

RUs praktiske liste over vesentlige endringer av reglene 1. juli 2017

1. juli endres FIDEs regler for sjakk. Norges Sjakkforbunds Reglementsutvalg (heretter RU) har laget en praktisk liste over vesentlige endringer av disse.

Innledning

Det har hele tiden vært en utfordring for oss i Norge at FIDEs spilleregler er innrettet på et internasjonalt toppnivå, og inneholder en del bestemmelser som er krevende å oppfylle både for arrangører av små lokale breddeturneringer og for en stor breddeturnering a la landsturneringen.

[Se reglene som gjelder fra 1. juli her](#)

De siste 25-30 årene har det vært en trend at reglene på mange områder er blitt mer tekniske spesifikke og kravstore, og at man har blitt løserer på avtrekkeren med å dømme tapt parti for ulike forseelser. Samtidig har FIDE på noen få viktige områder, som begrensning av remistilbud, frist for walk over og forbud mot mobiltelefoner/computere, i reglene gitt den enkelte arrangør/turneringsleder økt tilpasningsrom for å fastsette egne regler. Disse trendene videreføres med årets nye utgave av FIDEs spilleregler.

Som ved de 2-3 siste oppdateringene av FIDEs spilleregler er de praktisk viktige endringene relativt få, selv om det er gjort mange flere justeringer/presiseringer av ordlyd og/eller flytting av tekst. Antallet endringer av betydning ble denne gangen likevel noe større enn først ventet, ettersom FIDEs styre våren 2017 gjorde flere endringer i spillereglene etter kongressvedtakene høsten 2016. På enkelte punkter endte det opp med at styret reverserte regelendringer vedtatt på kongressen.

RU forventer at alle aktive turneringsledere merker seg følgende endringer av praktisk betydning, og anbefaler samtidig at også aktive turneringsspillere lærer seg disse. Å kjenne til rettigheter og plikter etter FIDEs spilleregler er blitt en viktig del av spillestyrken for alle turneringsspillere, og det er særlig viktig for de som deltar i utenlandske turneringer.

Vesentlige endringer av FIDEs spilleregler som trer i kraft 1. juli 2017 er som følger (klikk på nummeret og du tas til regelen – lenken åpnes i nytt vindu):

4.2.2 innebærer en ikke uvesentlig ny presisering: Dersom en spiller i trekket berører en brikke uten å ha sagt fra om at hun/han vil rette den opp, må brikken flyttes i neste trekk med mindre berøringen var åpenbart utilsiktet. Det blir fortsatt opp til turneringsleders skjønn å avgjøre hva som er åpenbart utilsiktet, men den nye ordlyden innebærer en tilstramning fra tidligere praksis om at rørt brikke bare måtte flyttes dersom hensikten med berøringen var å flytte brikken. Hvis en spiller i trekket spontant og uten å si fra på forhånd retter opp en brikke som står midt mellom to ruter, må hun/han heretter flytte den brikken. I den også vanlige situasjonen at en spiller før sitt første trekk retter opp flere brikker uten å ha sagt fra på forhånd, må spilleren heretter flytte den første brikken som kan flyttes.

5.2.3 presiserer at begge spillerne må ha gjort minst ett trekk før det er tillatt å avtale remis. Dette forutsetter selvsagt at remistilbud er tillatt i den aktuelle turneringen. Regelen innebærer også en understrekning av at det er forbudt for spillerne å avtale remis før et parti starter.

6.7.1 fastholder at arrangøren står fritt til å bestemme fristen for tap på walk over, men det gjeninnføres at denne fristen er null sekunder med mindre arrangøren har bestemt annet.

Praksis for norske turneringer har hele tiden vært at den tradisjonelle fristen på 60 minutter gjelder med mindre arrangøren har fastsatt en annen frist. Bruk av «nullsekundersregelen» medfører en lang rekke ulemper i et land med Norges geografiske forutsetninger, særlig for breddeturneringer hvor mange av spillerne ikke bor på spillestedet. RU fraråder derfor sterkt norske arrangører å bruke «nullsekundersregelen», og anbefaler 30 minutter for norske arrangører som ønsker en kortere frist enn 60 minutter.

