

FIDEs regler for sjakk 2009

FIDEs (Fédération Internationale Des Échecs) regler gjelder brettssjakk.

Den engelske teksten, her oversatt til norsk, er den autentiske versjonen av reglene som ble godkjent av den 79. FIDE-kongressen i Dresden (Tyskland) i november 2008 med senere endringer av Presidential Board, og som trer i kraft 1. juli 2009.

Den norske oversettelsen er autorisert av Norges Sjakkforbunds reglementsutvalg 25. juni 2009.

Spørsmål om reglene kan sendes til reglementsutvalget (sjakkfor@online.no).

- Innledning
- Grunnleggende spilleregler
 - § 1. Sjakkspilletts egenart og formål
 - § 2. Brikkenes utgangsstilling på sjakkbrettet
 - § 3. Hvordan brikkene går
 - § 4. Trekkenes utførelse
 - § 5. Avsluttet parti
- Turneringsregler
 - § 6. Sjakkuret
 - § 7. Uregelmessigheter
 - § 8. Notering av partiet
 - § 9. Remis
 - § 10. Hurtigavslutning
 - § 11. Poeng
 - § 12. Spillernes opptreden
 - § 13. Turneringslederens rolle
 - § 14. FIDE
- Tillegg
 - Tillegg A. Hurtigsjakk
 - Tillegg B. Lynsjakk
 - Tillegg C. Algebraisk notasjon
 - Tillegg D. Hurtigavslutning uten at noen turneringsleder er til stede i spilleområdet.
 - Tillegg E. Regler for spill med blinde og svaksynte spillere
 - Tillegg F. Regler for sjakk-960
- Retningslinjer for hengepartier

INNLEDNING

FIDEs regler for sjakk kan ikke dekke alle mulige situasjoner som måtte oppstå under et parti, og de kan heller ikke regulere alle administrative spørsmål. Tilfeller som ikke er behandlet i en paragraf i reglene, bør det være mulig å avgjøre riktig ved å studere analoge situasjoner som er behandlet. Reglene forutsetter at turneringslederen har tilstrekkelig kompetanse, sunn dømmekraft og absolutt objektivitet. Altfor detaljerte regler kan frata turneringslederen muligheten til skjønnsmessig vurdering, og på den måten hindre en løsning basert på rimelighet, logikk og situasjonsbetingede faktorer.

FIDE henstiller til alle sjakkspillere og forbund å godta dette syn.

Det enkelte sjakkforbund står fritt til å innføre mer detaljerte regler forutsatt at disse:

- a) ikke på noen måte strider mot de offisielle FIDEs regler for sjakk, og
- b) gjelder bare innenfor landegrensene til vedkommende forbund, og
- c) ikke gjelder for FIDEs matcher, mesterskap eller mesterskapskvalifiseringer, eller i en FIDE tittel- eller ratingturnering.

GRUNNLEGGENDE SPILLEREGLER

§ 1. Sjakkspillet egenart og formål

1.1 Sjakk spilles mellom to motstandere som vekselvis utfører trekk ved å flytte brikker på et kvadratisk brett kalt "sjakkbrett". Spilleren med de hvite brikkene starter partiet. En spiller sies å "være i trekket" idet motstanderens trekk er "utført" (se § 6.7).

1.2 Målet for hver spiller er å sette motstanderens konge "under angrep" på en slik måte at motstanderen ikke har noe lovlig trekk. Spilleren som oppnår dette målet sies å ha "mattet" motstanderens konge og har vunnet partiet. Det er ikke tillatt å la egen konge bli stående i angrep, utsette egen konge for angrep eller å "slå" motstanderens konge. Motstanderen som har fått kongen mattet, har tapt partiet.

1.3 Hvis stillingen er slik at ingen av spillerne lenger har noen mulighet til å matte, er partiet remis (uavgjort).

§ 2. Brikkenes utgangsstilling på sjakkbrettet

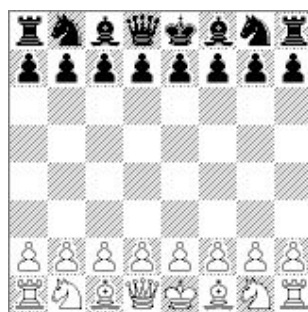
2.1 Sjakkbrettet består av et 8 x 8 rutenett av 64 like felter som er vekselvis lyse (de "hvite" feltene) og mørke (de "svarte" feltene). Sjakkbrettet plasseres mellom spillerne slik at det nærmeste hjørnefeltet til høyre for spilleren er hvitt.

2.2 Ved partiets begynnelse har den ene spilleren 16 lyse brikker (de "hvite" brikkene); den andre har 16 mørke brikker (de "svarte" brikkene). Disse brikkene er som følger:

- En hvit konge, vanligvis gjengitt med symbolet 
- En hvit dronning, vanligvis gjengitt med symbolet 
- To hvite tårn, vanligvis gjengitt med symbolet 
- To hvite løpere, vanligvis gjengitt med symbolet 

- To hvite springere, vanligvis gjengitt med symbolet 
- Åtte hvite bønder, vanligvis gjengitt med symbolet 
- En svart konge, vanligvis gjengitt med symbolet 
- En svart dronning, vanligvis gjengitt med symbolet 
- To svarte tårn, vanligvis gjengitt med symbolet 
- To svarte løpere, vanligvis gjengitt med symbolet 
- To svarte springere, vanligvis gjengitt med symbolet 
- Åtte svarte bønder, vanligvis gjengitt med symbolet 

2.3 Brikkenes utgangsstilling på sjakkbrettet er denne:



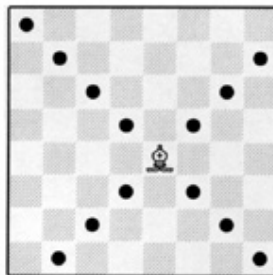
2.4 De åtte vertikale kolonnene av felter kalles "linjer". De åtte horisontale rekkene av felter kalles "rader". En rett linje av ensfargede felter som går fra en kant av brettet til en tilstøtende kant, kalles en "diagonal".

§ 3. Hvordan brikkene går

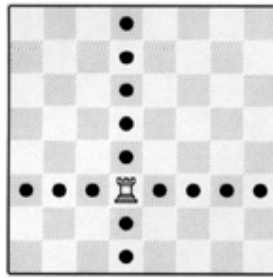
3.1 Ingen brikke kan flyttes til et felt hvor det står en brikke av samme farge. Hvis en brikke flyttes til et felt der en av motstanderens brikker står, blir motstanderens brikke slått og fjernet fra sjakkbrettet som en del av det samme trekket. En brikke sies å angripe en av motstanderens brikker dersom brikken kunne utføre et slag på det feltet i overensstemmelse med §§ 3.2-3.8.

En brikke sies å angripe et felt selv om denne brikken ikke kan flyttes til dette feltet fordi den da ville la kongen av samme farge bli stående i eller komme under angrep.

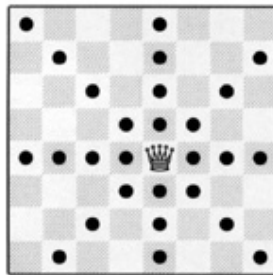
3.2 Løperen kan flyttes til et hvilket som helst felt langs diagonalene den står på.



3.3 Tårnet kan flyttes til et hvilket som helst felt langs linjen eller raden den står på.

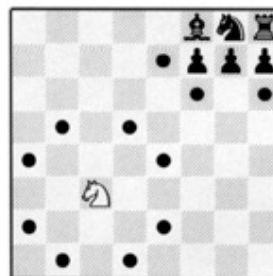


3.4 Dronningen kan flyttes til et hvilket som helst felt langs linjen, raden eller diagonalene den står på.



3.5 Dronningen, tårnet eller løperen kan ikke flyttes over et felt der det står en annen brikke.

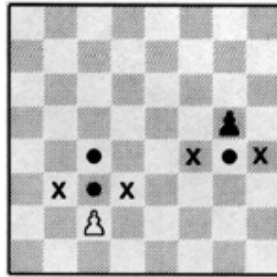
3.6 Springeren kan flyttes til et av de feltene som er nærmest feltet den står på uten å være på samme linje, rad eller diagonal.



