FIDEs regler for sjakk

NORSK OVERSETTELSE

Autorisert av Norges Sjakkforbunds
reglementsutvalg i februar 2024

FIDEs regler for sjakk 2023

FIDEs (Fédération Internationale Des Échecs) regler gjelder brettsjakk. Den engelske teksten (her oversatt til norsk) er den autentiske versjonen av reglene som ble godkjent av den 93. FIDE-kongressen i Chennai, India, og som trer i kraft 1. januar 2023.
Den norske oversettelsen er autorisert av Norges Sjakkforbunds reglementsutvalg 2. januar 2023 og sist oppdater 12. februar 2024. Spørsmål om reglene rettes til: Norges Sjakkforbunds reglementsutvalg (nsf@sjakk.no)

Innhold

FIDEs regler for sjakk 2023 2
Forord 3
Grunnleggende spilleregler 3
§ 1. Sjakkspillets egenart og formål 3
§ 2. Brikkenes utgangsstilling på sjakkbrettet 4
§ 3. Hvordan brikkene går 5
§ 4. Trekkenes utførelse 8
§ 5. Avsluttet parti 9
Spilleregler for turneringsspill 10
§ 6. Sjakkuret 10
§ 7. Uregelmessigheter 12
§ 8. Notering av partiet 13
§ 9. Remis 14
§ 10. Poeng 16
§ 11. Spillernes opptreden 16
§ 12. Turneringslederens rolle (se forord) 18
Tillegg 19
Tillegg A. Hurtigsjakk 19
Tillegg B. Lynsjakk 20
Tillegg C. Algebraisk notasjon 20
Tillegg D. Regler for spill med blinde og svaksynte spillere 23
Retningslinjer 25
Introduksjon: 25
Retningslinjer I. Hengepartier 25
Retningslinjer II. Regler for sjakk-960 27
Retningslinjer III. Hurtigavslutning 28
Ordforklaringer 30

Forord

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. I tilfeller som ikke dekkes fullstendig av en paragraf i reglene, bør det være mulig å komme fram til riktig avgjørelse ved å studere tilsvarende situasjoner som er beskrevet i reglene. Reglene forutsetter at turneringslederen har tilstrekkelig kompetanse, god dømmekraft og absolutt objektivitet.

Regler som er for detaljerte, 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.

For at et parti skal rates av FIDE, må det spilles etter FIDEs regler for sjakk.

Det anbefales at turneringspartier som ikke rates av FIDE, spilles etter FIDEs regler for sjakk.

Det enkelte sjakkforbund kan be FIDE treffe avgjørelser i saker som er relatert til FIDEs regler for sjakk.

Grunnleggende spilleregler

§ 1. Sjakkspillets egenart og formål

1.1 Sjakk spilles mellom to motstandere som utfører trekk ved å flytte brikker på et kvadratisk brett kalt «sjakkbrett».

1.2 Spilleren med de lyse brikkene («hvit») gjør første trekk, deretter trekker spillerne vekselvis, slik at spilleren med de mørke brikkene («svart») gjør det neste trekket.

1.3 En spiller sies å «være i trekket» idet motstanderens trekk er «utført».

1.4 Målet for hver spiller er å sette motstanderens konge «under angrep» på en slik måte at motstanderen ikke har noe lovlig trekk.

1.4.1 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.

1.4.2 Den spilleren som har fått kongen mattet, har tapt partiet.

1.5 Hvis stillingen er slik at ingen av spillerne lenger har noen mulighet til å matte motstanderens konge, er partiet remis (uavgjort) (se § 5.2.2).

§ 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 ♔ eller K
En hvit dronning	vanligvis gjengitt med symbolet ♕ eller D (engelsk Q)
To hvite tårn	vanligvis gjengitt med symbolet ♖ eller T (engelsk R)
To hvite løpere	vanligvis gjengitt med symbolet ♗ eller L (engelsk B)
To hvite springere	vanligvis gjengitt med symbolet ♘ eller S (engelsk N)
Åtte hvite bønder	vanligvis gjengitt med symbolet ♙
En svart konge	vanligvis gjengitt med symbolet ♚ eller K
En svart dronning	vanligvis gjengitt med symbolet ♛ eller D (engelsk Q)
To svarte tårn	vanligvis gjengitt med symbolet ♜ eller T (engelsk R)
To svarte løpere	vanligvis gjengitt med symbolet ♝ eller L (engelsk B)
To svarte springere	vanligvis gjengitt med symbolet ♞ eller S (engelsk N)
Åtte svarte bønder	vanligvis gjengitt med symbolet ♟

Stauntonbrikker:



2.3 Brikkenes utgangsstilling på sjakkbrettet er slik:



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

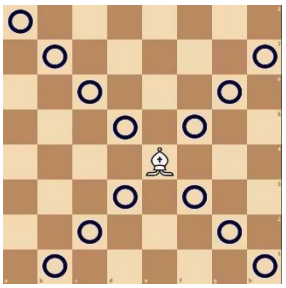
3.1 Ingen brikke kan flyttes til et felt hvor det står en brikke av samme farge.

3.1.1 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.

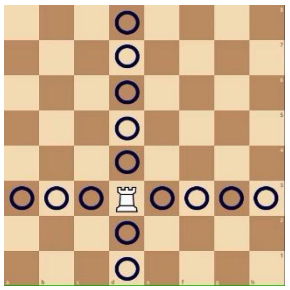
3.1.2 En brikke sies å angripe en av motstanderens brikker dersom brikken kunne utføre et slag på det feltet i overensstemmelse med §§ 3.2-3.8.

3.1.3 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.

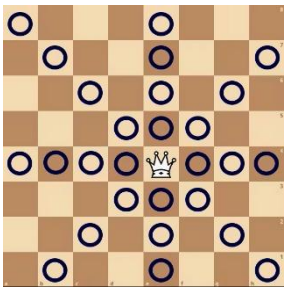
3.2 Løperen kan flyttes til et hvilket som helst felt langs diagonalene den står på.



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

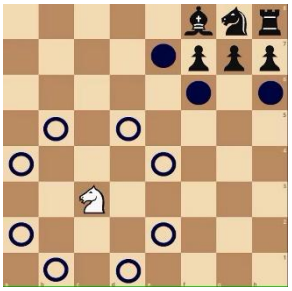


3.4 Dronningen kan flyttes til et hvilket som helst felt langs linjen, raden eller diagonalene den står på.



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.

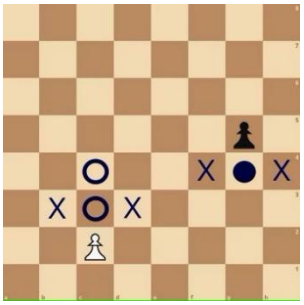


3.7 Bonden

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

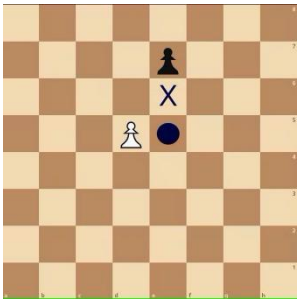
3.7.2 Første gang bonden flyttes, kan den flyttes som i 3.7.1), alternativt kan den flyttes to felter framover langs samme linje, forutsatt at begge feltene er ledige.

3.7.3 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.



3.7.3.1 En bonde som står på et felt på samme rad som og på nabolinjen til en av motstandernes bønder som er flyttet to felter fram fra utgangsfeltet, kan slå motstanderens bonde som om den bare var flyttet ett felt fram.

3.7.3.2 Dette er bare lovlig i trekket umiddelbart etter at motstanderens bonde er flyttet to felter fram, og kalles å slå *en passant*.



3.7.3.3 Når en spiller som er i trekket flytter en bonde til raden som er lengst fra utgangsstillingen, må spilleren som en del av det samme trekket bytte ut bonden med en ny dronning, et tårn, en løper eller en springer av samme farge på det feltet som bonden skal flyttes til. Dette feltet kalles «forvandlingsfeltet».

3.7.3.4 Spillerens valg er ikke begrenset til brikker som har blitt slått ut.

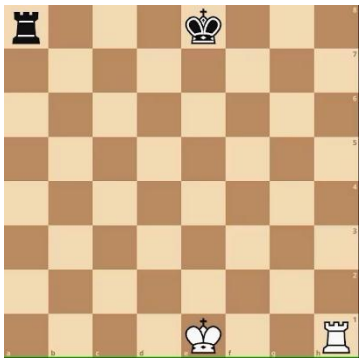
3.7.3.5 Denne utskiftningen av en bonde med en annen brikke kalles «forvandling», og virkningen av den nye brikken inntrer umiddelbart.