7.3 inneholder nå en vesentlig regelendring om at et parti hvor spillerne har startet med feil farger skal startes på nytt dersom begge spillerne har gjort mindre enn ti trekk, men fortsette hvis begge spillerne har gjort minst ti trekk. Tidligere var dette overlatt til turneringsleders skjønn.

7.7.1 klargjør en viktig regelendring om at det å bruke begge hendene på utførelsen av et trekk, heretter skal betraktes som et ulovlig trekk. Konsekvent etter dette skal dommeren gripe inn og ved første gangs forseelse gi to minutter ekstra til motstanderen. Ved andre gangs forseelse fra samme spiller skal partiet dømmes tapt for henne/ham.

RU anser at et dobbelt ulovlig trekk, som kan oppstå for eksempel dersom en spiller i trekk 13 rokerer etter å ha flyttet kongen og bruker begge hender, ikke bør telle som to ulovlige trekk og medføre tapt parti i langsjakk. Derimot er det mulig å tape på to ulike ulovlige trekk i samme trekk. Dette kan skje for eksempel dersom en spiller i trekk 13 først forsøker å rokere etter å ha flyttet kongen, og så bruker begge hender på å utføre et annet trekk.

Reglenes ordlyd er her knyttet til utførelsen av trekket på brettet og ikke til klokken. RU anser etter dette at en spiller som utfører et trekk på brettet med en hånd og deretter trykker på klokken med den andre hånden, ikke bør dømmes for ulovlig trekk. Dette er et annet og mindre regelbrudd, som ved første gangs forseelse bør straffes med advarsel og/eller ekstra tid til motstanderen.

7.8.1 fastslår at det å trykke på klokken uten å ha utført et trekk på brettet, heretter også skal regnes for et ulovlig trekk og straffes i samsvar med det.

Reglene har tidligere spesifisert (7.4.3) at turneringsleder kan straffe spillere som velter brikker, og setter ikke dette på listen over hva som innebærer et ulovlig trekk. En spiller som velter brikker kan og bør som tidligere stille opp igjen disse på egen tid før hun/han trykker på klokken. Dersom en spiller lar veltede brikker ligge og trykker på klokken etter å ha utført sitt trekk, er advarsel og/eller ekstra tid til motstanderen igjen en naturlig første reaksjon.

9.6.1 endrer tidligere regel om at turneringsleder skal gripe inn og dømme partiet remis dersom samme stilling oppstår fem ganger etter hverandre (ved at spillerne bare går frem og tilbake), til at turneringsleder skal gripe inn og dømme partiet remis dersom samme stilling oppstår for femte gang. Dette innebærer økte krav og forventninger om at turneringsleder følger med i situasjoner hvor spillerne går mye frem og tilbake, siden det særlig i mange

situasjoner med tidsnød kan være svært vanskelig å få med seg når en stilling oppstår for femte gang. Det kan ikke forventes at en turneringsleder i alle situasjoner får med seg når en stilling oppstår for femte gang. Men det må altså heretter forventes at turneringsleder forsøker å følge med på det, og griper inn dersom samme stilling oppstår for femte gang.

10.2 spesifiserer nå at det ved utdeling av poeng i et parti bare er tillatt å bruke de tre poengsummene som vanligvis brukes i turneringen, og at den vanlige totalsummen per parti ikke kan overskrides. I en turnering hvor det gis ett poeng for seier, et halvt poeng for remis og null poeng for tap kan turneringslederen altså sette resultatet til 0.5-0, men ikke til 1.0-0.5 eller 0.7-0.3.

11.3.2 Hva angår mobiltelefonbruk og andre elektroniske hjelpemidler er hovedregelen nå en viss innstramning. Det innskjerpes der at besittelse av mobiltelefon eller andre elektroniske hjelpemidler i spillelokalet skal straffes med tap, og at motstanderen skal få full poenguttelling i slike situasjoner. Samtidig åpnes det for at arrangøren kan bestemme at mobiltelefoner som er avslått og nedpakket i en bag kan tillates i spillelokalet og/eller at straffen for besittelse av slikt utstyr i spillelokalet ikke skal være tapt parti. Det er også spesifisert at elektroniske hjelpemidler i spillelokalet kan aksepteres med forhåndstillatelse fra turneringsleder.