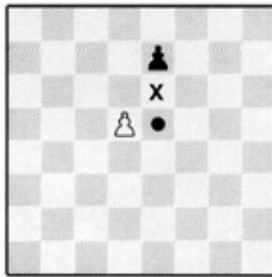
3.7 a) Bonden kan flyttes framover til feltet umiddelbart foran den på samme linje dersom dette er ledig.

b) Første gang bonden flyttes, kan den flyttes som i 3.7 a), eller alternativt kan den flyttes to felter framover langs samme linje, forutsatt at begge feltene er ledige.

c) Bonden kan flyttes til et felt diagonalt foran den på en tilstøtende linje dersom en av motstanderens brikker står på dette feltet. Motstanderens brikke blir da slått.



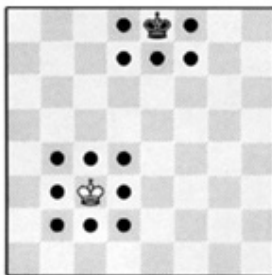
d) En bonde som angriper feltet en av motstanderens bønder nettopp har passert, etter at sistnevnte har flyttet to skritt fram fra utgangsstillingen, kan i det umiddelbart påfølgende trekk slå motstanderens bonde som om denne bare hadde flyttet ett felt fram. Dette kalles å slå "en passant".



e) En bonde som når fram til raden som er lengst fra dens utgangsstilling, må som en del av det samme trekket byttes ut med en dronning, et tårn, en løper eller en springer av bondens farge på samme felt. Spillerens valg er ikke begrenset til brikker som har blitt slått ut. Denne utskiftningen av en bonde med en annen brikke kalles "forvandling", og virkningen av den nye brikken inntreffer med det samme.

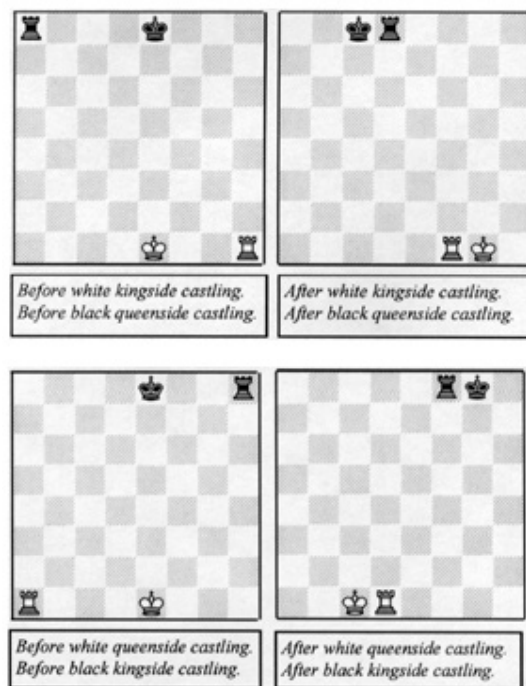
3.8 a) Det er to ulike måter å flytte kongen på:

ved å flytte til et hvilket som helst av de tilstøtende felt som ikke er angrepet av en eller flere av motstanderens brikker.



eller

ved "rokade". Dette er et trekk med kongen og et av tårnene av samme farge på spillerens første rad. Det regnes som ett kongetrekk og utføres slik: Kongen flyttes fra sitt utgangsfelt to felter mot tårnet, som står på *sitt* utgangsfelt. Deretter flyttes dette tårnet til feltet som kongen nettopp har passert.



b)(1) Rokade er ikke tillatt dersom kongen er flyttet tidligere, eller med et tårn som er flyttet tidligere.

(2) Rokade er midlertidig forhindret dersom feltet kongen står på, feltet kongen skal passere eller feltet den skal gå til, er angrepet av en eller flere av motstanderens brikker, eller hvis det står noen brikke mellom kongen og tårnet som det skal rokeres med.

3.9 Kongen sies å stå "i sjakk" dersom den er angrepet av en eller flere av motstanderens brikker, selv om denne eller disse brikkene ikke kan flyttes til dette feltet fordi de da ville la egen konge stå eller komme i sjakk. Ingen brikke kan flyttes slik at kongen av samme farge kommer i eller blir stående i sjakk.

§ 4. Trekkenes utførelse

4.1 Ethvert trekk skal utføres med én hånd.

4.2 Forutsatt at hun/han først gir uttrykk for sitt ønske (f.eks. ved å si "j'adoube" eller "jeg retter") kan spilleren i trekket stille en eller flere brikker til rette på deres respektive felter.

4.3 Hvis spilleren som er i trekket i den hensikt å gjøre et trekk på sjakkbrettet berører:

- a)** en eller flere av sine brikker må spilleren flytte den brikken hun/han først berørte som kan flyttes, eller
- b)** en eller flere av motstanderens brikker, må spilleren slå den brikken hun/han først berørte som kan slås, eller
- c)** en brikke av hver farge på sjakkbrettet, må spilleren slå motstanderens brikke med sin egen; eller, hvis dette ikke er mulig, flytte eller slå den først berørte brikken som lar seg flytte eller slå. Hvis det er uklart hvilken brikke som ble berørt først, skal spillerens egen brikke betraktes som berørt før motstanderens brikke.

4.4 Hvis en spiller som er i trekket

- a)** i den hensikt å gjøre et trekk, berører kongen og et tårn, må hun/han rokere til denne siden forutsatt at dette er et lovlig trekk, eller
- b)** i den hensikt å gjøre et trekk, berører et tårn og deretter kongen, kan hun/han ikke rokere til den siden i dette trekket, og situasjonen blir bedømt etter § 4.3 a), eller
- c)** i den hensikt å rokere, berører kongen eller konge og tårn samtidig, men rokade til denne siden er ulovlig, må spilleren utføre et annet lovlig trekk med kongen (dette kan være rokade til motsatt side). Dersom det ikke finnes lovlige kongetrekk, kan spilleren fritt velge hvilket som helst annet lovlig trekk, eller
- d)** forvandler en bonde, blir valget av forvandlingsbrikke endelig når brikken har berørt forvandlingsfeltet.

4.5 Hvis ingen av de rørte brikkene lar seg flytte eller slå, kan spilleren gjøre et hvilket som helst lovlig trekk.

4.6 Når en brikke har blitt sluppet på et felt, enten som et lovlig trekk eller som del av et lovlig trekk, kan den ikke gå til et annet felt i dette trekket. Trekket betraktes da som utført:

- a)** ved slag, når brikken som har blitt slått er blitt fjernet fra sjakkbrettet og spilleren har plassert sin egen brikke på dens nye felt og sluppet denne med fingrene, eller
- b)** ved rokade, når spilleren har sluppet tårnet med fingrene på feltet kongen har passert. Når spilleren har sluppet kongen, er trekket enda ikke utført, men spilleren har ikke lenger rett til å gjøre noe annet trekk enn å rokere til denne siden, forutsatt at dette er lovlig, eller
- c)** ved forvandling, når bonden har blitt fjernet fra sjakkbrettet og spilleren har sluppet den nye brikken med fingrene etter å ha plassert den på forvandlingsfeltet. Hvis spilleren har sluppet bonden som har nådd forvandlingsfeltet med fingrene, er trekket enda ikke utført, men spilleren har ikke lenger rett til å flytte bonden til et annet felt.