3.8 Det er to ulike måter å flytte kongen på:

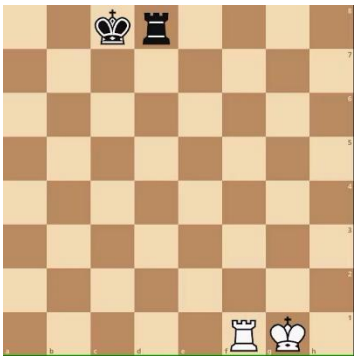
3.8.1 ved å flytte til et hvilket som helst av de tilstøtende felt.
eller



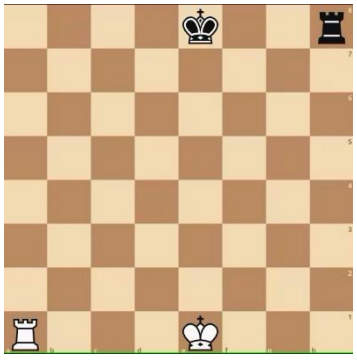
3.8.2 ved «rokade». Dette er et trekk med kongen og et av tårnene av samme farge på spillerens første rad. Det regnes som ett kongetrekk og utføres slik: Kongen flyttes fra sitt utgangsfelt to felter mot tårnet, som står på *sitt* utgangsfelt. Deretter flyttes dette tårnet til feltet som kongen nettopp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



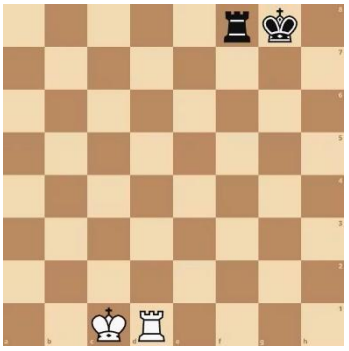
Før kort rokade for hvit
Før lang rokade for svart



Etter kort rokade for hvit
Etter lang rokade for svart



Før lang rokade for hvit
Før kort rokade for svart



Etter lang rokade for hvit
Etter kort rokade for svart

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

3.8.2.2 Rokade er midlertidig forhindret
1) 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
2) hvis det står en brikke mellom kongen og tårnet som det skal rokeres med.

3.9 Kongen i sjakk:

3.9.1 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 det feltet hvor kongen står fordi de da ville la egen konge stå eller komme i sjakk.

3.9.2 Ingen brikke kan flyttes slik at kongen av samme farge kommer i eller blir stående i sjakk.

3.10 Lovlige/ulovlige trekk; ulovlig stilling:

3.10.1 Et trekk er lovlig når alle relevante krav i §§ 3.1–3.9 er oppfylt.

3.10.2 Et trekk er ulovlig når ikke alle relevante krav i §§ 3.1–3.9 er oppfylt.

3.10.3 En stilling er ulovlig når den ikke kan nås ved en serie lovlige trekk.

§ 4. Trekkenes utførelse

4.1 Ethvert trekk skal utføres med én hånd.

4.2. Rette på brikker og annen fysisk kontakt med brikkene:

4.2.1 Spilleren i trekket kan stille en eller flere brikker til rette på deres respektive felter, forutsatt at hun/han først gir uttrykk for sitt ønske (f.eks. ved å si «j'adoube» eller «jeg retter»).

4.2.2 Enhver annen fysisk kontakt med en brikke skal regnes som bevisst handling med mindre berøringen helt klart er et uhell.

4.3 Med unntak for tilfeller beskrevet i § 4.2.1: Hvis spilleren som er i trekket, i den hensikt å gjøre et trekk eller slå en brikke, berører på sjakkbrettet:

4.3.1 en eller flere av sine brikker, må spilleren flytte den brikken hun/han først berørte som kan flyttes

4.3.2 en eller flere av motstanderens brikker, må spilleren slå den brikken hun/han først berørte som kan slås

4.3.3 en eller flere brikker av hver farge, må spilleren slå motstanderens først berørte brikke med sin egen først berørte, 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:

4.4.1 berører kongen og et tårn, må hun/han rokere til denne siden forutsatt at dette er et lovlig trekk

4.4.2 med vilje berører et tårn og deretter sin konge, kan hun/han ikke rokere til den siden i dette trekket, og situasjonen blir bedømt etter § 4.3.1

4.4.3 i den hensikt å rokere, berører kongen eller konge og så et tårn, men rokade med dette tårnet er ulovlig, må spilleren utføre et annet lovlig trekk med kongen (dette kan være rokade med det andre tårnet). Dersom det ikke finnes lovlige kongetrekk, kan spilleren fritt gjøre et hvilket som helst lovlig trekk.

4.4.4 forvandler en bonde, blir valget av forvandlingsbrikke endelig når brikken har berørt forvandlingsfeltet.

4.5 Hvis ingen av de rørte brikkene nevnt i §§ 4.3 eller 4.4 lar seg flytte eller slå, kan spilleren gjøre et hvilket som helst lovlig trekk.

4.6 Bondeforvandling kan utføres på flere måter:

4.6.1 Bonden må ikke nødvendigvis plasseres på forvandlingsfeltet.

4.6.2 Bonden kan fjernes og den nye brikken kan settes på forvandlingsfeltet i hvilken som helst rekkefølge.

4.6.3 Hvis en av motstanderens brikker står på feltet bonden skal flyttes til, må den slås.

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

4.7.1 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 den med fingrene, eller

4.7.2 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. Hvis rokade mot denne siden er ulovlig, må spilleren utføre et annet lovlig trekk med kongen (som kan være rokade med det andre tårnet). Hvis kongen ikke har noe lovlig trekk, kan spilleren gjøre hvilket som helst annet lovlig trekk.

4.7.3 ved forvandling når spilleren har sluppet den nye brikken med fingrene etter å ha plassert den på forvandlingsfeltet og bonden er fjernet fra brettet.

4.8 En spiller mister retten til å protestere på motstanderens brudd på §§ 4.1–4.7 når hun/han rører en brikke i den hensikt å flytte eller slå den.

4.9 Hvis en spiller ikke er i stand til å flytte brikkene, kan spilleren ha en assistent som utfører dette. Assistenten må godkjennes av turneringsleder.

§ 5. Avsluttet parti

5.1.1 Partiet er vunnet for den spilleren som har mattet motstanderens konge. Dette avslutter partiet umiddelbart, forutsatt at trekket som frembrakte mattstillingen var i overensstemmelse med § 3 og §§ 4.2–4.7.

5.1.2 Partiet er tapt for en spiller som erklærer at hun/han gir opp (Dette avslutter partiet umiddelbart). Partiet er likevel remis dersom stillingen er slik at det er umulig for motstanderen å matte spillerens konge ved noen som helst lovlig trekkrekkefølge.

5.2.1 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 i overensstemmelse med § 3 og §§ 4.2–4.7.

5.2.2 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 i overensstemmelse med § 3 og §§ 4.2–4.7.

5.2.3 Partiet er remis ved overenskomst mellom de to spillerne under partiets gang, forutsatt at begge spillere har gjort minst ett trekk. Dette avslutter partiet umiddelbart.

Spilleregler for turneringsspill

§ 6. Sjakkuret

6.1 Et «sjakkur» er et ur med to separate klokker som er 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 Håndtering av sjakkur

6.2.1 Under partiet skal hver spiller, etter å ha utført et trekk, midlertidig stanse sin egen klokke og starte motstanderens (dvs. hun/han skal trykke på sin klokke). Trekket er da «fullført». Et trekk er også fullført hvis:

6.2.1.1 trekket avslutter partiet (se §§ 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.2.1, 9.6.1 og 9.6.2), eller

6.2.1.2 spilleren har gjort sitt neste trekk uten at hennes/hans forrige trekk var fullført.

6.2.2 En spiller skal ha lov til midlertidig stanse sin egen klokke etter å ha utført et trekk også etter at motspilleren har utført sitt neste trekk. Tiden fra man har utført trekket på brettet til man har trykket på klokken regnes som en del av tiden som er tildelt spilleren.

6.2.3 Spilleren må stanse klokken med den samme hånden som ble brukt til å utføre trekket. Det er forbudt å holde fingeren på klokken eller holde hånden over den.

6.2.4 Sjakkuret skal behandles på en ordentlig måte. Det er forbudt å slå hardt på sjakkuret, å løfte det opp, velte det eller stanse klokken før trekket er utført. Uforsvarlig håndtering av sjakkuret skal straffes i samsvar med § 12.9.