Forbudet mot elektroniske hjelpemidler er mest aktuelt for mobiltelefoner, men omfatter også for eksempel computere og smartklokker. Forbudet mot bruk av elektroniske hjelpemidler er i enkelte utenlandske turneringer blitt trukket så langt at spillere er blitt dømt til tap fordi de under partiet har på seg et elektronisk armbåndsur som avgir timesignal eller vibrerer. RU anser ikke at det er hensiktsmessig med en så restriktiv tolkning og så dramatisk straffeutmåling, i tilfeller hvor en spiller har brakt inn i spilleområdet et enkelt digitalt armbåndsur som ikke kan brukes til juks. Smartklokker bør imidlertid behandles på lik linje med mobiltelefoner, og det er sterkt å anbefale at arrangøren før spillestart gir klar beskjed om hvilken praksis man vil følge også hva angår elektroniske armbåndsur.

Se tillegg 2 for utdypende detaljer om praktisering av forbudet mot elektroniske hjelpemidler.

11.3.3 spesifiserer tydeligere enn før at turneringsledelsen har rett til å foreta en full kroppsvisitasjon av spillere som mistenkes for juks. Dette er problematisk i den forstand at det ifølge norsk lov bare er politiet som kan kreve å få foreta kroppsvisitasjoner. Situasjonen er likevel praktisk håndterlig i den forstand at spillere som mistenkes for besittelse av ulovlig utstyr under en sjakkturnering kan nekte å delta på en kroppsvisitasjon i regi av turneringsledelsen, men turneringsledelsen vil da stå fritt til å diskvalifisere spilleren på grunn av manglende samarbeidsvilje.

11.11 og 11.12 lovfester en lenge gjeldende praksis for at spillerne er pliktig til å delta i rekonstruksjonen av et pågående parti dersom turneringsleder krever det.

12.2.2.7 fastslår at FIDEs antijuksregler må følges. Dette medfører at turneringsledere jevnlig må oppdatere seg på antijuksreglene via FIDEs hjemmesider, siden disse kan bli oppdatert langt oftere enn spillereglene. Dette går inn i en ny forventning om at turneringsledere selv må holde seg oppdatert med viktig informasjon fra FIDEs hjemmesider, siden det stadig oftere der publiseres informasjon som ikke på forhånd er sendt ut til NSF og andre nasjonale forbund.

12.9 På listen over turneringsleders tilgjengelige straffereaksjoner har man nå også tatt inn muligheten til å utvise en spiller fra turneringen for et begrenset antall runder.

A.2 Det er fortsatt ingen noteringsplikt i hurtigsjakk og lynsjakk, men det spesifiseres her som en rettighet for spillere at de når som helst under partiet kan begynne å notere. Særlig når man spiller med tilleggstid per trekk kan dette ha praktisk betydning, siden spillere da kan begynne å notere for å kunne dokumentere remiskrav på trekkjentakelse eller 50-treksregel. Turneringsledere plikter derfor heretter å ha noteringsskjemaer lett tilgjengelig også under hurtigsjakk- og lynsjakkturneringer.

A.3.2 I hurtigsjakk hvor spillerne ikke noterer og hvor turneringsledelsen gjør det, kan en spiller i trekket heretter be om å få se noteringsskjemaet til turneringsledelsen. Det innføres samtidig en begrensning med at hver spiller maksimalt kan be om å få se skjemaet fem ganger per parti. Dette er en regelendring som kan være viktig for fremtidige VM-kamper og stikkamper i superturneringer. Den har imidlertid liten praktisk relevans i Norge. Svært få hurtigsjakk- og lynsjakkturneringer her spilles med god nok turneringslederdekning til at man kan benytte muligheten reglene gir til å spille med vanlige langsjakke regler og la turneringsleder notere partiet.