Trekket betraktes som lovlig når alle relevante bestemmelser i § 3 er innfridd. Hvis trekket ikke er lovlig, skal et annet trekk utføres i stedet, jfr. § 4.5.

4.7 En spiller kan ikke påberope seg motstanderens brudd på § 4 etter at hun/han har rørt en brikke i den hensikt å gjøre et trekk.

§ 5. Avsluttet parti

5.1 a) Partiet er vunnet for den spilleren som har mattet motstanderens konge. Dette avslutter partiet umiddelbart, forutsatt at trekket som frembrakte mattstillingen var lovlig.

b) Partiet er vunnet for en spiller når motstanderen erklærer at hun/han gir opp. Dette avslutter partiet umiddelbart.

5.2 a) Partiet er remis når spilleren i trekket ikke har noe lovlig trekk, og hennes/hans konge ikke står i sjakk. Partiet sies å ende med "patt". Dette avslutter partiet umiddelbart, forutsatt at trekket som frembrakte pattstillingen var lovlig.

b) Partiet er remis når det har oppstått en stilling der ingen av spillerne kan matte motstanderens konge ved noen lovlig trekkrekkefølge. Partiet sies å ende i en "død stilling". Dette avslutter partiet umiddelbart, forutsatt at trekket som frembrakte stillingen var lovlig (se § 9.6).

c) Partiet er remis ved overenskomst mellom de to spillerne under partiets gang. Dette

avslutter partiet umiddelbart (se § 9.1).

d) Partiet kan ende med remis hvis samme stilling er i ferd med oppstå eller har oppstått på sjakkbrettet for minst tredje gang (se § 9.2).

e) Partiet kan ende med remis dersom minst de siste 50 påfølgende trekkene for hver spiller er utført uten bondetrekk og uten slag av noen brikke (se § 9.3).

TURNERINGSREGLER

§ 6. Sjakkuret

6.1 Et "sjakkur" er et ur med to separate klokker, koplet til hverandre slik at bare en av dem kan gå av gangen.

"Klokke" er i FIDEs regler definert som en av de to klokkene på sjakkuret.

Hver klokke har en "klaff".

"Klaffen har falt" betyr at spillerens fastsatte betenkningstid er utløpt.

6.2 a) Når sjakkur benyttes, skal hver spiller utføre et minimum antall, eller alle trekk, i løpet av en fastsatt betenkningstid, og/eller eventuelt tildeles spilleren et tillegg i betenkningstid etter hvert trekk. Alt dette skal angis på forhånd.

b) Den tiden en spiller har til gode ved en tidskontroll, overføres som et tillegg til den tiden hun/han har til rådighet før neste tidskontroll, unntatt i "utsettelsesmodus".

I utsettelsesmodus er spillerne tildelt en "grunnbetenkningstid". I tillegg kommer en "fast ekstratid" for hvert trekk. Grunnbetenkningstiden løper først når den faste ekstratiden er utløpt. Såfremt spilleren stanser sin klokke innen utløpet av ekstratiden, vil forbruket av grunnbetenkningstiden forbli det samme, uavhengig av hvor mye av den faste ekstratiden som ble brukt.

6.3 Umiddelbart etter at klaffen har falt skal det undersøkes hvorvidt vilkårene angitt i § 6.2 a er oppfylt.

6.4 Før partiet starter bestemmer turneringslederen på hvilken side av brettet sjakkuret skal stå.

6.5 På tidspunktet som er fastsatt for partiets begynnelse, skal klokken til spilleren med de hvite brikkene settes i gang.

6.6 a) Partiet er i følge FIDEs regler tapt for enhver spiller som kommer til sjakkbrettet etter starttidspunktet. Altså er tidsfristen for fremmøte i utgangspunktet null minutter. Reglene for turneringen kan fravike denne bestemmelsen.

b) Hvis reglene for turneringen angir en annen tidsfrist, gjelder følgende: Hvis ingen av spillerne er til stede ved partiets begynnelse, skal spilleren som har de hvite brikkene miste tiden som går før hun/han kommer; med mindre reglene for turneringen tilsier, eller turneringslederen bestemmer, noe annet.

I Norge er i utgangspunktet partiet tapt for enhver spiller som kommer til sjakkbrettet mer enn 60 minutter etter starttidspunktet som var kunngjort på forhånd. Hvis reglene for turneringen fraviker denne bestemmelsen, skal det være kunngjort i invitasjonen til turneringen.

6.7 a) Under partiets gang skal hver spiller når hun/han har utført et trekk på sjakkbrettet stanse sin klokke og starte motstanderens. Spilleren må alltid få lov til å stanse sin klokke. Spillerens trekk er ikke ansett som fullført før hun/han har gjort dette, med mindre trekket avslutter partiet (se §§ 5.1 a, 5.2 a, 5.2 b, 5.2 c og 9.6).

Tiden som går fra spilleren utfører trekket på brettet til hun/han stanser sin klokke og starter motstanderens klokke, regnes som en del av spillerens tildelte betenkningstid.

b) Spilleren må stanse klokken med hånden som utførte trekket. Det er forbudt å holde en finger på eller over klokken.

c) Spillerne må behandle sjakkuret ordentlig. Det er forbudt å slå hardt på, løfte eller velte det. Upassende behandling av sjakkuret skal straffes i samsvar med § 13.4.

d) Hvis en spiller ikke er i stand til å bruke uret, kan hun/han stille med en assistent (som turneringslederen finner akseptabel) som kan utføre denne oppgaven. Spillerens klokke skal justeres på en rimelig måte av turneringslederen.

6.8 Klaffen betraktes som falt idet turneringslederen oppdager det, eller når en av de to spillerne framsetter et gyldig krav om det.

6.9 Med de unntak angitt i §§ 5.1 a, 5.1 b, 5.2 a, 5.2 b, 5.2 c er partiet tapt for en spiller som ikke har fullført det foreskrevne antall trekk innen den fastsatte tid. Likevel er partiet remis dersom stillingen er slik at det er umulig for motstanderen å matte spillerens konge ved noen som helst lovlig trekkrekkefølge.

6.10 a) Enhver anvisning som gis av sjakkuret er avgjørende, med mindre uret har en tydelig defekt. Et ur med en tydelig defekt må byttes ut. Turneringslederen skal bytte ut uret og bruke sitt beste skjønn når hun/han fastsetter hvilke tidsforbruk som skal angis på det nyinnsatte sjakkuret.

b) Hvis det i løpet av et parti oppdages at en eller begge klokker er feil innstilt, skal en av spillerne eller turneringslederen stoppe klokken umiddelbart. Turneringslederen skal stille klokken riktig og justere gjenværende betenkningstid samt trekk telleren. Turneringslederen skal bruke sitt beste skjønn når hun/han fastsetter hvilke tidsforbruk som skal angis.

6.11 Hvis begge klaffer har falt og det ikke lar seg gjøre å fastslå hvilken klaff som falt først, så

a) skal partiet fortsette hvis dette skjer før partiets siste fase.

b) er partiet remis hvis det skjer i den fasen av partiet hvor alle gjenværende trekk må fullføres.

6.12 a) Hvis et parti må avbrytes, skal turneringslederen stanse klokken.

b) En spiller kan kun stanse klokken for å be turneringslederen om assistanse, for eksempel når bondeforvandling har funnet sted og den ønskede brikken ikke er tilgjengelig.

c) Turneringslederen bestemmer i begge disse tilfellene når partiet skal fortsette.

d) Dersom en spiller stanser klokken for å få assistanse av turneringslederen, skal turneringslederen avgjøre om spilleren hadde en gyldig grunn til å gjøre dette. Hvis så opplagt ikke er tilfelle, skal spilleren straffes som angitt i § 13.4.

