ej.

Bilaga D. Regler för spel med blinda eller synskadade spelare

D.1 Arrangören äger rätt att i samråd med domaren anpassa följande regler efter lokala omständigheter. I tävlingsschack mellan seende och synskadade (högst 10 % synskärpa eller 20 graders synfält) kan endera spelaren begära användning av två bräden, varvid den seende spelaren

använder ett vanligt bräde, medan den synskadade använder ett specialtillverkat bräde som måste uppfylla följande krav:

- a) Brädet ska mäta minst 20 × 20 cm.
- b) Brädets svarta rutor ska vara något upphöjda i förhållande till de vita.
- c) Varje enskild ruta ska vara försedd med ett hål.

Pjäserna måste uppfylla följande krav:

- a) Varje enskild pjäs ska vara försedd med en tapp som passar i hålen i rutorna.
- b) Pjäserna ska vara av Staunton-modell och de svarta pjäserna specialmärkta.

D.2 Följande regler ska gälla för spelet:

1. Dragen ska tillkännages tydligt, upprepas av motståndaren och utföras på hans schackbräde. Vid promovering av en bonde måste spelaren tala om vilken pjäs han väljer. För att tillkännagivandet av dragen ska vara så tydlig som möjligt rekommenderas användningen av följande namn istället för enbart motsvarande linjebokstav:

A - Anna	B - Bella	C - Cesar	D - David
E - Eva	F - Felix	G - Gustav	H - Hector

Under förutsättning att domaren inte beslutar något annat rekommenderas användning av tyska räkneord för raderna (sett från vit till svart):

1 – eins	3 – drei	5 – fünf	7 – sieben
2 – zwei	4 – vier	6 – sechs	8 – acht

Rockad tillkännages som ”Lange Rochade” (lång rockad på tyska) och ”Kurze Rochade” (kort rockad på tyska). Pjäsernas benämns på tyska: König (kung), Dame (dam), Turm (torn), Läufer (löpare), Springer (springare), Bauer (bonde).

2. På den synskadade spelarens bräde ska en pjäs anses vara rörd när den har tagits ur hålet i rutan den står på.

3. Ett drag ska anses vara utfört när:

- a) Vid slag, när spelaren vid draget har avlägsnat den slagna pjäsen från brädet.
- b) En pjäs har placerats i ett annat hål.
- c) Draget har tillkännagetts.

Först därefter ska motståndarens klocka startas.

4. Ifråga om punkt 2 och 3 gäller de vanliga reglerna för den seende spelaren.

5. Det är tillåtet för den synskadade spelaren att använda en specialtillverkad schackklocka, vilken i så fall ska vara utformad enligt följande:

- a) Urtavlorna ska vara försedda med förstärkta visare, var femte minut markeras med en upphöjd punkt och var femtonde minut med två upphöjda punkter.
- b) En kläpp som lätt kan kännas och är utformad så att spelaren kan känna minutvisaren under de sista fem minuterna av varje hel timme.
- c) Ej obligatoriskt, någon form av ljudmeddelande till den synskadade spelaren om antalet utförda drag.

6. Den synskadade spelaren måste föra protokoll i blindskrift eller handskrift eller med hjälp av inspelningsapparat.

7. En felsägning vid tillkännagivandet av ett drag måste korrigeras omedelbart och innan motståndarens klocka startas.

8. Om det under spelets gång uppstår olika ställningar på de två bräderna måste de korrigeras med domarens hjälp och genom jämförelse av båda spelarnas protokoll. Om protokollen stämmer överens måste den spelare som har antecknat rätt drag, men utfört fel drag,

korrigera ställningen på sitt bräde så att den överensstämmer med partiprotollen. Om det visar sig att partiprotollen inte stämmer överens ska ställningen återställas till den punkt där båda protokollen överensstämmer och domaren justera schackklockorna i enlighet därmed.