A.4.3 Tidligere krav om at spilleren må stoppe klokken for å kreve seier på tid i hurtigsjakk og lynsjakk, er oppmyket til at spilleren kan stoppe klokken. Lett forvirrende fastholdes like etterpå kravet om at man for å vinne på tid der selv må ha igjen tid etter at klokken er stoppet. Den endrede formuleringen har trolig sammenheng med at mange elektroniske klokker med bruk av tilleggstid i hurtigsjakk/lynjakke nå stopper av seg selv dersom en av spillerne overskrider betenkningstiden, slik at spilleren teknisk sett ikke trenger å stoppe klokken. Til forskjell fra i langsjakke fastholdes altså likevel at spilleren som krever seier på tid i hurtigsjakk/lynjakke må ha igjen tid på klokken når man fremfører kravet – og partiet må i mellomtiden ikke ha blitt avsluttet med matt, patt, feiltrekk eller lignende på brettet. Situasjonen hvor en spiller vinner på tid og/eller setter motstanderen matt omtrent idet tiden går ut forblir krevende særlig i lynsjakk, og det er viktig at turneringsleder også der følger godt med på partier med gjensidig tidsnød.

A.4.5 Det spesifiseres her at turneringslederen i hurtigsjakk og lynsjakk har mulighet til å påpeke tidsoverskridelser. Dette innebærer en liten oppmykning fra nåværende regler, som går lenger i retning av å si at turneringsleder bør/skal påpeke tidsoverskridelser. RU anbefaler at turneringsledere før start på hurtigsjakke turneringer og lynsjakkturneringer gir beskjed om de vil påpeke tidsoverskridelser eller ikke, og deretter så langt mulig holder seg til det.

B.3.2 Spesifiserer at muligheten til å se turneringsleders noteringsskjema inntil fem ganger per parti også gjelder i lynsjakk. Denne nye bestemmelsen har enda mindre praktisk relevans der, siden situasjonen med at turneringsleder noterer i norske lynsjakkturneringer er særdeles uvanlig.

Det er viktig å merke seg at de største praktiske endringene av spillereglene i hurtigsjakk og lynsjakk ikke er omtalt i tillegg A og B, men i stedet fremkommer i forlengelsen av endringene i de generelle spillereglene. Ulovlig trekk taper fortsatt partiet i lynsjakk og hurtigsjakk – og dette inkluderer flere situasjoner enn tidligere, siden definisjonen av ulovlig trekk er utvidet til også å omfatte situasjoner hvor en spiller utfører et trekk med begge hender eller trykker på klokken uten å ha gjort et trekk. Dette innebærer altså at motstanderen heretter kan kreve seier dersom en spiller i hurtigsjakk eller lynsjakk for eksempel bruker begge

hendene ved rokade eller bondeforvandling. Turneringsledere anbefales sterkt å informere spillerne om dette før oppstart av en turnering.

En etablert praksis som videreføres også med de nye reglene er at et ulovlig trekk først er utført når spilleren trykker på klokken etter å ha utført det ulovlige trekket, og at «synderen» mens hans/hennes klokke går har mulighet til selv å rette opp feilen uten å bli dømt til tap. RU er av den oppfatning at denne retten også bør videreføres. Dersom en spiller bruker begge hendene ved rokade og deretter oppdager feilen før hun/han trykker på klokken, kan spilleren altså rette opp feilen ved å sette tilbake kongen og tårnet i utgangsstilling og deretter utføre rokaden bare med en hånd. Det samme gjelder ved bondeforvandling.

For at det skal kunne kreves seier på ulovlig trekk i hurtigsjakk eller lynsjakk, må selve trekket være utført ulovlig. En spiller som velter brikker og bruker begge hender til å stille dem opp på riktig felt skal ikke dømmes til tap, og det skal heller ikke en spiller som før bondeforvandling bruker den andre hånden til å hente en dronning fra nabobrettet. Derimot er trekket heretter ulovlig og partiet tapt hvis spilleren bruker den ene hånden til å flytte bonden frem til forvandlingsfeltet og den andre til å sette inn dronningen på brettet (og så trykker på klokken).

C.8 Her spesifiseres det nå at spillere som ønsker å skrive med komplett algebraisk notasjon (av type 36.Th1xh7+ i stedet for 36.Txh7+) har rett til å gjøre det.

III.2 Arrangører står fortsatt fritt til å velge om de ved hurtigsjakkavslutninger med en gitt tid for resten av partiet (og uten tilleggstid per trekk) vil bruke tillegget om hurtigsjakkavslutning, men det skal nå bare brukes hvis dette er fastsatt før turneringen starter. RU anbefaler at arrangører som spiller langsjakkturninger uten tilleggstid per trekk bruker dette tillegget, da det ellers kan oppstå åpenbart uheldige situasjoner. Et enkelt eksempel er at en spiller med ett minutt mot et halvt minutt igjen på klokken, da kan spille på tid i en helt død remisstilling med for eksempel løper mot springer.