6.13 Dersom en uregelmessighet oppstår og/eller en tidligere stilling må gjenopprettes, må turneringslederen bruke sitt beste skjønn når hun/han fastsetter hvilke tidsforbruk som skal angis på klokken. Om nødvendig skal turneringslederen også justere sjakkurets trekk teller.

6.14 Skjermer, monitorer eller demonstrasjonsbrett som viser stillingen på sjakkbrettet, trekkene og antall utførte trekk, er tillatt i spillelokalet. Det samme gjelder ur som også viser antall trekk. Imidlertid kan ikke spilleren basere krav utelukkende på slike anvisninger.

§ 7. Uregelmessigheter

7.1 a) Hvis det i løpet av et parti oppdages at brikkenes utgangsstilling var ukorrekt, skal partiet annulleres og nytt parti spilles.

b) Hvis det i løpet av et parti oppdages at sjakkbrettet er plassert annerledes enn bestemt i § 2.1, fortsetter partiet, men den foreliggende stillingen må overføres til et korrekt plassert sjakkbrett.

7.2 Hvis et parti har begynt med omvendte farger, skal det fortsette med mindre turneringslederen bestemmer noe annet.

7.3 Hvis en spiller forskyver, feilplasserer eller velter en eller flere brikker, må hun/han rette opp stillingen på egen tid. Om nødvendig kan spilleren eller motstanderen stanse klokken og be om assistanse fra turneringslederen. Turneringslederen kan straffe spilleren som har forskjøvet, feilplassert eller veltet brikkene.

7.4 a) Hvis det i løpet av et parti oppdages at et ulovlig trekk har blitt fullført - inklusiv det å slå motstanderens konge eller ikke følge kravene som stilles til bondeforvandling, skal stillingen rekonstrueres slik den var umiddelbart før uregelmessigheten oppstod. Hvis stillingen umiddelbart før uregelmessigheten ikke kan bestemmes entydig, skal partiet fortsette fra den sist identifiserbare stillingen forut for uregelmessigheten. Klokkene skal justeres i overensstemmelse med § 6.13. Bestemmelsene i §§ 4.3 og 4.6 gjelder for det trekk som erstatter det ulovlige trekket. Partiet skal så fortsette fra den nye stillingen en er kommet frem til.

b) Dersom § 7.4 a må tas i bruk, skal spilleren ved de to første ulovlige trekkene straffes ved at motstanderen i hvert tilfelle får to minutter ekstra tid på sin klokke. Ved det tredje ulovlige trekket til samme spiller, skal partiet dømmes til tap for denne spilleren. Likevel er partiet remis dersom stillingen er slik at det er umulig for motstanderen å matte spillerens konge ved noen som helst lovlig trekkrekkefølge.

7.5 Hvis det i løpet av et parti oppdages at en eller flere brikker står på feil felter, skal stillingen rekonstrueres slik den var før uregelmessigheten oppstod. Hvis stillingen umiddelbart før uregelmessigheten ikke kan bestemmes entydig, skal partiet fortsette fra den sist identifiserbare stilling forut for uregelmessigheten. Klokkene skal justeres i overensstemmelse med § 6.13. Partiet skal så fortsette fra den nye stillingen en er kommet frem til.

§ 8. Notering av partiet

8.1 Under partiets gang er begge spillere pålagt å notere sine egne trekk så vel som motstanderens på riktig måte, trekk for trekk, så tydelig og leselig som mulig og i algebraisk notasjon (se tillegg C) på "noteringsskjemaet" fastsatt for turneringen. Det er forbudt å skrive trekk før de gjøres, med mindre spilleren krever remis i henhold til §§ 9.2 eller 9.3, eller gjør hemmelig trekk i henhold til Retningslinjer for hengepartier punkt 1a. En spiller kan gjøre sitt trekk før hun/han noterer motstanderens siste trekk hvis hun/han ønsker det. Spilleren må

notere sitt siste trekk før hun/han gjør et nytt. Begge spillerne må notere remistilbud (tillegg C13).

Hvis en spiller ikke er i stand til å notere, kan hun/han stille med en assistent (som turneringslederen finner akseptabel) som skriver trekkene. Spillerens klokke skal justeres på en rimelig måte av turneringslederen.

8.2 Noteringsskjemaet skal være synlig for turneringslederen gjennom hele partiet.

8.3 Noteringsskjemaene er arrangørens eiendom.

8.4 Hvis en spiller har mindre enn fem minutter igjen på klokken til en tidskontroll, og ikke har 30 sekunder eller mer i tillegg for hvert trekk, er spilleren ikke pålagt å følge kravene i § 8.1 i det som gjenstår før denne tidskontrollen. Straks en klaff har falt, må spilleren oppdatere noteringsskjemaet sitt fullstendig før hun/han flytter en brikke.

8.5 a) Hvis ingen av spillerne er pålagt å notere trekkene etter § 8.4, bør turneringslederen eller dennes assistent prøve å være til stede og notere. I så tilfelle skal turneringslederen stanse klokken umiddelbart etter at en klaff har falt. Begge spillere skal da oppdatere sine noteringsskjemaer ved hjelp av turneringslederens eller motstanderens skjema.

b) Hvis bare en av spillerne er fritatt fra å notere trekkene etter § 8.4, skal hun/han oppdatere noteringsskjemaet sitt straks en klaff har falt og før hun/han flytter en brikke på sjakkbrettet. Forutsatt at spilleren er i trekket, kan hun/han benytte seg av motstanderens noteringsskjema, men hun/han må levere det tilbake før hun/han utfører et trekk.

c) Hvis ikke noe fullstendig noteringsskjema er tilgjengelig, må spillerne rekonstruere partiet på et annet sjakkbrett under oppsyn av turneringslederen eller dennes assistent. Denne skal før rekonstruksjonen finner sted ha notert stillingen på brettet, anvisningene på sjakkuret, hvem som er i trekket og antall utførte trekk, dersom dette er kjent.

8.6 Hvis noteringsskjemaene ikke kan oppdateres slik at de viser at en spiller har overskredet betenkningstiden, skal det neste trekket som utføres regnes som det første trekket i den påfølgende tidskontrollen, med mindre det kan dokumenteres at ytterligere trekk er blitt utført.

8.7 Når partiet er slutt, skal begge spillerne notere resultatet og signere begge noteringsskjemaene. Dette resultatet skal bli stående selv om det ikke stemmer, med mindre turneringslederen bestemmer noe annet.

§ 9. Remis

9.1 a) Reglene for turneringen kan angi at spillerne ikke kan avtale remis uten at turneringslederen gir sitt samtykke, enten før et bestemt antall trekk er gjort eller overhodet.

b) Hvis reglene for turneringen tillater en slik avtale, så gjelder følgende:

(1) En spiller som ønsker å tilby remis, skal gjøre det etter å ha utført et trekk på sjakkbrettet og før hun/han trykker på klokken. Et tilbud fremmet på et annet tidspunkt under spillets gang er likevel gyldig, men § 12.6 må tas i betraktning. Det kan ikke tilknyttes noen vilkår til remistilbudet. I begge tilfeller er tilbudet ugjenkallelig og gyldig inntil motstanderen aksepterer det, avslår det muntlig, avslår det ved å røre en brikke i den hensikt å flytte eller slå den, eller partiet avsluttes på annen måte.

- (2) Remistilbud må noteres på skjemaet av begge spillere med et symbol (se tillegg C13).
- (3) Et krav om remis under henvisning til §§ 9.2, 9.3 eller 10.2 er å anse som et remistilbud.

9.2 Partiet er remis om spilleren i trekket fremmer et korrekt krav om det, når samme stilling for minst tredje gang (ikke nødvendigvis ved trekkgjentakelse):

- a) er i ferd med å oppstå, dersom spilleren først skriver trekket på noteringsskjemaet og erklærer overfor turneringslederen at hun/han har til hensikt å utføre dette trekket, eller
- b) nettopp har oppstått og spilleren som krever remis er i trekket.