9. Den synskadade spelaren har rätt att använda sig av en medhjälpare för någon, några eller samtliga följande uppgifter:

- a) Utföra endera spelarens drag på motståndarens bräde.
- b) Tillkännage båda spelarnas drag.
- c) Föra protokoll åt den synskadade spelaren och sätta igång motståndarens klocka (med beaktande av punkt 3c ovan).
- d) Informera den synskadade spelaren, dock endast på dennes begäran, om antalet gjorda drag och hur mycket betänketid som respektive spelare har förbrukat.
- e) Kräva vinst i partiet i de fall där motståndaren har överskridit betänketiden och informera domaren när den seende spelaren vidrört någon av sina pjäser.
- f) Sköta nödvändiga formaliteter om partiet avbryts.

10. Om den synskadade spelaren inte använder sig av någon medhjälpare har den seende spelaren rätt att anlita någon som utför de uppgifter som omnämns i punkt 9a och 9b.

Bilaga E. Avbrutna partier

E.1

- a) Om ett parti inte är avslutat vid den föreskrivna spelperiodens slut ska domaren anmoda spelaren vid draget att "försegla" sitt drag. Spelaren måste skriva sitt drag i entydig notation på protokollet, placera sitt eget och motståndarens protokoll i ett kuvert, klistra igen kuvertet och först därefter stanna schackklockan. Fram tills dess att spelaren stannar klockan har han rätt att ändra förseglingsdraget. Om spelaren utför ett drag på schackbrädet efter att domaren har sagt åt honom att försegla måste detta drag noteras på protokollet som förseglingsdraget.
- b) En spelare som är vid draget och avbryter partiet före spelperiodens slut ska anses ha förseglat draget vid den nominella tidpunkten för spelperiodens slut och hans återstående betänketid ska noteras med hänsyn till denna omständighet.

E.2 Följande uppgifter ska anges utanpå kuvertet:

- a) Spelarnas namn.
- b) Ställningen omedelbart före förseglingsdraget.
- c) Respektive spelares förbrukade betänketid.
- d) Namnet på den spelare som har utfört förseglingsdraget.
- e) Förseglingsdragets nummer.
- f) Remianbud, om ett sådant framställdes i samband med avbrottet och således är i kraft.
- g) Datum, tidpunkt och plats för återupptagande av spelet.

E.3 Domaren ska kontrollera att uppgifter på kuvertet stämmer och ansvarar också för dess säkra förvar.

E.4 Om en spelare bjuder remi efter att motståndaren har förseglat är erbjudandet giltigt tills motståndaren antar eller avböjer det enligt § 9.1.

E.5 Innan partiet återupptas ska ställningen omedelbart före förseglingsdraget ställas upp på schackbrädet och spelarnas respektive återstående betänketider när partiet avbröts ställas in på schackklockan.

E.6 Om spelarna kommer överens om remi innan partiet återupptas, eller om någon av spelarna meddelar domaren att han ger upp, är partiet avslutat.

E.7 Kuvertet ska öppnas först när den spelare som ska besvara förseglingsdraget är närvarande.

E.8 Med undantag för de fall som omnämns i §§ 5, 6.9 och 9.6 ska partiet förklaras förlorat för den spelare vars noterade förseglingsdrag är något av följande:

- a) Tvetydigt.
- b) Noterat på ett sådant sätt att dess verkliga innebörd omöjlig kan fastställas.
- c) Regelstridigt.

E.9 Om, vid den överenskomna tidpunkten för spelets återupptagande:

- a) den spelare som har att besvara förseglingsdraget är närvarande ska kuvertet öppnas, det förseglade draget utföras på schackbrädet och hans klocka startas.
- b) den spelare som har att besvara förseglingsdraget inte är närvarande ska hans klocka startas. När han anländer äger han rätt att stanna klockan och tillkalla domaren som öppnar kuvertet, utför förseglingsdraget på schackbrädet och startar hans klocka på nytt.
- c) den spelare som har förseglat inte är närvarande har motståndaren rätt notera sitt svar på protokollet och försegla det i ett nytt kuvert och slå över schackklockan (så att motståndarens betänketid går), istället för att utföra sitt svarsdrag på normalt sätt. Om han väljer att göra detta ska det nya kuvertet överlämnas i domarens förvar och öppnas när den frånvarande spelaren kommer.