6.2.5 Det er bare tillatt å rette på brikkene mens spillerens egen klokke går.

6.2.6 Hvis en spiller ikke er i stand til å bruke uret, kan hun/han stille med en assistent (godkjent av turneringsleder) som kan utføre denne oppgaven. Spillerens klokke skal justeres på en rimelig måte av turneringslederen. Klokken skal ikke justeres for funksjonshemmede spillere.

6.3 Tildelt tid

6.3.1 Når sjakkur benyttes, skal hver spiller fullføre et minimum antall, eller alle trekk, i løpet av en fastsatt betenkningstid, inkludert ethvert tillegg i betenkningstid som legges til etter hvert trekk. Alt dette skal opplyses på forhånd.

6.3.2 Ved flere tidskontroller legges den tiden en spiller har til gode ved en tidskontroll, som et tillegg til den tiden hun/han har til rådighet før neste tidskontroll.

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 den gjenværende grunnbetenkningstiden forbli uendret, uavhengig av hvor mye av den faste ekstratiden som ble brukt.

6.4 Umiddelbart etter at klaffen har falt skal det undersøkes hvorvidt vilkårene angitt i § 6.3.1 er oppfylt.

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

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

6.7 Frist for frammøte

6.7.1 Turneringsreglene skal angi en tidsfrist for fremmøte til partiet. Hvis det ikke er angitt en tidsfrist, skal denne settes til null. En spiller som kommer til sjakkbrettet etter fristen, skal tape partiet hvis ikke turneringsleder bestemmer noe annet.

6.7.2 Hvis reglene for turneringen angir at tidsfristen ikke er null, og ingen av spillerne er til stede når partiet skal begynne, skal spilleren som har de hvite brikkene miste tiden som går før hun/han kommer; med mindre turneringsreglene tilsier, eller turneringslederen bestemmer, noe annet.

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 §§ 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3 er partiet tapt for en spiller som ikke har fullført det foreskrevne antall trekk innen den fastsatte tid. Partiet er likevel remis dersom stillingen er slik at det er umulig for motstanderen å matte spillerens konge ved noen som helst lovlig trekkrekkefølge.

6.10 Innstillinger for sjakklokken

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

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

6.11.1 Hvis et parti må avbrytes, skal turneringslederen midlertidig stanse sjakkuret.

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

6.11.3 Turneringslederen bestemmer når partiet skal fortsette.

6.11.4 Dersom en spiller midlertidig stanser sjakkuret for å få assistanse av turneringslederen, skal turneringslederen avgjøre om spilleren hadde en gyldig grunn til å gjøre dette. Hvis dette ikke er tilfelle, skal spilleren straffes som angitt i § 12.9.

6.12.1 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.

6.12.2 Spilleren kan imidlertid ikke basere krav utelukkende på informasjon vist på denne måten.

§ 7. Uregelmessigheter

7.1 Dersom en uregelmessighet oppstår og en tidligere stilling må gjenopprettes, må turneringslederen bruke sitt beste skjønn når hun/han fastsetter hvilke tidsforbruk som skal angis på sjakkuret. Hun/han har også anledning til ikke å stille på sjakkuret. Om nødvendig skal turneringslederen også justere sjakkurets trekkteller.

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

7.2.2 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.

7.3 Hvis et parti har begynt med omvendte farger, og begge spillerne har utført mindre enn 10 trekk, skal partiet startes på nytt med korrekte farger. Hvis spillerne har gjort ti trekk eller mer, skal partiet fortsette.

7.4 Feilplasserte brikker

7.4.1 Hvis en spiller forskyver, feilplasserer eller velter en eller flere brikker, må hun/han rette opp stillingen på egen tid.

7.4.2 Om nødvendig kan spilleren eller motstanderen midlertidig stanse sjakkuret og be om assistanse fra turneringslederen.

7.4.3 Turneringslederen kan straffe spilleren som har forskjøvet, feilplassert eller veltet brikkene.

7.5 Ulovlige trekk

7.5.1 Et ulovlig trekk er fullført når spilleren har stanset sin klokke. Hvis det i løpet av et parti oppdages at et ulovlig trekk har blitt fullført, 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. Bestemmelsene i §§ 4.3 og 4.7 gjelder for det trekk som erstatter det ulovlige trekket. Partiet skal så fortsette fra den nye stillingen en er kommet frem til.

7.5.2 Hvis spilleren har flyttet en bonde til siste rad, stanset klokken, men ikke erstattet bonden med en annen brikke, er trekket ulovlig. Bonden skal da erstattes med en dronning av samme farge som bonden.

7.5.3 Hvis en spiller trykker på klokken uten å utføre et trekk, skal dette regnes som et ulovlig trekk.

7.5.4 Hvis en spiller bruker to hender til å utføre ett trekk, (ved rokade, slag eller forvandling) skal det regnes som et ulovlig trekk.

7.5.5 Dersom § 7.5.1, § 7.5.2, § 7.5.3 eller § 7.5.4 må tas i bruk, skal turneringslederen gi motstanderen to minutter ekstra tid på sin klokke. Ved det andre ulovlige trekket til samme spiller, skal partiet dømmes til tap for denne spilleren. Partiet er likevel remis dersom stillingen er slik at det er umulig for motstanderen å matte spillerens konge ved noen som helst lovlig trekkrekkefølge.

7.6 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 før uregelmessigheten ikke kan bli fastsatt skal partiet fortsette fra den sist identifiserbare stillingen før uregelmessigheten.

§ 8. Notering av partiet

8.1 Noteringsplikt

8.1.1 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 et av følgende alternativer:

8.1.1.1 ved å skrive i algebraisk notasjon (se tillegg C) på «noteringsskjemaet» fastsatt for turneringen.

8.1.1.2 ved å legge inn trekkene i et FIDE sertifisert «elektronisk noteringsskjema» fastsatt for turneringen.

8.1.2 Det er forbudt å registrere trekk før de gjøres, med mindre spilleren krever remis i henhold til §§ 9.2 eller 9.3, eller gjør hemmelig trekk i henhold til Retningslinje I §1.1.

8.1.3 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.

8.1.4 Noteringsskjemaet skal bare brukes til å notere trekkene, tidsforbruket, remistilbud, opplysninger knyttet til krav og andre relevante opplysninger.

8.1.5 Begge spillerne må notere remistilbud med et symbol (=).

8.1.6 Hvis en spiller ikke er i stand til å notere, kan hun/han stille med en assistent (godkjent av turneringsleder) som registrerer trekkene. Spillerens klokke skal justeres på en rimelig måte av turneringslederen. Klokken skal ikke justeres for funksjonshemmede spillere.

8.2 Noteringsskjemaet skal være synlig for turneringslederen gjennom hele partiet.

8.3 Noteringsskjemaene er turneringsarrangørens eiendom. Et elektronisk noteringsskjema med en tydelig defekt må byttes ut av turneringsleder.

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 av denne tidskontrollen.

8.5 Ufullstendige noteringsskjema

8.5.1 Hvis ingen av spillerne noterer trekkene etter § 8.4, bør turneringslederen eller dennes assistent prøve å være til stede og notere. I så tilfelle skal turnerings-lederen stanse sjakkuret umiddelbart etter at en klaff har falt. Begge spillere skal

da oppdatere sine noteringsskjemaer ved hjelp av turneringslederens eller motstanderens skjema.

8.5.2 Hvis bare en av spillerne har unnlatt 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.

8.5.3 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 eller fullført.

8.7 Når partiet er slutt, skal begge spillerne registrere resultatet av partiet enten ved å signere begge noteringsskjemaene, eller ved å godkjenne resultatet i sitt elektroniske noteringsskjema. Dette resultatet skal bli stående selv om det ikke stemmer, med mindre turneringslederen bestemmer noe annet.

§ 9. Remis

9.1 Remistilbud og turneringsregler

9.1.1 Turneringsreglene kan bestemme at spillerne ikke kan tilby eller avtale remis uten at turneringslederen gir sitt samtykke, enten før et bestemt antall trekk er gjort eller overhodet.

9.1.2 Hvis turneringsreglene tillater en slik avtale, gjelder følgende:

9.1.2.1 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 § 11.5 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 inntil partiet avsluttes på annen måte.