Stillinger anses for å være de samme, som beskrevet i a) og b), når samme spiller er i trekket, brikker av samme slag og farge står på de samme feltene, og alle trekkmuligheter er de samme for begge spillerne. Stillinger er ikke de samme hvis en bonde som kunne ha blitt slått *en passant* ikke lenger kan bli slått på denne måten. Når en konge eller et tårn er tvunget til å flytte seg, vil ikke den eventuelle retten til å rokere bortfalle før brikken er flyttet.

9.3 Partiet er remis om spilleren i trekket fremmer et korrekt krav om det, dersom

- a) spilleren skriver et trekk på noteringsskjemaet og erklærer overfor turneringslederen at hun/han har til hensikt å utføre dette trekket som vil medføre at de siste 50 trekk fra begge spillere er utført uten bondetrekk og uten slag av brikke, eller
- b) de siste 50 påfølgende trekk fra begge spillere er utført uten bondetrekk og uten slag av brikke.

9.4 Hvis en spiller berører en brikke som i § 4.3 uten å ha krevd remis, mister spilleren retten til å forlange remis etter §§ 9.2 eller 9.3 i dette trekket.

9.5 Hvis en spiller krever remis under henvisning til §§ 9.2 eller 9.3, kan hun/han stanse begge klokken. (Se § 6.12 b.) Spilleren kan ikke trekke kravet tilbake.

- a) Hvis kravet viser seg å være korrekt, er partiet umiddelbart remis.
- b) Hvis kravet viser seg å være ukorrekt, skal turneringslederen tildele motstanderen tre minutters tillegg i betenkningstiden. Partiet skal så fortsette. Hvis kravet var basert på et trekk som spilleren hadde til hensikt å utføre, så må dette trekket i henhold til § 4 utføres.

9.6 Partiet er remis når det oppstår en stilling som ikke kan frambringe matt ved noen lovlig trekkrekkefølge. Dette avslutter partiet umiddelbart, forutsatt at trekket som gav denne stillingen var lovlig.

§ 10. Hurtigavslutning

10.1 En "hurtigavslutning" er den siste fasen av et parti, der alle (gjenværende) trekk må utføres i løpet av begrenset tid.

10.2 Hvis spilleren som er i trekket har mindre enn to minutter igjen på klokken, kan spilleren kreve remis før klaffen faller. Spilleren skal tilkalle turneringslederen og kan stanse klokken. (Se § 6.12 b.)

- a) Dersom turneringslederen er enig i at motstanderen ikke gjør noen innsats for å vinne partiet på normal måte, eller at det ikke er mulig å vinne på normal måte, skal hun/han erklære partiet remis. I motsatt fall skal turneringslederen utsette avgjørelsen eller avvise kravet.
- b) Dersom turneringslederen utsetter avgjørelsen, kan hun/han tildele motstanderen to

minutters tillegg i betenkningstiden. Partiet skal så fortsette, om mulig i nærvær av en turneringsleder. Turneringslederen skal erklære det endelige resultatet senere i partiet eller så snart som mulig etter at en klaff har falt. Turneringslederen skal erklære partiet remis hvis hun/han anser at sluttstillingen ikke kan vinnes på normal måte, eller at motstanderen ikke gjorde tilstrekkelige forsøk på å vinne på normal måte.

c) Hvis turneringslederen har avvist kravet, skal motstanderen tildeles to minutter ekstra betenkningstid.

d) Turneringslederens avgjørelser etter a, b og c er endelige.

§ 11. Poeng

11.1 Med mindre noe annet er kunngjort på forhånd, skal spilleren som vinner partiet eller vinner ved uteblivelse få ett poeng (1), spilleren som taper partiet eller uteblir få ingen poeng (0), og spilleren som spiller remis få et halvt poeng (1/2).

§ 12. Spillernes opptreden

12.1 Spillerne skal ikke gjøre noe som vil bringe sjakkspillet i vanry.

12.2 Spillere kan ikke forlate "spilleområdet" uten tillatelse fra turneringslederen.

Spilleområdet er definert som spillelokalet, toaletter, spiserom, røykearealer og andre steder fastsatt av turneringslederen.

Spilleren som er i trekket kan ikke forlate selve spillelokalet uten tillatelse fra turneringslederen.

12.3 a) Under spillets gang er det forbudt å benytte seg av noen form for notater, informasjonskilder eller råd, eller å analysere på et annet sjakkbrett.

b) Med mindre spilleren har turneringslederens tillatelse, er det forbudt å ha en mobiltelefon eller andre elektroniske kommunikasjonsmidler i spilleområdet, hvis disse da ikke er fullstendig avslåtte. Hvis det kommer en lyd fra et slikt apparat, skal spilleren dømmes til tap. Motstanderen skal dømmes til seier. Men hvis motstanderen ikke kan vinne partiet ved noen lovlig trekkrekkefølge, skal hun/han ha like mange poeng som ved remis.

c) Røyking er kun tillatt i den delen av spilleområdet som turneringslederen fastsetter.

12.4 Noteringsskjemaet skal kun benyttes til å notere trekkene, tidsangivelser, remistilbud, forhold relatert til krav og andre relevante data.

12.5 Spillere som er ferdige med sine partier, skal betraktes som tilskuere.

12.6 Det er forbudt å distrahere, forstyrre eller plage motstanderen på noen som helst måte. Dette omfatter også urimelige krav, urimelige remistilbud og å lage støy i spillelokalet.

12.7 Overtredelse av bestemmelsene i §§ 12.1-12.6 skal straffes i overensstemmelse med § 13.4.

12.8 Partiet er tapt for en spiller som gjennomgående nekter å følge FIDEs regler for sjakk. Motstanderens poeng i partiet fastsettes av turneringslederen.

12.9 Hvis begge spillerne er funnet skyldige etter § 12.8, skal partiet erklæres tapt for begge spillerne.

12.10 Når det gjelder § 10.2 d og tillegg D, kan spilleren ikke anke turneringslederens avgjørelse. Spilleren kan ellers anke enhver beslutning turneringslederen tar, med mindre reglene for turneringen bestemmer noe annet.

§ 13. Turneringslederens rolle (se Innledning)

13.1 Turneringslederen skal påse at FIDEs regler følges strengt.

13.2 Turneringslederen skal handle i overensstemmelse med turneringens intensjoner. Hun/han bør sørge for et godt spillemiljø og at spillerne ikke blir forstyrret. Hun/han skal ha tilsyn med turneringen gang.

13.3 Turneringslederen skal følge partienes forløp, spesielt når spillerne er i tidsnød, iverksette avgjørelser hun/han treffer, samt fastsette straffetiltak overfor spillerne der hun/han finner dette riktig.

13.4 Turneringslederen kan anvende en eller flere av følgende straffer:

- a) advarsel,
- b) tillegg i motstanderens betenkningstid,
- c) fradrag i spillerens betenkningstid,
- d) å dømme partiet til tap,
- e) å redusere spillerens poengscore i partiet
- f) å øke motstanderens poengscore i partiet til den maksimale score for et parti
- g) utvisning fra turneringen.

13.5 Turneringslederen kan gi den ene eller begge spillere tillegg i betenkningstiden som kompensasjon for eksterne forstyrrelser.

13.6 Turneringslederen må ikke gripe inn i et parti uten hjemmel i FIDEs regler for sjakk. Turneringslederen skal ikke angi hvor mange trekk som er gjort, unntatt etter § 8.5 når minst én klaff har falt. Turneringslederen skal avstå fra å gjøre en spiller oppmerksom på at hennes/hans motstander har fullført et trekk, eller at spilleren ikke har trykket på klokken.