E.10 En spelare som kommer till schackbrädet efter speltidens början, inklusive eventuell toleransgräns, ska tilldömas förlust i partiet såvida inte domaren beslutar annorlunda. Om förseglingsdraget emellertid innebär att partiet avslutas ska detta resultat gälla istället.

E.11 Om reglerna för tävlingen specificerar en annan toleransgräns än nolltolerans gäller följande: Om ingen av spelarna är på plats inledningsvis förlorar den spelare som har att besvara förseglingsdraget all tid som förlöper tills dess att han anländer, såvida inte tävlingens regler specificerar eller domaren beslutar annorlunda.

E.12

- a) Om kuvertet med förseglingsdraget saknas ska partiet återupptas från den förseglade ställningen med schackklockan inställd på de betänketider som noterades vid tidpunkten för avbrottet. Om det inte går att rekonstruera spelarnas respektive betänketider ska domaren ställa schackklockan. Spelaren som har förseglat ska på schackbrädet utföra det drag han uppger sig ha förseglat.
- b) Om det är omöjligt rekonstruera ställningen måste partiet annulleras och ett nytt parti spelas.

E.13 Om någon av spelarna, när partiet återupptas, innan han utför sitt första drag påpekar att den förbrukade betänketiden har ställts in felaktigt på någon av klockorna måste felet rättas till. Om felet inte upptäcks i detta skede ska partiet fortsätta utan att det korrigeras, såvida inte domaren beslutar annorlunda.

E.14 Längden på varje spelperiod för avbrutna partier regleras av domarens klocka. Starttiden ska tillkännages i förväg.

Bilaga G. Tidsbegränsad avslutning

G.1 Med ”tidsbegränsad avslutning” avses den fas i ett parti då alla återstående drag måste utföras inom en begränsad tid.

G.2 Innan tävlingens start ska det tillkännages huruvida denna bilaga är tillämplig eller ej.

G.3 Denna bilaga ska endast vara tillämplig på långpartier och snabbchackspartier utan tilläggstid, inte på blyxtpartier.

G.4 Om spelaren vid draget har mindre än två minuter kvar på klockan kan han begära att tidsfördröjning eller tidstillägg på fem sekunder införs för båda spelarna, om möjligt. Klockorna ska då ställas in med extratiden, motståndaren ska ges två extra minuter och partiet fortsätta.

G.5 Om punkt G.4 inte är tillämplig, och spelaren vid draget har mindre än två minuter kvar på klockan, har han rätt att kräva remi innan kläppen faller. Han ska tillkalla domaren och får stanna schackklockan (se § 6.12b). Han får grunda kravet på att motståndaren inte kan vinna med normala medel och/eller att motståndaren inte har gjort något försök att vinna med normala medel.

a) Om domaren delar bedömningen att det inte är möjligt att vinna med normala medel, eller att motståndaren inte försöker vinna med normala medel, ska han förklara partiet remi. I annat fall ska han uppskjuta sitt beslut eller avslå kravet.

b) Om domaren skjuter upp beslutet kan han välja att tilldela motståndaren två extra minuter och partiet ska fortsätta, om möjligt i närvaro av en domare. Domaren ska tillkänna ge slutresultatet senare i partiet eller så snart som möjligt sedan kläppen har fallit för någon av spelarna. Han ska förklara partiet remi om han anser att motståndaren till den spelare vars kläpp har fallit inte kan vinna med normala medel, eller att han inte gjorde tillräckliga ansträngningar att försöka vinna med normala medel.

c) Om domaren avslår kravet ska motståndaren tilldelas två extra minuter.

d) ~~Domarens beslut vad avser a, b och c ska vara slutgiltigt.~~ (Gäller alltså inte längre)

G.6 Följande ska gälla om spelet i tävlingen inte följs av någon domare:

a) En spelare med mindre än två minuters betänketid kvar kan kräva remi innan hans kläpp faller. Detta avslutar omedelbart partiet.