9.1.2.2 Remistilbud må noteres på skjemaet av begge spillere med et symbol (=).

9.1.2.3 Et krav om remis under henvisning til §§ 9.2 eller 9.3 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):

9.2.1 er i ferd med å oppstå dersom spilleren først registrerer et trekk, som er bindende, enten ved å skrive det på noteringsskjemaet eller ved å legge det inn i det elektroniske noteringsskjemaet og erklærer overfor turneringslederen at hun/han har til hensikt å utføre dette trekket, eller

9.2.2 nettopp har oppstått og spilleren som krever remis er i trekket.

9.2.3 Stillinger anses for å være de samme hvis og bare hvis 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 derfor ikke de samme hvis:

9.2.3.1 en bonde som kunne ha blitt slått *en passant* ikke lenger kan bli slått på denne måten.

9.2.3.2 en konge som kunne rokere med et tårn ikke lenger kan dette fordi retten til å rokere er bortfalt. Retten til å rokere bortfaller bare etter at kongen eller tårnet er flyttet.

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

9.3.1 spilleren registrerer et trekk, som er bindende, enten ved å skrive det på noteringsskjemaet eller ved å legge det inn i det elektroniske 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

9.3.2 de siste 50 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, mister spilleren retten til å kreve remis etter §§ 9.2 eller 9.3 i dette trekket.

9.5 Remiskrav

9.5.1 Hvis en spiller krever remis under henvisning til §§ 9.2 eller 9.3, skal hun/han eller turneringsleder midlertidig stanse sjakkuret. Spilleren kan ikke trekke kravet tilbake.

9.5.2 Hvis kravet viser seg å være korrekt, er partiet umiddelbart remis.

9.5.3 Hvis kravet viser seg å være ukorrekt, skal turneringslederen tildele motstanderen to 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 utføres i henhold til §§ 3 og 4.

9.6 Partiet er remis hvis en eller begge følgende situasjoner oppstår:

9.6.1 samme stilling har forekommet, som i § 9.2.2, minst fem ganger.

9.6.2 en serie av minst 75 trekk er utført av hver spiller uten at en bonde har vært flyttet og uten at noen brikke har blitt slått. Dersom det siste trekket satte motstanderen matt, avgjør matten partiet.

9.7 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 i overensstemmelse med § 3 og §§ 4.2 – 4.7.

§ 10. Poeng

10.1 Med mindre turneringsreglene sier noe annet, 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 (½).

10.2 Total poengsum i et parti kan ikke overstige maksimum poengsum normalt gitt for det partiet. En poengsum som gis til en individuell spiller må være en poengsum som normalt assosieres med partiet, resultatet ¾-–¼ er for eksempel ikke tillatt.

§ 11. Spillernes opptreden

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

11.2 Spillelokalet og spilleområdet

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

11.2.2 Spillelokalet er definert som stedet hvor de tellende partiene i turneringen spilles.

11.2.3 Bare med tillatelse fra turneringslederen kan

11.2.3.1 spillere forlate spilleområdet.

11.2.3.2 spilleren som er i trekket forlate selve spillelokalet.

11.2.3.3 personer som hverken er spillere eller turneringsledere få adgang til spillelokalet.

11.2.4 Turneringsreglene kan spesifisere at motstanderen til spilleren i trekket må si fra til en turneringsleder hvis hun/han ønsker å forlate spillelokalet.

11.3 Notater og elektroniske enheter

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

11.3.2 Under spillets gang er det forbudt å ha en mobiltelefon og/eller andre elektroniske enheter i spilleområdet, med mindre disse er godkjent av turneringsleder.

11.3.2.1 Turneringsreglene kan likevel tillatte at slike enheter blir lagt i bag/veske, forutsatt at telefonen er helt avslått. Bagen/vesken må oppbevares på et sted turneringsleder tillater. Ingen spiller kan bruke bagen/vesken uten tillatelse fra turneringslederen.

11.3.2.2 Hvis det viser seg at en spiller har slikt utstyr på seg i spilleområdet, skal spilleren dømmes til tap. Motstanderen skal dømmes til seier. Turneringsreglene kan spesifisere en annen, mildere straff.

11.3.3 Turneringsleder kan kreve at en spiller lar sine klær, vesker, andre gjenstander eller kroppen bli inspisert i et eget lokale. Turneringsleder eller en person autorisert av turneringsleder, av samme kjønn som spilleren, skal utføre inspeksjonen. Hvis en

spiller nekter å samarbeide om dette, skal turneringsleder iverksette sanksjoner i overensstemmelser med § 12.9.

11.3.4 Røyking, inkludert e-sigaretter, er kun tillatt i den delen av spilleområdet som turneringslederen fastsetter.

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

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

11.6 Overtredelse av bestemmelsene i §§ 11.1–11.5 skal straffes i overensstemmelse med § 12.9.

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

11.8 Hvis begge spillerne er funnet skyldige etter § 11.7, skal partiet erklæres tapt for begge spillerne.

11.9 En spiller har rett til å be en turneringsleder om forklaring på punkter i FIDEs regler for sjakk.

11.10 Med mindre turneringsreglene bestemmer noe annet, kan en spiller anke enhver beslutning turneringslederen tar, selv om spilleren har signert noteringsskjemaet (se § 8.7).

11.11 Begge spillerne må hjelpe turneringslederen i alle situasjoner hvor det kreves rekonstruksjon av partiet, inkludert remiskrav.

11.12 Spillerne plikter å under oppsyn av turneringslederen sjekke om en stilling har oppstått tre ganger, eller om 50-trekksregelen er oppfylt.

§ 12. Turneringslederens rolle (se forord)

12.1 Turneringslederen skal påse at FIDEs regler følges.

12.2 Turneringslederen skal
12.2.1 sikre ærlig spill.
12.2.2 handle i overensstemmelse med turneringens intensjoner.
12.2.3 sørge for at spillerne har gode spilleforhold.
12.2.4 sørge for at spillerne ikke blir forstyrret.
12.2.5 ha tilsyn med turneringens gang.
12.2.6 være særlig oppmerksom på behovene til funksjonshemmede spillere og spillere som har medisinske behov.
12.2.7 følge retningslinjer for fair play og de øvrige retningslinjene.

12.3 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.

12.4 Turneringslederen kan utnevne assistenter for å følge partier, for eksempel når flere spillere er i tidsnød.

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

12.6 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.

12.7 Den som blir vitne til noe uregelmessig, har kun anledning til å varsle turneringslederen. Andre spillere skal ikke snakke om eller på annen måte blande seg inn i et parti. Tilskuere har ikke anledning til å blande seg inn i et parti. Turneringslederen kan bortvise den som har forbrutt seg, fra spilleområdet.

12.8 Med mindre turneringsleder har tillatt det, er det forbudt for alle å bruke mobiltelefon eller annen type kommunikasjonsutstyr i spilleområdet eller andre tilstøtende områder angitt av turneringsleder.

12.9 Turneringslederen har følgende muligheter for å tildele straff:
12.9.1 advarsel
12.9.2 tillegg i motstanderens betenkningstid
12.9.3 fradrag i spillerens betenkningstid
12.9.4 å øke motstanderens poengscore i partiet til den maksimale score for et parti
12.9.5 å redusere spillerens poengscore i partiet
12.9.6 å dømme partiet til tap for den spilleren som har forbrutt seg (turneringsleder skal også bestemme motstanderens poengscore)
12.9.7 en bot kunngjort på forhånd
12.9.8 utvisning fra en eller flere runder
12.9.9 utvisning fra turneringen.

Tillegg

Tillegg A. Hurtigsjakk

A.1 Et «hurtigsjakkparti» er et sjakkparti der enten alle trekk må fullføres i løpet av en gitt betenkningstid på mer enn 10 men mindre enn 60 minutter for hver spiller, eller grunnbetenkningstiden pluss 60 ganger tillegget er mer enn 10 men mindre enn 60 minutter for hver spiller.

A.2 Det er ikke noteringsplikt, men spillerne mister ingen rettigheter de normalt har basert på noteringsskjemaet. Spilleren kan når som helst be turneringslederen om å skaffe noteringsskjema slik at hun/han kan notere trekkene.

A.3 Straffene som angis i §§ 7 og 9 i Spilleregler for turneringsspill skal være ett minutt i stedet for to minutter.

A.4 Spilleregler for turneringsspill skal gjelde dersom:

A.4.1 en turneringsleder har tilsyn med maksimalt tre partier og

A.4.2 hvert parti noteres av turneringsleder eller en turneringslederassistent og om mulig registreres elektronisk.