13.7 a) Tilskuere eller andre deltakere skal ikke snakke om eller på annen måte blande seg inn i et parti. Om nødvendig kan turneringslederen vise den som har forbrutt seg bort fra spilleområdet. Den som blir vitne til noe uregelmessig har kun anledning til å varsle turneringslederen.

b) Uten turneringslederens tillatelse er det forbudt for enhver å bruke mobiltelefon i spilleområdet og andre områder i nærheten fastsatt av turneringslederen.

§ 14. FIDE

Medlemsforbund kan be FIDE om offisielle avgjørelser ved problemer knyttet til reglene for sjakk.

Tillegg

Tillegg A. Hurtigsjakk

A1 Et "hurtigsjakkparti" er et sjakkparti der enten alle trekk må utføres i løpet av en gitt betenkningstid på minst 15 men mindre enn 60 minutter for hver spiller, eller grunnbetenkningstiden + 60 ganger tillegget er minst 15 men mindre enn 60 minutter for hver spiller.

A2 Det er ikke noteringsplikt.

A3 Der det er tilstrekkelig tilsyn med spillets gang, (for eksempel en turneringsleder for maks tre partier) gjelder Turneringsreglene.

A4 Der det ikke er tilstrekkelig tilsyn skal Turneringsreglene gjelde med de unntak som fremgår av følgende Hurtigsjakkregler:

- a) Når begge spillere har fullført tre trekk, kan det ikke fremsettes krav angående feil oppstilling av brikkene eller sjakkbrettet eller innstilling av klokken. Dersom konge og dronning er byttet om i utgangsstillingen, er rokade med denne kongen ikke tillatt.
- b) Turneringslederen kan bare treffe avgjørelser etter § 4 (trekkes utførelse) etter anmodning fra en eller begge spillere.
- c) Et ulovlig trekk er fullført når motstanderens klokke har blitt satt i gang. Motstanderen kan da, innen hun/han selv utfører et trekk, fremme krav om at motstanderen fullførte et ulovlig trekk. Først etter et slikt krav skal turneringslederen treffe en avgjørelse. Likevel skal turneringslederen om mulig gripe inn hvis begge kongene står i sjakk eller en bondeforvandling ikke er fullført.
- d) 1) Klaffen betraktes som falt når en spiller framsetter et gyldig krav om det. Turneringslederen skal avstå fra å påpeke at klaffen har falt, men hun/han kan likevel gjøre det hvis begge klaffene har falt.
2) For å kreve seier på tid må spilleren stanse begge klokken og tilkalle turneringslederen. For at kravet skal få medhold, må motstanderens klaff ha falt og spillerens egen klaff være oppe etter at klokken er stanset.
3) Dersom begge klaffer har falt som beskrevet i 1) og 2), skal turneringslederen erklære partiet remis.

Tillegg B. Lynsjakk

B1 Et "lynsjakkparti" er et sjakkparti der alle trekk må utføres i løpet av en gitt betenkningstid mindre enn 15 minutter for hver av spillerne; eller grunnbetenkningstiden + 60 ganger tillegget er mindre enn 15 minutter for hver av spillerne.

B2 Der det er tilstrekkelig tilsyn med spillets gang, (én turneringsleder for ett parti) gjelder Turneringsreglene og A2.

B3 Der det ikke er tilstrekkelig tilsyn skal følgende gjelde:

- a) Hurtigsjakkreglene (tillegg A) gjelder med de unntak som fremgår av følgende Lynsjakkregler.
- b) Bestemmelsene i § 10.2 og A4 c gjelder ikke.
- c) Et ulovlig trekk er fullført når motstanderens klokke er startet. Motstanderen har da rett til å kreve seier før hun/han utfører et trekk. Dersom hun/han imidlertid ikke kan matte motstanderens konge ved noen som helst lovlig trekkrekkefølge kan hun/han kreve remis innen hun/han selv utfører et trekk. Når motstanderen selv har utført et trekk, kan det ulovlige trekket ikke gjøres om, med mindre spillerne blir enige om dette på egen hånd.

Tillegg C. Algebraisk notasjon

FIDE godkjenner bare ett notasjonssystem i sine egne turneringer og matcher, det algebraiske systemet, og denne entydige notasjonsform anbefales også for sjakkliteratur og -tidsskrifter. Noteringsskjemaer skrevet med et annet system enn det algebraiske, er ikke gyldige som bevismateriale i saker hvor spillerens noteringsskjema vanligvis benyttes til dette. En turneringsleder som oppdager at en spiller bruker et annet system enn det algebraiske, bør advare spilleren om dette kravet.

Beskrivelse av det algebraiske system

C1 Med "offiser" menes en annen brikke enn en bonde.

C2 Hver offiser indikeres ved den første bokstaven i navnet sitt, og det benyttes stor bokstav. Eksempler: K = king, Q = queen, R = rook, B = bishop, N = knight. (For enkelhets skyld benyttes bokstaven N for "knight".)

C3 Som første bokstav i navnet på offiserene, står hver spiller fritt til å bruke den første bokstaven i navnet som er vanlig å bruke i vedkommendes land. Eksempler: K = konge, D = dronning, T = tårn, L = løper, S = springer. I trykt materiale anbefales bruk av figursymboler for offiserene.

C4 For bøndene brukes ikke den første bokstaven i navnet deres. Bondetrekk gjenkjennes ved at en slik bokstav mangler. Eksempler: e5, d4, a5.

C5 De åtte linjene (fra venstre mot høyre for hvit og fra høyre mot venstre for svart) kjennetegnes av de små bokstavene, a, b, c, d, e, f, g og h, henholdsvis.

C6 De åtte radene (fra bunnen mot toppen for hvit og fra toppen mot bunnen for svart) er nummerert 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 og 8, henholdsvis. I utgangsstillingen er dermed de hvite offiserene og bøndene oppstilt på første og andre rad; de svarte offiserene og bøndene på åttende og sjuende rad.

C7 Som en konsekvens av reglene over, får hvert av de sekstifire feltene sin unike kombinasjon av bokstav og tall.

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

C8 Hvert offiserstrekk som utføres beskrives med (a) den første bokstaven i offiserens navn og (b) feltet offiseren flyttes til. Det skal ikke være bindestrek mellom (a) og (b). Eksempler: Le5, Sf3, Td1.

For bøndene angis bare det feltet de flyttes til. Eksempler: e5, d4, a5.

C9 Når en offiser slår, setter vi inn et x mellom (a) den bokstav som angir offiseren som flyttes og (b) det feltet den flyttes til. Eksempler: Lxe5, Sxf3, Txd1.

Når en bonde slår, skal det angis den linjen bonden stod på før slaget ble utført, så et x, og så feltet den flyttes til. Eksempler: dxe5, gxf3, axb5. Ved *en passant*-slag skal ankomstfeltet defineres som det feltet hvor bonden blir stående etter at trekket er utført, og "e.p." tilføyes.

Eksempel: exd6 e.p.

C10 Hvis to offiserer av samme slag kan flyttes til det samme feltet, skal offiseren som flyttes angis på følgende måte:

(1) Hvis begge offiserer befinner seg på samme rad: ved (a) den første bokstaven i offiserens navn, (b) linjen offiseren flyttes fra og (c) feltet den flyttes til.

(2) Hvis begge offiserer befinner seg på samme linje: ved (a) den første bokstaven i offiserens navn, (b) raden offiseren flyttes fra, og (c) feltet den flyttes til.

Hvis offiserene befinner seg på forskjellige linjer og rader, foretrekkes måte (1).

Hvis det dreier seg om et slag, kan et x settes inn mellom (b) og (c).

Eksempler:

1) Det er to springere, på feltene g1 og e1, og en av dem flyttes til feltet f3: riktig notasjon er henholdsvis Sgf3 eller Sef3.