Kravet får grundas på endera eller båda av följande omständigheter:

1) Att motståndaren inte kan vinna med normala medel.

2) Att motståndaren inte har gjort några försök att vinna med normala medel.

I fall 1 måste spelaren skriva ner slutställningen och motståndaren måste bekräfta att det gjorts korrekt. I fall 2 måste spelaren skriva ner slutställningen och visa upp ett protokoll som förts (eller kompletterats) fram till slutställningen. Motståndaren ska bekräfta att såväl protokollet som den nedtecknade slutställningen stämmer.

b) Kravet ska därefter hänvisas till den utsedde domaren.

Bilaga H. Ordlista för schackregler

Siffran efter termen indikerar dess första förekomst i schackreglerna.

avbrott (8.1): Istället för att partiet spelas färdigt under en spelperiod avbryts det tillfälligt och återupptas vid ett senare tillfälle.

algebraisk notation (8.1): Anteckning av dragen genom skapa ett koordinatsystem för det 8×8 rutor stora brädet där linjerna betecknas a–h och raderna 1–8.

analys eller **analysera** (11.3): En situation där en eller flera spelare utför drag på ett bräde i syfte att komma fram till den bästa fortsättningen.

överklagande eller **protest** (11.11): Normalt har en spelare rätt att överklaga eller protestera mot ett beslut som fattas av domaren eller arrangören.

domare (förordet): Den eller de personer som har till uppgift att se till att spelarna följer tävlingsreglerna.

medhjälpare (8.1): En person som på olika sätt ser till att ett evenemang löper smidigt.

hot (3.1): En pjäs sägs hota en ruta om den kan slå en motståndarpjäsa som står eller ställs på denna ruta.

svart (2.2): **1.** Det finns 32 mörka rutor på schackbrädet som brukar kallas svarta rutor eller fält och 16 mörka pjäser som brukar kallas svarta pjäser. **2.** Svart avser också föraren av de svarta pjäserna.

blixt: En spelform där båda spelarna har mindre än 10 minuters betänketid vardera för hela partiet.

bräde (2.4): Kortform för schackbräde.

slag (3.1): En situation där en pjäs flyttas från en ruta till en annan där någon av motståndarens pjäser står, varigenom den senare pjäsen avlägsnas från brädet. Se även § 3.7d. Indikeras med bokstaven x eller ett kryss i protokollet.

rockad (3.8a–b): Ett drag där kungen flyttas mot det ena av tornen genom att kungen flyttas två steg åt endera hållet och tornet ställs på den ruta som kungen har passerat. Noteras i protokollet som 0-0 för kort rockad och 0-0-0 för lång rockad.

schack (3.9): En situation där kungen hotas av en eller flera av motståndarens pjäser. Indikeras i protokollet med ett plustecken (+).

schack matt (1.2): En situation där kungen står i schack utan att på något sätt kunna parera eller gå ur angreppet. Indikeras med två plustecken (++) eller ett nummertecken (#).

schackklocka (6.1): En klocka med två urtavlor som är sammankopplade med varandra så att inte båda kan gå samtidigt.

krav (6.8): En situation där en spelare vänder sig till domaren och med åberopande av en regelparagraf ber denne att fälla ett avgörande.

klocka (6.1): En av schackklockans två urtavlor.

fullbordat drag (6.7a): En situation där spelaren har gjort sitt drag och slagit över klockan.

tilläggsläge (Fischer-läge) (8.4): Betänketid där spelaren får extra tid (ofta 30 sekunder) före varje drag.

död ställning (5.2b): En ställning där ingen av spelarna sätta motståndarens kung matt med någon som helst serie av regelrätta drag.