A.4.3 Spilleren kan, når hun/han er i trekket, når som helst spørre turneringsleder om å få se noteringsskjemaet. Spilleren kan spørre om dette opp til fem ganger i et parti. Flere forespørsler enn dette skal ansees som distraksjon av motspiller.

A.5 Ellers gjelder følgende:

A.5.1 Når det er gjort ti trekk eller mer fra utgangsstillingen,

A.5.1.1 kan sjakkurets innstilling ikke endres, med mindre forløpet av turneringen blir påvirket negativt.

A.5.1.2 kan det ikke fremsettes krav angående feil oppstilling av brikkene eller sjakkbrettet. Hvis kongene er plassert feil, er det ikke tillatt å rokere. Hvis et tårn er plassert feil, er det ikke tillatt å rokere med dette tårnet.

A.5.2 Dersom turneringsleder ser et brudd på § 7.5.1, § 7.5.2, § 7.5.3 eller § 7.5.4 skal turneringsleder agere i henhold til § 7.5.5, hvis motstanderen ikke har utført sitt neste trekk. Hvis turneringsleder ikke griper inn, har motstanderen rett til å fremsette krav, forutsatt at hun/han ikke har utført sitt neste trekk. Hvis motstanderen ikke fremsetter krav og turneringslederen ikke griper inn, skal det ulovlige trekket stå og partiet skal fortsette. Når motstanderen har utført sitt neste trekk, kan et ulovlig trekk ikke gjøres om med mindre spillerne blir enige om dette uten medvirkning fra turneringsleder.

A.5.3 En spiller som vil kreve seier på tid, kan midlertidig stoppe sjakkuret og tilkalle turneringsleder. Partiet er likevel remis hvis stillingen er slik at spilleren som fremsetter kravet, ikke kan matte motstanderens konge ved noen som helst lovlig trekkrekkefølge.

A.5.4 Hvis turneringsleder ser at begge kongene står i sjakk, eller at det står en bonde på raden lengst fra utgangsstillingen, skal hun/han vente til neste trekk er fullført. Hvis den ulovlige stillingen fortsatt står på brettet, skal partiet erklæres remis.

A.5.5 Turneringslederen skal også varsle at en klaff har falt, hvis hun/han observerer dette.

A.6 Turneringsreglene skal spesifisere hvorvidt §§ A.4 eller A.5 skal gjelde for hele turneringen.

Tillegg B. Lynsjakk

B.1 Et «lynsjakkparti» er et sjakkparti der alle trekk må fullføres i løpet av en gitt betenkningstid på 10 minutter eller mindre for hver av spillerne, eller grunnbetenkningstiden pluss 60 ganger tillegget er 10 minutter eller mindre for hver av spillerne.

B.2 Spilleregler for turneringsspill skal gjelde dersom:

B.2.1 en turneringsleder har tilsyn med et parti og

B.2.2 alle partier noteres av turneringsleder eller en turneringslederassistent og om mulig registreres elektronisk.

B.2.3 Spilleren kan når som helst så lenge hun/han er i trekket, be turneringslederen eller turneringslederassistenten om å få se noteringsskjemaet. Spilleren kan be om dette maksimalt fem ganger i løpet av et parti. Flere enn fem forespørsler om dette skal anses som å forstyrre motstanderen.

B.3 Utover dette skal partiene reguleres av §§ A.2, A.3 og A.5 i hurtigsjakkreglene.

B.4 Turneringsreglene skal spesifisere hvorvidt §§ B.2 eller B.3 skal gjelde for hele turneringen.

Tillegg C. Algebraisk notasjon

FIDE godkjenner bare ett notasjonssystem i sine egne turneringer og matcher, det algebraiske systemet. Denne entydige notasjonsformen anbefales også for sjakklitteratur og -tidsskrifter. Noteringsskjemaer skrevet med et annet system enn det algebraiske, er ikke gyldige som bevismateriale i tilfeller 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

C.1 Med «offiser» menes en annen brikke enn en bonde.

C.2 Hver offiser angis med en forkortelse. På engelsk benyttes første bokstaven i navnet, og det benyttes stor bokstav. Eksempler: K = king, Q = queen, R = rook, B = bishop, N = knight. (For å unngå tvetydighet benyttes bokstaven N for «knight».)

C.3 Som forkortelse for navnet på offiserene, står hver spiller fritt til å bruke den forkortelsen som er vanlig å bruke i vedkommendes land.

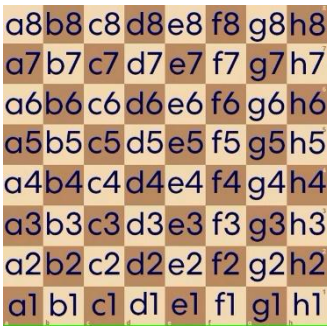
Eksempler på norsk: K = konge, D = dronning, T = tårn, L = løper, S = springer. I trykt materiale anbefales bruk av figursymboler for offiserene.

C.4 For bønder brukes ikke den første bokstaven i navnet. Bondetrekk gjenkjennes ved at en slik bokstav mangler. Eksempler: trekkene skrives e5, d4, a5, ikke Be5, Bd4, Ba5.

C.5 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.

C.6 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. 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.

C.7 Som en følge av reglene over får hvert av de sekstifire feltene sin unike kombinasjon av bokstav og tall.



C.8 Hvert offiserstrekk som utføres, beskrives med (a) forkortelsen for 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.
Det aksepteres også en lengre notasjon som inkluderer feltet brikken flytter fra.
Eksempler: Lb2e5, Sg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5

C.9 Når en offiser slår, kan en x settes inn mellom
C.9.1 den forkortelsen som angir offiseren som flyttes og
C.9.2 det feltet den flyttes til. Eksempler: Lxe5, Sxf3, Txd1. Se også § C.10.
C.9.3 Når en bonde slår, angis den linjen bonden stod på før slaget ble utført etterfulgt av en x og 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.» kan tilføyes. Eksempel: exd6 e.p.

C.10 Hvis to offiserer av samme slag kan flyttes til det samme feltet, skal offiseren som flyttes angis på følgende måte:

C.10.1 Hvis begge offiserer befinner seg på samme rad ved:
C.10.1.1 forkortelsen for offiserens navn,
C.10.1.2 linjen offiseren flyttes fra og
C.10.1.3 feltet den flyttes til.

C.10.2 Hvis begge offiserer befinner seg på samme linje ved:
C.10.2.1 forkortelsen for offiserens navn,
C.10.2.2 raden offiseren flyttes fra og
C.10.2.3 feltet den flyttes til.

C.10.3 Hvis offiserene befinner seg på forskjellige linjer og rader, foretrekkes måte **1**.
Eksempler:

C.10.3.1 Det er to springere, på feltene g1 og e1, og en av dem flyttes til feltet f3: riktig notasjon er henholdsvis Sgf3 eller Sef3.
C.10.3.2 Det er to springere, på feltene g5 og g1, og en av dem flyttes til feltet f3: riktig notasjon er henholdsvis S5f3 eller S1f3.
C.10.3.3 Det er to springere, på feltene h2 og d4, og en av dem flyttes til feltet f3: riktig notasjon er henholdsvis Shf3 eller Sdf3.
C.10.3.4 Dersom en brikke slås på feltet f3, er notasjonen den samme som i de nevnte eksemplene, men det kan settes inn en x: (1) henholdsvis Sgxf3 eller Sexf3, (2) henholdsvis S5xf3 eller S1xf3, (3) henholdsvis Shxf3 eller Sdxf3.

C.11 Ved forvandling skal bondetrekket noteres, etterfulgt av forkortelsen for den nye offiseren. Eksempler: d8D, f8S, b1L, g1T.

C.12 Remistilbud skal noteres med symbolet (=).

C.13 Forkortelser

C.13.1 0-0 = rokade med tårn på h1 eller h8 (kort rokade)
C.13.2 0-0-0 = rokade med tårn på a1 eller a8 (lang rokade)
C.13.3 x = slår
C.13.4 + = sjakk
C.13.5 ++ eller #= matt
C.13.6 e.p. = slår «en passant»

§§ C-13.3-C.13.6 er valgfrie i bruk.