2) Det er to springere, på feltene g5 og g1, og en av dem flyttes til feltet f3: riktig notasjon er henholdsvis S5f3 eller S1f3.

3) Det er to springere, på feltene h2 og d4, og en av dem flyttes til feltet f3: riktig notasjon er henholdsvis Shf3 eller Sdf3.

Dersom en brikke slås på feltet f3, settes det inn et x i de eksempler vi har nevnt: (1)

henholdsvis Sgxf3 eller Sexf3, (2) henholdsvis S5xf3 eller S1xf3, (3) henholdsvis Shxf3 eller Sdxf3.

C11 Hvis motstanderens brikke kan slås av to forskjellige bønder, skal den bonden som flyttes angis ved (a) den linje bonden forlater, (b) et x, (c) ankomstfeltet. Eksempel: Hvis det er hvite bønder på feltene c4 og e4 og en svart brikke på d5, skal hvits trekk noteres som henholdsvis cxd5 eller exd5.

C12 Ved forvandling skal bondetrekket noteres, umiddelbart fulgt av den første bokstaven for den nye offiseren. Eksempler: d8D, f8S, b1L, g1T.

C13 Remistilbud skal noteres med symbolet (=).

Viktige forkortelser

0-0 = rokade med tårn på h1 eller h8 (kort rokade)

0-0-0 = rokade med tårn på a1 eller a8 (lang rokade)

x = slår

+ = sjakk

++ eller **#** = matt

e.p. = slår "en passant"

Eksempel: 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(=)

Tillegg D. Hurtigavslutning uten at noen turneringsleder er til stede i spilleområdet.

D1 Når partier spilles som angitt i § 10, kan en spiller som har mindre enn to minutter igjen på klokken, kreve remis før klaffen hennes/hans faller. Dette avslutter partiet.

Spilleren kan fremme kravet på bakgrunn av

a) at motstanderen ikke kan vinne på normal måte, eller

b) at motstanderen ikke har gjort noen innsats for å vinne på normal måte.

I a) må spilleren notere sluttstillingen og motstanderen bekrefte den.

I b) må spilleren notere sluttstillingen og legge ved et oppdatert noteringsskjema.

Motstanderen skal bekrefte både noteringsskjemaet og sluttstillingen.

Kravet skal behandles av en turneringsleder. Turneringslederens avgjørelse er endelig.

Tillegg E. Regler for spill med blinde og svaksynte spillere

E1 Turneringsledere har anledning til å tilpasse de følgende reglene til lokale forhold. I konkurransesjakk mellom seende og synshemmede spillere (blinde i lovens forstand) kan hver av spillerne kreve at det brukes to sjakkbrett: Den seende spilleren bruker da et vanlig sjakkbrett, mens den synshemmede spilleren bruker et spesialbrett. Spesialbrettet må oppfylle følgende krav:

a) minst 20 ganger 20 centimeter;

b) de svarte feltene skal være litt opphøyde;

c) et festehull i hvert felt;

d) hver brikke har en tapp som passer inn i festehullet;

e) Staunton-brikker der de svarte brikkene er spesielt merket.

E2 De følgende reglene gjelder for spill:

1. Trekkene leses opp tydelig, gjentas av motstanderen og gjøres på sjakkbrettet. Ved forvandling må spilleren si hvilken offiser som velges. For å gjøre opplesningen så tydelig som mulig, skal følgende navn brukes istedenfor de respektive bokstavene, algebraisk

A-Anna

B-Bella

C-Cæsar

D-David

E-Eva

F-Felix
G-Gustav
H-Hector

Tyske tall skal brukes om radene fra hvit til svart:

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

Rokade leses som "Lange Rochade" (tysk for "lang rokade") og "Kurze Rochade" (tysk for "kort rokade").

Brikkene har følgende navn: König, Dame, Turm, Läufer, Springer, Bauer.

[Mellom skandinaviske spillere brukes i stedet skandinaviske ord og uttrykk.]

2. På den synshemmede spillerens sjakkbrett skal en brikke regnes for å være "rørt" når den har blitt tatt ut av festehullet.

3. Et trekk skal regnes for å være utført

a) ved slag, når brikken som blir slått er fjernet fra sjakkbrettet til spilleren som er i trekket;

b) en brikke har blitt plassert i et annet festehull;

c) trekket har blitt lest opp.

Først da skal motstanderens klokke settes i gang.

Når det gjelder punktene 2. og 3., skal de vanlige reglene gjelde for den seende spilleren.

4. Et spesialkonstruert sjakkur kan brukes av den synshemmede spilleren. Det skal ha følgende:

a) En urskive med forsterkede visere, der hvert femte minutt er markert med et punkt, og hvert kvarter med to opphøyde punkter.

b) En klaff som lett kan kjennes på. Det bør tas nøye hensyn til at klaffen er plassert slik at spilleren kan kjenne på minuttviseren også de siste 5 minuttene av hver hele time.

5. Den synshemmede spilleren må registrere trekkene med blindeskrift eller vanlig skrift eller lese inn trekkene på en båndopptaker.

6. Feil i opplesingen av trekk må korrigeres umiddelbart, og før motstanderens klokke er satt i gang.

7. Hvis det i løpet av partiet oppstår ulike stillinger på de to sjakkbrettene, må disse rettes opp med hjelp fra turneringslederen og ved å granske spillernes notater. Hvis notatene stemmer overens, skal spilleren som har skrevet det korrekte trekket men utført et annet, rette opp stillingen slik at den stemmer med trekket i notatene.

8. Hvis det oppstår slike uoverensstemmelser og notatene ikke samsvarer, skal trekkene tas tilbake til der notatene igjen samsvarer, og turneringslederen skal justere sjakkuret tilsvarende.

9. Den synshemmede spilleren har rett til å bruke en assistent som skal ha noen eller alle av følgende oppgaver:

- a) Utføre spillernes trekk på motstanderens sjakkbrett.
- b) Lese opp begge spillernes trekk.
- c) Registrere trekkene for den synshemmede spilleren og starte motstanderens klokke (husk regel 3c).
- d) Kun på forespørsel fortelle den synshemmede spilleren om antall fullførte trekk og begge spillernes tidsforbruk.
- e) Kreve seier/remis når betenkningstiden er overskredet og informere turneringslederen når den seende spilleren har rørt en av brikkene sine.
- f) Utføre de nødvendige formalitetene hvis det blir hengeparti. Hvis den synshemmede spilleren ikke gjør bruk av en assistent, kan den seende spilleren gjøre bruk av en som skal utføre oppgavene angitt i punkt 9a og b.

Tillegg F. Regler for sjakk-960

F1 Et sjakk-960-parti begynner med en tilfeldig utgangsstilling, med visse begrensninger. Deretter spilles partiet på samme måte som vanlig sjakk. Brikkene flyttes på samme måte, og målet for hver spiller er å matte motstanderens konge.

F2 Krav til utgangsstillingen

Utgangsstillingen i sjakk-960 må tilfredsstille noen bestemte regler. Hvite bønder plasseres på andre rad som i vanlig sjakk. Alle de andre hvite brikkene plasseres tilfeldig på første rad med følgende begrensninger:

- a) Kongen står et sted mellom de to tårnene.
 - b) Løperne plasseres på felter av motsatte farger.
 - c) De svarte brikkene plasseres overfor sine tilsvarende hvite brikker.
- Utgangsstillingen bestemmes før partiet, enten med et dataprogram eller med terninger, kort, mynter e.l.