toleransgräns (6.6): Den angivna tidsrymd inom vilken en spelare kan komma för sent utan att tilldömas förlust i partiet.

demonstrationsbräde (6.13): Ett extra stort bräde som placeras upprätt och används för att visa ställningen i ett pågående parti för åskådare (och övriga spelare i tävlingen). Pjäserna flyttas för hand av en medhjälpare.

diagonal (2.4): En tvärgående linje av likfärgade rutor som löper från en kant av brädet till en angränsande kant.

funktionsnedsättning (6.2e), **funktionshinder**, **handikapp:** Ett tillstånd för en person, t.ex. ett fysiskt eller psykiskt handikapp, som innebär en partiell eller fullständig oförmåga att utföra vissa schackliga aktiviteter.

remi (5.2): När partiet slutar oavgjort.

remianbud (9.1b): En situation där en spelare bjuder motståndaren remi. Anbudet ska noteras på protokollet med ett likhetstecken inom parentes, "(=)".

en passant eller passantslag (3.7d): En bonde som står på en angränsande ruta på samma rad som en motståndarbonden som precis har flyttats fram två rutor i ett drag från utgångsrutan får slå denna motståndarbonden (som om den bara hade flyttats fram en ruta). Rätten till passantslaget måste utnyttjas i det omedelbara svarsdraget, annars går den förlorad. Noteras på protokollet som "e.p."

byte eller **avbyte:** En situation där en spelare slår en pjäs av samma värde som sin egen och motståndaren slår tillbaka denna pjäs.

kvalitet: En typ av avbyte där den ena spelaren förlorar ett torn, medan motståndaren förlorar en löpare eller springare.

ärligt och rent spel (12.2a): Ett lämpligt rättesnöre för att se till rättvisa ändå skipas om domaren finner att reglerna inte ger tillräcklig vägledning i ett enskilt fall.

kläpp: (6.1): Den anordning på schackklockan som visar när den tilldelade betänketiden går ut.

kläppen har fallit (6.1): En situation där spelarens tilldelade betänketid har gått ut.

jag ställer till rätta: Se "j'adoube".

j'adoube (4.2): Ett uttryck som används för att uppmärksamma motståndaren på att man tänker ställa en pjäs till rätta, men inte nödvändigtvis har för avsikt att flytta den.

kungsflygeln: (3.8a): Den vertikala halva av schackbrädet som kungen står på i utgångsställningen.

regelstridig ställning eller **regelstridigt drag** (3.10b): En ställning eller ett drag som är omöjligt på grund av att den/det strider mot schackreglerna.

utfört (1.1): Ett drag sägs vara utfört när pjäsen har flyttats till dess nya ruta, handen har släppt pjäsen och en eventuell slagen pjäs har avlägsnats från brädet.

matt: Kortform för schack matt.

lätt pjäs: Löpare eller springare.

mobiltelefon (11.3b): Bärbar telefon som genom radioteknik kontaktar basstationer och via dem det allmänna telenätet.

monitor eller **bildskärm**: (6.13): Anordning för visning av partiställningar på elektronisk väg.

dragräknare (6.10b): En anordning på (digitala) schackklockor som kan användas för att registrera antalet gånger som klockan har slagits över av respektive spelare.

normala medel (10.2b): Att spela på ett positivt sätt i akt och mening att försöka vinna eller att ha en ställning där det finns en realistisk möjlighet att vinna partiet på annat sätt än genom tidsöverskridning.

närschack (inledningen): Schackreglerna omfattar endast denna form av schack, inte spel på internet, via korrespondens med mera.

bestraffning (12.9): Domaren har rätt att utdela de bestraffningar som beskrivs i § 12.9 i stigande allvarsgrad.

spelokal (11.2): Det utrymme där partierna i tävlingen spelas.

spelområde (11.2): Den enda plats som spelarna får befinna sig på under spelets gång.

trycka på klocka eller **slå över klocka** (6.2a): En handling från spelarens sida där han trycker på en knapp eller hävarm på schackklockan så att hans egen klocka stannar och motståndarens klocka startas.