Eksempelparti: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(=)

Eller: 1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. d4 ed4 4. e5 Se4 5. Dd4 d5 6. ed6 Sd6 7. Lg5 Sc6 8. De3 Le7 9. Sbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Kb1(=)

Tillegg D. Regler for spill med blinde og svaksynte spillere

D.1 Arrangøren har i samråd med turneringsleder anledning til å tilpasse de følgende reglene til lokale forhold. I turneringssjakk 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:

D.1.1 være minst 20 ganger 20 centimeter,
D.1.2 de svarte feltene skal være litt opphøyde,
D.1.3 et festehull i hvert felt,

D.1.4 Kravene til brikkene er:
D.1.4.1 hver brikke har en tapp som passer inn i festehullet,
D.1.4.2 det brukes Staunton-brikker der de svarte brikkene er spesielt merket.

D.2 De følgende reglene gjelder for spill:

D.2.1 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:

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

Dersom ikke turneringsleder bestemmer noe annet, skal tyske tall 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.]

D.2.2 På den synshemmede spillerens sjakkbrett skal en brikke regnes for å være «rørt» når den har blitt tatt ut av festehullet.

D.2.3 Et trekk skal regnes for å være utført når:
D.2.3.1 når en brikke som blir slått, er fjernet fra sjakkbrettet til spilleren som er i trekket
D.2.3.2 en brikke har blitt plassert i et annet festehull
D.2.3.3 trekket har blitt lest opp.

D.2.4 Først da skal motstanderens klokke settes i gang.

D.2.5 Når det gjelder §§ D.2.2 og D.2.3, skal de vanlige reglene gjelde for den seende spilleren.

D.2.6 Sjakklokke for synshemmede spillere
D.2.6.1 Et spesialkonstruert sjakkur kan brukes av den synshemmede spilleren. Det bør kunne vise tid og antall trekk til den synshemmede spilleren.
D.2.6.2 Alternativt kan en analog klokke med følgende funksjoner brukes:
1) en urskive med forsterkede visere, der hvert femte minutt er markert med et opphøyd punkt, og hvert kvarter med to opphøyde punkter, og
2) 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.
D.2.7 Den synshemmede spilleren må registrere trekkene med blindeskrift eller vanlig skrift eller lese inn trekkene på en båndopptaker.

D.2.8 Feil i opplesingen av trekk må korrigeres umiddelbart, og før motstanderens klokke er satt i gang.

D.2.9 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. Hvis notatene ikke samsvarer, skal trekkene tas tilbake til der notatene igjen samsvarer, og turneringslederen skal justere sjakkuret tilsvarende.

D.2.10 Den synshemmede spilleren har rett til å bruke en assistent som skal ha noen eller alle av følgende oppgaver:

D.2.10.1 Utføre spillernes trekk på motstanderens sjakkbrett.

D.2.10.2 Lese opp begge spillernes trekk.

D.2.10.3 Registrere trekkene for den synshemmede spilleren og starte motstanderens klokke.

D.2.10.4 Kun på forespørsel informere den synshemmede spilleren om antall fullførte trekk og begge spillernes tidsforbruk.

D.2.10.5 Kreve seier/remis når betenkningstiden er overskredet og informere turneringslederen når den seende spilleren har rørt en av brikkene sine.

D.2.10.6 Utføre de nødvendige formalitetene hvis det blir hengeparti.

D.2.11 Hvis den synshemmede spilleren ikke benytter seg av en assistent, kan den seende spilleren benytte seg av en som skal utføre oppgavene angitt i §§ D.2.10.1 og D.2.10.2. Hvis en synshemmet spiller møter en hørselshemmet spiller må det brukes en assistent.

Retningslinjer

Introduksjon:

De følgende retningslinjer er for å hjelpe med å organisere turneringer der de trengs. Selv om de ikke er en del av FIDEs regler for sjakk så er det sterkt anbefalt at de brukes i turneringer der de er anvendelige.

Retningslinjer I. Hengepartier

I.1 Prosedyre for hengepartier

I.1.1 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 (ikke elektronisk), legge sitt eget og motstanderens skjema, om det finnes, i en konvolutt, forsegle konvolutten og først da stanse sjakkuret. Inntil hun/han har stanset sjakkuret, 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.

I.1.2 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.

I.2 Følgende skal angis på konvolutten:

I.2.1 spillernes navn,

I.2.2 stillingen umiddelbart før det hemmelige trekket,

I.2.3 begge spillernes tidsforbruk,

I.2.4 navnet på den spilleren som har gjort hemmelig trekk,

I.2.5 hvilket trekknummer dette er,

I.2.6 remistilbud, dersom tilbudet gjelder,

I.2.7 dato, tid og sted for gjenopptakelse av partiet.

I.3 Turneringslederen skal kontrollere at opplysningene på konvolutten er korrekte og er ansvarlig for at den blir trygt oppbevart.

I.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.

I.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.

I.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 avsluttet.

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

I.8 Med unntak av tilfellene nevnt i §§ 5, 5.2.2, 6.9 og 9.6, er partiet tapt for en spiller som har skrevet et hemmelig trekk som

I.8.1 er tvetydig, eller

I.8.2 er notert på en slik måte at trekkets egentlige mening er umulig å fastslå, eller

I.8.3 er ulovlig.

I.9 Når partiet gjenopptas til fastsatt tidspunkt og

I.9.1 spilleren som skal besvare det hemmelige trekket er til stede, åpnes konvolutten, det hemmelige trekket utføres på sjakkbrettet og klokken hennes/hans settes i gang.

I.9.2 spilleren som skal besvare det hemmelige trekket ikke er til stede, skal hennes/hans klokke settes i gang. Når spilleren ankommer, kan hun/han midlertidig stanse klokken og tilkalle turneringslederen. Konvolutten vil da bli åpnet, og det hemmelige trekket utføres på sjakkbrettet. Spillerens klokke settes så i gang igjen.

I.9.3 spilleren som har gjort det hemmelige trekket ikke er til stede, har motstanderen rett til å registrere 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 konvolutten leveres turneringslederen til forvaring, og åpnes når motstanderen ankommer.

I.10 Partiet er tapt for en spiller som kommer til sjakkbrettet etter den tidsfristen som gjelder i turneringen dersom ikke turneringslederen bestemmer noe annet. Hvis det hemmelige trekket avslutter partiet, skal dette likevel gjelde.

I.11 Hvis turneringsreglene sier at tidsfristen ikke er null, skal det følgende gjelde: Hvis ingen av spillerne er til stede på tidspunktet for gjenopptakelse, skal spilleren som skal besvare det hemmelige trekket miste all tid som løper inntil hun/han kommer, med mindre turneringsreglene eller turneringslederen bestemmer noe annet.

I.12 Gjenoppta et hengeparti

I.12.1 Hvis konvolutten som inneholder det hemmelige trekket er forsvunnet, skal partiet gjenopptas fra stillingen ved avbrudd, 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, skal utføre trekket hun/han erklærer at hun/han forseglet.

I.12.2 Dersom det er umulig å rekonstruere stillingen, skal partiet annulleres og et nytt parti spilles.

I.13 Feil tidsangivelse på klokkene 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 bestemmer noe annet.

I.14 Varigheten av hver hengepartisesjon følger turneringslederens ur. Starttidspunktene skal kunngjøres på forhånd.

Retningslinjer II. Regler for sjakk-960

II.1 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.

II.2 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:

II.2.1 Kongen står et sted mellom de to tårnene.

II.2.2 Løperne plasseres på felter av motsatte farger.

II.2.3 De svarte brikkene plasseres overfor sine tilsvarende hvite brikker.

Utgangsstillingen bestemmes før partiet, enten med et dataprogram eller med terninger, kort, mynter e.l.

II.3 Rokaderegler i sjakk-960

II.3.1 I sjakk-960 kan hver spiller rokere én gang per parti. Dette trekket kan involvere både kongen og tårnet. De vanlige sjakkreglene for rokade må presiseres fordi disse går ut fra en utgangsstilling for konge og tårn som ofte ikke gjelder i sjakk-960.

II.3.2 Hvordan rokere. I sjakk-960 foretas rokade på en av følgende fire måter, avhengig av hvor konge og tårn befant seg før rokaden:

II.3.2.1 Rokade med dobbelttrekk: Ved å gjøre et trekk med kongen og et trekk med tårnet.

Dette utføres som ett trekk.

II.3.2.2 Rokade med ombytting: Ved å la kongen og tårnet bytte plass innbyrdes.

II.3.2.3 Rokade med kun kongetrekk: Ved kun å gjøre et trekk med kongen.

II.3.2.4 Rokade med kun tårntrekk: Ved kun å gjøre et trekk med tårnet.

II.3.2.5 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, så flyttes tårnet fra utgangsfeltet til feltet det flyttes til, og så plasseres kongen på feltet den flyttes til.