F3 Rokaderegler i sjakk-960

a) I sjakk-960 kan hver spiller rokere én gang per parti. Dette trekket kan involvere både kongen og tårnet. De vanlige sjakkreglene i rokade må presiseres, da disse går ut fra en utgangsstilling for konge og tårn som ofte ikke er tilfellet i sjakk-960.

b) Hvordan rokere

I sjakk-960 foretas rokade på en av følgende fire måter, avhengig av hvor konge og tårn befant seg før rokadene:

1. Rokade med dobbelttrekk: Ved å gjøre et trekk med kongen og et trekk med tårnet. Dette utføres som ett trekk.
2. Rokade med ombytting: Ved å la kongen og tårnet bytte plass innbyrdes.
3. Rokade med kun kongetrekk: Ved kun å gjøre et trekk med kongen.
4. Rokade med kun tårntrekk: Ved kun å gjøre et trekk med tårnet.

Anbefalinger

1. Når man rokerer på et fysisk brett og spiller mot et menneske, anbefales det at kongen plasseres utenfor feltene ved siden av feltet den flyttes til, deretter flyttes tårnet, og så plasseres kongen på feltet den flyttes til.
2. Etter rokade står tårnet og kongen på nøyaktig samme sted som i vanlig sjakk.

Presisering

Vi har altså at etter rokade til c-linjen (skrevet O-O-O og kjent som lang rokade i vanlig sjakk) står kongen på c-feltet (c1 for hvit og c8 for svart) og tårnet på d-feltet (d1 for hvit og d8 for svart). Etter rokade til g-linjen (skrevet O-O og kjent som kort rokade i vanlig sjakk) er kongen på g-feltet (g1 for hvit og g8 for svart) og tårnet på f-feltet (f1 for hvit og f8 for svart).

Merknader

1. For å unngå misforståelser kan det være nyttig å si «jeg skal rokere» før rokaden.
2. I noen utgangsstillinger står kongen eller tårnet (ikke begge) i ro under rokaden.
3. I noen utgangsstillinger kan rokade finne sted allerede i første trekk.
4. Alle feltene mellom kongens utgangsfelt og ankomstfelt (inkludert ankomstfeltet), samt alle feltene mellom tårnets utgangsfelt og ankomstfelt (inkludert ankomstfeltet) må være ledige, med unntak av kongen og tårnet det rokeres med.
5. I noen utgangsstillinger kan under rokade enkelte felter forbli besatte som ville måtte være ledige i vanlig sjakk. For eksempel er det etter rokade til c-linjen (O-O-O) mulig at a, b og/eller e er besatt, og etter rokade til g-linjen (O-O) er det mulig at e og/eller h er besatt.

Retningslinjer for hengepartier

1 a) Hvis partiet ikke er ferdigspilt når den fastsatte spilletiden er ute, skal turneringslederen be spilleren i trekket om å "forsegle" trekket. Spilleren må notere trekket ("hemmelig trekk") med utvetydig notasjon på noteringsskjemaet, legge sitt eget og motstanderens skjema i en konvolutt, forsegle konvolutten og først deretter stanse sin klokke uten å starte motstanderens. Inntil hun/han har stanset klokken har spilleren rett til å forandre det hemmelige trekket. Om spilleren utfører et trekk på sjakkbrettet etter at turneringslederen har bedt henne/ham om å gjøre hemmelig trekk, må spilleren notere dette trekket på noteringsskjemaet som sitt hemmelige trekk.

b) Dersom spilleren som er i trekket tar hengeparti før spillesesjonen er over, skal forseglingen betraktes å ha funnet sted på tidspunktet for spillesesjonens ordinære slutt, og den gjenværende betenkningstiden hennes/hans skal noteres deretter.

2 Følgende skal angis på konvolutten:

- a) spillernes navn,
- b) stillingen umiddelbart før det hemmelige trekket,
- c) begge spillernes tidsforbruk,
- d) navnet på den spilleren som har gjort hemmelig trekk, og
- e) hvilket trekknummer dette er,
- f) remistilbud, dersom tilbudet gjelder,
- g) dato, tid og sted for gjenopptakelse av partiet.

3 Turneringslederen skal sjekke at opplysningene på konvoluttene er korrekte og er ansvarlig for at den blir trygt oppbevart.

4 Hvis en spiller tilbyr remis etter at motstanderen har forseglet et trekk, er tilbudet gyldig inntil motstanderen har akseptert eller avslått det som beskrevet i § 9.1.

5 Før partiet gjenopptas, skal stillingen umiddelbart før det hemmelige trekket stilles opp på sjakkbrettet, og tiden som hver spiller hadde brukt da det ble tatt hengeparti, skal anvises på klokkene.

6 Hvis spillerne har blitt enige om remis før partiet gjenopptas, eller en av spillerne underretter turneringslederen om at hun/han gir opp, er partiet dermed avsluttet.

7 Konvoluttene skal ikke åpnes uten at spilleren som skal besvare det hemmelige trekket er til stede.

8 Med unntak av tilfellene nevnt i §§ 6.9 og 9.6, er partiet tapt for en spiller som har skrevet et hemmelig trekk som

- a) er tvetydig, eller
- b) er skrevet slik at trekkets egentlige mening er umulig å fastslå, eller
- c) er ulovlig.

9 Når partiet gjenopptas ved fastsatt tidspunkt og

- a) spilleren som skal besvare det hemmelige trekket er til stede, åpnes konvoluttene, det hemmelige trekket utføres på sjakkbrettet og klokken hennes/hans settes i gang.
- b) spilleren som skal besvare det hemmelige trekket ikke er til stede, skal hennes/hans klokke settes i gang. Når spilleren ankommer, kan hun/han stanse klokken og tilkalle turneringslederen. Konvoluttene vil da bli åpnet, og det hemmelige trekket utføres på sjakkbrettet. Spillerens klokke settes så i gang igjen.
- c) spilleren som har gjort det hemmelige trekket ikke er til stede, har motstanderen rett til å notere sitt svartrekk på noteringsskjemaet, forsegle skjemaet i en ny konvolutt, stanse sin klokke og starte motstanderens klokke i stedet for å besvare trekket på normal måte. I så tilfelle skal konvoluttene leveres turneringslederen til forvaring, og åpnes når motstanderen ankommer.

10 Partiet er tapt for en spiller som kommer til sjakkbrettet mer enn én time for sent til gjenopptakelsen av et hengeparti (med mindre reglene for turneringen tilsier, eller turneringslederen bestemmer, noe annet). Dersom det imidlertid er spilleren som har gjort hemmelig trekk som kommer for sent, blir partiet avgjort av andre bestemmelser hvis:

- a) den fraværende spilleren har vunnet partiet ved at det settes matt i det hemmelige trekket, eller
- b) den fraværende spilleren har frambrakt remis ved at det settes patt i det hemmelige trekket, eller en stilling som beskrevet i § 9.6 har oppstått, eller
- c) den tilstedeværende spilleren taper partiet i henhold til § 6.9.

11 a) Hvis konvoluttene som inneholder det hemmelige trekket er forsvunnet, skal partiet gjenopptas fra stillingen, og med klokkene innstilt på den tid de viste ved avbrudd. Dersom tidsforbruket ved avbrudd ikke lar seg rekonstruere, skal tidsforbruket bestemmes av turneringslederen. Spilleren som har gjort hemmelig trekk, utfører trekket hun/han erklærer at

hun/han forseglet.

b) Dersom det er umulig å rekonstruere stillingen, annulleres partiet og et nytt parti må spilles.

12 Feil tidsangivelse på klokken ved gjenopptagelse av partiet må korrigeres dersom en av spillerne påpeker dette før hun/han gjør sitt første trekk. Hvis feilen ikke blir oppdaget på denne måten, fortsetter partiet uten korreksjon med mindre turneringslederen føler at det får for alvorlige konsekvenser.

13 Varigheten av hver hengepartisesjon følger turneringslederens ur. Start- og slutt-tidspunktene skal kunngjøres på forhånd.