promovering eller **förvandling** (3.7e): När en bonde når sista raden och byts ut mot en ny dam, löpare eller springare eller ett nytt torn av samma färg.

gå i dam: Som i att låta en bonde gå i dam, d.v.s. att promovera en bonde till dam.

damflygeln (3.8a): Den vertikala halva av schackbrädet som damen står på i utgångsställningen.

tidsbegränsad avslutning (G.1): Den sista delen av ett parti när spelarna måste utföra ett obegränsat antal drag inom en begränsad tidsrymd.

rad (2.4): En horisontell rad av åtta rutor på schackbrädet.

snabbschack: En spelform där båda spelarna har minst 10 minuters betänketid, men mindre än 60 minuter, vardera för hela partiet.

ställningsuppreppning (5.2d): 1. En spelare kan kräva eller begära remi om samma ställning uppkommer tre gånger. 2. Ett parti förklaras remi om samma ställning uppkommer fem gånger.

uppgivet eller **ge upp** (5.1b): En situation där en spelare väljer att ge upp istället för att spela tills han blir mattsatt.

resultat (8.7): Vanligtvis är resultatet 1–0, 0–1 eller ½–½. Under extraordinära omständigheter kan båda spelarnas tilldömas förlust (§ 11.10) eller den ene ½ poäng och den andre 0 (§ 12.3b). För partier som inte har spelats anges resultat som +/- (vit vann på w.o.), -/+ (svart vann på w.o.) eller -/- (båda spelarna förlorade på w.o.).

tävlingens regler (6.7a): I vissa paragrafer i reglerna finns det olika alternativ att välja mellan. Tävlingsregler måste ange vilket eller vilka alternativ som har valts.

förseglingsdrag (bil. E): När ett parti behöver avbrytas förseglar spelaren som är vid draget sitt nästa drag i ett kuvert.

partiprotokoll eller **protokoll** (8.1): Ett pappersark med rutor för antecknande av spelarnas drag och plats för annan information som speldatum, spelarnas namn o.s.v.). Det kan också vara någon form av elektronisk utrustning.

långparti (G.3): Ett parti där spelarna har minst 60 minuters betänketid vardera.

patt (5.2a): En ställning där spelaren vid draget inte har några regelrätta drag till sitt förfogande och hans kung inte står i schack.

promoveringsruta eller **förvandlingsfält**: Rutan på raden längst bort från bondens utgångsfält. När en bonde når denna ruta förvandlas bonden till en dam, löpare eller springare eller torn (beroende på vad spelaren väljer).

tidskontroll eller **dragserie**: **1.** En form av betänketid där respektive spelare måste utföra ett visst antal drag inom specifik tidsrymd, varefter han tilldelas ytterligare betänketid. Exempel: 40 drag på 90 minuter, följt av samtliga drag på 30 minuter plus 30 sekunders tillägg från drag 1. **2.** En spelare sägs ha "klarat tidskontrollen" eller "klarat dragserien" om han vid spel 40 drag på 120 minuter följt av samtliga drag på 60 minuter har gjort de 40 första dragen på mindre än 120 minuter.

betänketid (6.2a): Den tid som spelarna har till sitt förfogande för att utföra samtliga eller ett visst antal drag.

rörd är förd (4.3): Om en spelare vidrör en pjäs i avsikt att flytta den måste han också göra det.

vit (2.2): **1.** Det finns 32 ljusa rutor på schackbrädet som brukar kallas vita rutor eller fält och 16 ljusa pjäser som brukar kallas vita pjäser. **2.** Vit avser också föraren av de vita pjäserna.

nolltolerans (6.7a): En tävlingsregel som innebär att spelarna måste infinna sig vid schackbrädet innan speltidens början.

50-dragsregeln (5.2e): En spelare äger rätt att kräva remi om åtminstone de senaste 50 dragen har utförts utan att någon pjäs (inklusive bönder) slagits eller bonde flyttats.