2) Etter rokade skal tårnet og kongen stå på nøyaktig samme sted som i vanlig sjakk.

II.3.2.6 Presisering

Det vil si at rokade til c-linjen (skrevet 0-0-0 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 0-0 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).

II.3.2.7 Merknader:

1. For å unngå misforståelser kan det være nyttig å si «jeg skal rokere» før rokaden.
2. I noen utgangsstillinger står kongen eller det ene tårnet 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 det under rokade stå brikker på felter som må være tomme i vanlig sjakk. For eksempel er det etter rokade til c-linjen (0-0-0) mulig at a, b og/eller e er besatt, og etter rokade til g-linjen (0-0) er det mulig at e og/eller h er besatt.

Retningslinjer III. Hurtigavslutning

III.1 En «hurtigavslutning» er den siste fasen av et parti der alle gjenværende trekk må fullføres i løpet av begrenset tid.

III.2.1 Disse retningslinjene for hurtigavslutning skal kun brukes hvis det har blitt annonsert før turneringen starter.

III.2.2 Disse retningslinjene skal bare gjelde for langsjakk og hurtigsjakk uten tilleggstid, ikke for lynsjakkpartier.

III.3.1 Hvis begge klaffer har falt og det ikke lar seg gjøre å fastslå hvilken klaff som falt først:
III.3.2 skal partiet fortsette hvis dette skjer før partiets siste fase.
III.3.3 er partiet remis hvis det skjer i den fasen av partiet hvor alle gjenværende trekk må fullføres.

III.4 Hvis spilleren som er i trekket har mindre enn to minutter igjen på klokken, kan spilleren be om at det blir lagt til en ekstratid på fem sekunder per trekk for begge spillerne, hvis mulig. Dette er å anse som et remistilbud. Hvis remistilbudet blir avslått, og turneringslederen aksepterer forespørselen om ekstratid, skal sjakkuret stilles inn for å gi denne ekstratiden. Motstanderen skal gis to minutter ekstra tid, og partiet skal fortsette.

III.5 Hvis § III.4 ikke brukes og spilleren i trekket har mindre enn to minutter igjen på klokken, kan spilleren kreve remis før klaffen faller. Spilleren skal tilkalle turneringslederen og kan midlertidig stanse klokkene (Se § 6.11.2.). Hun/han kan kreve remis med begrunnelse i at motstanderen ikke kan vinne på normal måte, og/eller at motstanderen ikke gjør forsøk på å vinne på normal måte.

III.5.1 Dersom turneringslederen er enig i at det ikke er mulig å vinne på normal måte, eller at motstanderen ikke gjør noen innsats for å vinne partiet på normal måte, skal hun/han erklære partiet remis. I motsatt fall skal turneringslederen utsette avgjørelsen eller avvise kravet.

III.5.2 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 klaffen til en av spillerne 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.

III.5.3 Hvis turneringslederen har avvist kravet, skal motstanderen tildeles to minutter ekstra betenkningstid.

III.6 Følgende gjelder når en turneringsleder ikke er tilgjengelig:

III.6.1 En spiller kan kreve remis når hun/han har mindre enn to minutter igjen på klokken og før klaffen har falt. Dette avslutter partiet. Hun/han kan kreve remis med følgende begrunnelser:

III.6.1.1 Motstanderen kan ikke vinne på normal måte, og/eller
III.6.1.2 motstanderen har ikke gjort forsøk på å vinne på normal måte.

Ved III.6.1.1 må spilleren notere stillingen ved avslutning av partiet, og motstanderen må bekrefte den.

Ved III.6.1.2 må spilleren notere stillingen ved avslutning av partiet og legge ved et oppdatert noteringsskjema. Motstanderen må bekrefte både noteringsskjemaet og sluttstillingen.

III.6.2 Remiskravet skal legges fram for den ansvarlige turneringsleder.

Ordforklaringer

Tallet etter oppslagsordet viser til første gangs forekomst i reglene.

algebraisk notasjon: § 8.1. Trekkene skrives ned ved å bruke a–h og 1–8 på et brett bestående av 8x8 felter.

analysere: § 11.3. Når en eller flere spillere gjør trekk på et brett for å prøve å finne den beste fortsettelsen.

angripe: § 3.1. En brikke sies å angripe en motstanderbrikke hvis den kan ta motstanderbrikken på det feltet motstanderbrikken står på.

anke: § 11.10. Vanligvis har en spiller rett til å anke en avgjørelse en turneringsleder eller turneringsarrangør har truffet.

assistent: § 8.1. En person som på ulike måter hjelper til med arrangementet.

betenkningstid: Reguleringen om hvor mye tid spilleren er tildelt, for eksempel 90 minutter på 40 trekk, 30 minutter på resten av partiet og 30 kumulative sekunder pr. trekk fra trekk 1.

blande seg inn: § 12.7. Å involvere seg i noe som skjer for å påvirke utgangen av et parti.

brett: § 2.3. Kortform for sjakkbrett. Se *sjakkbrett*.

brettsjakk: Innledning. Reglene dekker bare denne typen sjakk, ikke Internett-sjakk, fjernsjakk eller andre typer sjakk.

brikke: En av de 32 brikkene på brettet.

Bronstein-modus: Se *utsettelsesmodus*.

bytte: Når en spiller slår en brikke med samme verdi som sin egen og denne brikken så blir tatt av motstanderen.

demonstrasjonsbrett: § 6.12.1. Et brett som et parti vises på og hvor brikkene flyttes for hånd.

diagonal: § 2.4. En rett linje ensfargede felter som går fra en kant av brettet til en tilstøtende kant.

dronningfløy: Den vertikale halvparten av brettet hvor dronningene står i starten av partiet.

død stilling: § 5.2.2. Når ingen spillere kan matte motstanderens konge ved noen lovlig trekkrekkefølge.

dømme til tap: § 7.5.5. En spiller taper partiet på grunn av brudd på reglene.

e-sigarett: § 11.3.4. Apparat som inneholder en væske som røykes og inhaleres oralt for å simulere handlingen med å røyke tobakk.

en passant: § 3.7.4.1 forklarer dette trekket. En passant kan noteres som e.p.

feilplassert: § 7.4.1. Å sette eller ta brikker fra det feltet eller den plassen de skal stå på, for eksempel en bonde fra a2 til a4, et tårn midt mellom d1 og e1, en brikke lagt sidelengs, en brikke veltet på gulvet.

Fischer-modus: Se *kumulativ modus*.

forklaring: § 11.9. En spiller har rett til å få reglene forklart.

forvandling: § 3.7.5.3. Når en bonde når åttenderaden og skiftes ut med en ny dronning, tårn, løper eller springer av samme farge.

forvandlingsfeltet: § 3.7.5.1. Feltet en bonde lander på når den har nådd åttenderaden.

fullført trekk: § 6.2.1. Når en spiller har gjort sitt trekk og så trykket på sin klokke.

funksjonshemmet: § 6.2.6. En tilstand, for eksempel et kroppslig eller mentalt handikapp, som fører til at en person helt eller delvis har redusert mulighet til å utføre bestemte sjakkaktiviteter.

gi opp: § 5.1.2. Når en spiller heller gir opp enn å spille til hun/han blir matt.

handikappet: Se *funksjonshemmet.*

hemmelig trekk: § 8.1. Når et parti avbrytes, forsegler en spiller sitt neste trekk som hemmelig trekk. Se *hengepartier*.

hengeparti: Retningslinjer I. Partiet spilles ikke i én økt, men avbrytes midlertidig og fortsetter på et senere tidspunkt.

hurtigavslutning: Retningslinjer III. Den siste fasen av et parti der alle gjenværende trekk må fullføres i løpet av begrenset tid.

hurtigsjakk: Tillegg A. Et parti hvor hver spiller har en betenkningstid på mer enn 10 minutter, men mindre enn 60 minutter.

hvilerom: § 11.2. Toaletter og rom hvor spillerne kan slappe av. Omfatter også det rommet hvor spillerne kan slappe av i verdensmesterskap.

hvit: § 2.2. To betydninger: 1. Det finnes 16 brikker og 32 felter med en lys farge som kalles hvit. 2. Spilleren som fører de hvite brikkene, kalles også «hvit».

j'adoube: § 4.2. Si ifra om at man ønsker å rette på en brikke, men ikke nødvendigvis flytte den.

jeg retter: Se *j'adoube*.

klaff: § 6.1. Del av sjakkuret som viser at tiden er utløpt.

klaffen har falt: § 6.1. Når en spillers tildelte tid er utløpt.

klokke: § 6.1. En av de to tidsvisningene på sjakkuret.

krav: § 6.8. En spiller kan under ulike forhold fremsette et krav overfor turneringslederen.

kongefløy: Den vertikale halvparten av brettet hvor kongene står i starten av partiet.

kumulativ modus: (Også kalt Fischer-modus.) Når en spiller får ekstra tid (ofte 30 sekunder) før hvert trekk.

kvalitet: Når en spiller har mistet et tårn og motstanderen har mistet en løper eller springer.

langsjakk: Retningslinjer III. Et parti hvor hver spiller har en betenkningstid på mer enn 60 minutter.

lett offiser: Løper eller springer.

linje: § 2.4. En vertikal kolonne av åtte felter på sjakkbrettet.

lovlig trekk: Se § 3.10.1.

lynsjakk: Tillegg B. Et parti hvor hver spiller har en betenkningstid på 10 minutter eller kortere.

matt: § 1.4.1. Når en konge er angrepet og ikke kan parere denne trusselen. Matt noteres som ++ eller #.

mobiltelefon: § 11.3.2. Bærbar telefon.

monitor: § 6.12.1. En elektronisk visning av stillingen på brettet.

normal måte: Retningslinjer III § 5. Å spille på en positiv måte for å prøve å vinne, eller ha en stilling som det finnes en realistisk sjanse for å vinne på en annen måte enn ved å vinne på tid.

noteringsskjema: § 8.1. Et ark med plass til å skrive ned trekkene. Dette kan også skje elektronisk.

nulltoleranse: § 6.7.1. Når en spiller må være ved sjakkbrettet før runden starter.

offiser: En dronning, tårn, løper eller springer.

patt: § 5.2.1. Når en spiller ikke har noen lovlige trekk og kongen ikke står i sjakk.

poeng: § 10. Vanligvis får en spiller 1 poeng for seier, ½ poeng for remis, 0 poeng for tap.

Et alternativ er 3 poeng for seier, 1 poeng for remis, 0 for tap.

rad: § 2.4. En horisontal rekke av åtte felter på sjakkbrettet.

remis: § 5.2. Når et parti ender med at ingen av spillerne vinner.

remistilbud: § 9.1.2. Når en spiller tilbyr remis til motstanderen. Remistilbud noteres med symbolet (=).

rokade: § 3.8.2. Et trekk i retning av tårnet. Se paragrafen. Kort rokade noteres som 0-0, lang rokade som 0-0-0.

resultat: § 8.7. Resultatet er vanligvis 1–0, 0–1 eller ½–½ . Under ekstra særskilte omstendigheter kan begge spillerne tape partiet (§ 11.8), eller en spiller skåre ½ mens motstanderen skårer 0. Resultatet i uspilte partier markeres med +/- (hvit vinner på walkover), -/+ (svart vinner på walkover), -/- (begge spillerne taper på walkover).

rørt brikke: § 4.3. Hvis en spiller rører en brikke i den hensikt å flytte den, må hun/han flytte den.

sjakk: § 3.9. Når en konge er angrepet av en eller flere motstanderbrikker. Sjakk noteres med tegnet +.

sjakkbrett: § 1.1. Et koordinatsystem på 8x8 felter som beskrevet i § 2.1.

sjakklokke: § 6.1. I FIDEs regler definert som en av de to klokkene på sjakkuret.

sjakkmatt: Forkortelse for matt. Se *matt*.

sjakkur: § 6.1. Et ur med to klokker som er forbundet med hverandre.

sjakk-960: Retningslinjer II. En variant av sjakk hvor brikkene på bakerste rad er satt opp i en av de 960 ulike mulige stillingene.

skjerm: § 6.12.1. En elektronisk visning av stillingen på brettet.

skjønn: Se *turneringsleders skjønn*.

slå: § 3.1. Når en brikke flyttes fra et felt til et felt hvor det står en motstanderbrikke, tas sistnevnte bort fra brettet. Se også §§ 3.7.4.1 og 3.4.7.2. Slag noteres med tegnet x.

spillelokale: § 11.2. Stedet hvor turneringspartiene spilles.

spilleområde: § 11.2. Det eneste stedet spillerne har tilgang til mens de spiller.

straffetiltak: § 12.3. Turneringslederen kan tildele straff som er listet opp i § 12.9. Straffetiltakene er i denne paragrafen sortert fra lavest til høyest alvorlighetsgrad.

svart: § 2.1. To betydninger: 1. Det finnes 16 brikker og 32 felter med en mørk farge som kalles svart. 2. Spilleren som fører de svarte brikkene, kalles også «svart».

tilleggstid: § 6.1. En tid (fra 2 til 60 sekunder) som fra start legges til før hver spiller gjør et trekk. Dette kan skje enten i kumulativ modus eller utsettelsesmodus.

tidsfrist for fremmøte: § 6.7. Den spesifiserte tiden en spiller kan komme for sent uten å tape partiet.

tidskontroll: En spiller sies «å ha passert tidskontrollen» når hun/han for eksempel har gjort 40 trekk på mindre enn 90 minutter (når betenkningstiden er 90 minutter på de første 40 trekkene).

tilskuere: § 11.4. Personer som ser på partiene og som ikke er turneringsledere. Dette inkluderer spillere som har spilt ferdig sine partier.

tilstøtende områder: § 12.8. Et område som er nær, men ikke nødvendigvis del av, spillelokalet, for eksempel et område ment for tilskuere.

tilsyn: § 12.2.5. Inspeksjon eller kontroll.

trekk: § 1.1. Tre betydninger: 1. «40 trekk på 90 minutter» betyr 40 trekk av hver spiller. 2. Å «være i trekket» betyr å ha rett til å gjøre neste trekk. 3. «Hvits beste trekk» refererer til ett trekk av hvit.

trekkgjentakelse: § 9.2.1. To tilfeller: 1. En spiller kan kreve remis hvis samme stilling oppstår tre ganger. 2. Et parti er remis om samme stilling oppstår fem ganger.

trekkteller: § 6.10.2. En enhet på et sjakkur som kan brukes til å registrere hvor mange ganger hver spiller har trykket på klokken.

trykke på klokken: § 6.2.1. Å trykke på knappen eller jekken på et sjakkur for å stanse sin egen klokke og starte motstanderens klokke.

turneringsarrangør: § 8.3. Personen som er ansvarlig for arrangementet, datoer, pengepremier, invitasjoner, turneringsdetaljer, osv.

turneringsleder: Forord. Person(er) som er ansvarlig(e) for å sørge for at turneringsreglene overholdes.

turneringsleders skjønn: Det finnes omtrent 39 tilfeller i reglene hvor turneringslederen skal utvise sitt beste skjønn.

turneringsregler: § 6.7.1. På mange punkter i reglene er det mange alternativer. Turneringsreglene må opplyse om hvilke regler som gjelder for turneringen.

ulovlig: § 3.10.1. En stilling eller trekk som er umulig på grunn av sjakkreglene.

utført: § 1.3. Et trekk er «utført» når en brikke er blitt flyttet til sitt nye felt og hånden ikke lenger berører denne brikken og, eventuelt, en brikke som er slått, er blitt fjernet fra brettet.

utsettelsesmodus: (Også kalt Bronstein-modus.) § 6.3.2. Begge spillere får en «grunnbetenkningstid». Hver spiller får også en «fast ekstratid» til hvert trekk. Grunnbetenkningstiden begynner bare å gå hvis den faste ekstratiden brukes opp. Dersom spilleren trykker på sin klokke før den faste ekstratiden er brukt opp, forandrer ikke grunnbetenkningstiden seg uavhengig av hvor lite av den faste ekstratiden som er brukt.

utskiftning: § 3.7.5.3. Når en bonde skal forvandles, skiftes den ut.

vertikal: § 2.4. Åttenderaden ses ofte på som området øverst på sjakkbrettet. Alle radene ses dermed på som «vertikale».

ærlig spill: § 12.2.1. I tilfeller som ikke dekkes av reglene, må turneringslederen noen ganger vurdere om ærlig spill har funnet sted.

50-trekksregelen: § 5.3.2. En spiller kan kreve remis hvis de siste 50 trekkene har blitt fullført av begge spillerne uten at en bonde er blitt flyttet eller en brikke er blitt slått.

75-trekksregelen: § 9.6.2. Partiet er remis hvis de siste 75 trekkene har blitt fullført av begge spillerne uten at en bonde er blitt flyttet eller en brikke er blitt slått.