[Se reglene som gjelder fra 1. juli her](#)

Tillegg 1: Om tittelregler, ratingregler og ulike typer betenkningstid

Nye tittelregler og ratingregler trer også formelt i kraft 1. juli 2017, men her ser det ikke ut til å være endringer som har praktisk betydning verken for lokale, nasjonale eller internasjonale arrangører og turneringsledere i Norge.

FIDEs spilleregler, tittelregler og ratingregler åpner som tidligere for at ratede langsjakkturpartier kan spilles enten med en tilleggstid på 30 sekunder per trekk (a la 90 minutter på 40 trekk og 30 minutter på resten, med 30 sekunder ekstra per trekk fra trekk), eller med en fast betenkningstid uten tilleggstid per trekk (a la 2 timer på 40 trekk og 1 time på resten). FIDE har i de nye tittelreglene tilkjennegitt en intensjon om at tittelturneringer fra om med 1. juli 2021 må spilles med tilleggstid per trekk. Den gjenstår å se om dette blir innført, og for den kommende fireårsperioden er uansett begge løsningene aksepterte som likeverdige for tittelturneringer. Begge deler brukes også både i turneringer på internasjonalt toppnivå, nasjonale mesterskap og breddeturninger i Norge. RU ser ingen grunn til å gi noen anbefaling av den ene løsningen foran den andre her, men oppfordrer lokale arrangører til å velge en betenkningstid tilpasset sin turnerings forutsetninger og målgruppe.

Fordeler med bruk av tilleggstid per trekk i langpartier er kort oppsummert:

- Mer fleksibel tildeling av betegnningstid etter antall trekk. Tidsnødssituasjonene blir mindre kaotiske og det blir langt færre situasjoner hvor turneringsleder der må notere trekk.
- Man unngår i hurtigsjakkavslutninger situasjonen hvor en spiller med under to minutter igjen for resten av partiet krever remis fordi motstanderen ikke prøver å vinne og/eller kan vinne. Slike situasjoner oppstår svært sjelden, men kan i noen tilfeller oppleves som krevende å håndtere særlig for turneringsledere med lav spillestyrke og/eller liten erfaring som spillere.
- Langt flere partier fullføres med komplette noteringsskjemaer fra spillerne, noe som også gjør det enklere å avgjøre en del situasjoner med krav om remis e.l.

Fordeler med ikke å bruke tilleggstid per trekk i langpartier er kort oppsummert:

- Innenfor en margin på svært få minutter vil man vite sikkert den maksimale tiden rundene kan vare, noe som særlig for helgeturneringer kan gjøre planlegging og avvikling enklere.
- Mindre fare for at det oppstår situasjoner med feil tid på klokken, siden man unngår situasjoner hvor klokken legger til for mye/lite tid som følge av at det trykkes for mange/få ganger på klokken.
- Man slipper å håndheve noteringsplikt for spillere som har under fem minutter igjen på klokken. Særlig med eldre, uerfarne og/eller relativt svake spillere kan noteringsplikten her være krevende å opprettholde, og straffeutmåling ved brudd på noteringsplikten for spillere i sterk tidsnød kan medføre dilemmaer.

I hurtigsjakk og lynsjakk anser RU at fordelene med bruk av tilleggstid per trekk klart oppveier ulempene, og anbefaler lokale arrangører å bruke det.

[Se reglene som gjelder fra 1. juli her](#)

Tillegg 2: Retningslinjer for håndhevelse av forbudet mot elektroniske hjelpemidler – og situasjoner hvor det foreligger mistanke om juks med ikke tillatte hjelpemidler

Forbudet mot bruk av elektroniske hjelpemidler under partier er blitt en viktig regel som kan få store konsekvenser. Det er svært viktig at turneringsledelsen har en klar praksis for dette og informerer tydelig om den før spillestart. De to mulige hovedløsningene blir heretter, med utgangspunkt i den vanligste problemstillingen om mobiltelefoner i spillelokalet:

1. **Mobiltelefoner er totalt forbudt i spillelokalet, og besittelse av en mobiltelefon der utløser tapt parti selv om telefonen er helt avslått.** Denne anbefales for internasjonale tittelturneringer, NM og andre turneringer som har kapasitet til å gjennomføre den på en god måte. Det bør fremgå av invitasjonen at besittelse av mobiltelefon i spillelokalet vil utløse tapt parti, og turneringsleder bør minne om dette før hver runde. Arrangøren bør da ha en ordning hvor spillere før runden kan innlevere mobiltelefoner til oppbevaring i et sekretariat og/eller låse dem inne i garderobeskap e.l. utenfor spillelokalet. Dersom en slik mulighet ikke foreligger vil ordningen for mange spillere være krevende særlig i avsluttende runder av helgeturneringer eller ukesturneringer, når deltakerne har sjekket ut fra hotellrom o.l.. Dersom det ikke er mulig å innlevere telefonen før runden vil det dessuten favorisere spillere som bor

hjemme i nærheten av spillelokalet og/eller har kjørt bil dit. Ordning A har den store fordel at man unngår mistanker om at spillere som har en mobiltelefon tilgjengelig jukser med den når de går på toalettet, ut i røykeområdet eller lignende. Ordningen har den store ulempe at man lett havner i situasjoner hvor man må dømme til tap spillere som åpenbart ikke har forsøkt å jukse på noen måte, og dette kan også få svært uheldige bivirkninger for andre spillere i turneringen. Det er enkelte krevende situasjoner som kan oppstå her, for eksempel der hvor en mindreårig spillers mobiltelefon befinner seg inne i spillelokalet i besittelsen til en ikke-spillende foreldre eller et søsken. RU anser at besittelsen og ikke eierskapet til en mobiltelefon her må være det avgjørende, og at en spiller bare kan/skal dømmes til tap dersom vedkommende selv har en mobiltelefon i sin besittelse inne i spillelokalet.

- 2. Helt avslåtte mobiltelefoner (og computere) tillates i spillelokalet, forutsatt at de der oppbevares i bager e.l. som gjør at de ikke er fysisk tilgjengelige for spilleren under partiene.** Denne fremgangsmåten vil ofte være den praktisk gjennomførbare muligheten for klubbturneringer og andre mindre lokale turneringer, samt for en del NGP-turneringer. Forutsatt at man her har informert om det på forhånd, vil det her være en akseptabel løsning å gi advarsel for første gangs forseelse, dersom en spiller viser seg å ha en helt avslått mobiltelefon i jakkelommen. Også her bør forutsetningene spesifiseres både i invitasjonen og før oppstart av turneringen, men det er noe mindre behov for å gjenta praksisen før hver runde. Ordning B har den store ulempe at det lettere kan oppstå mistanker om juks, og turneringsledelsen bør kompensere for dette med å holde oppsyn med spillere som forlater spillelokalet. Ordningen har den fordel at man i langt færre situasjoner blir nødt til å dømme spillere som ikke har forsøkt å jukse til tap, og den medfører noe mindre krav til bemanning.

Felles for ordning A) og B) er at en hver bruk av mobiltelefon for en spiller under et parti medfører tap, enten dette skjer ved at det kommer lyd fra mobilen, ved at spilleren mottar et anrop, ringer en utgående samtale, eller skruer på mobilen i eller utenfor spillelokalet. Felles for A) og B er også at man må håndheve forbud mot bruk av mobiltelefoner i spilleområdet under hele spillesesjonen, både for spillere som har fullført sine partier og for tilskuere. Unntak kan gjøres med forhåndstillatelse fra turneringsleder i spesielle situasjoner, men bør da også overvåkes av turneringsleder.

(En eksempelsituasjon som har forekommet er leger som kan bli utkalt til livsnødvendige operasjoner og/eller spillere som kan måtte være i beredskap på grunn av en akutte medisinsk situasjon i nær familie. I slike ekstremsituasjoner kan en påslått mobil i spilleområdet aksepteres, men den bør da oppbevares av arrangøren og ikke av spilleren.)

Smartklokker bør likebehandles med mobiltelefoner her. Computere utgjør et beslektet og tidvis større problem. For en spiller er bruk av computer under et pågående parti å likestille med bruk av mobiltelefon, og i spillelokalet bør så langt mulig bare arrangørens egne computere tillates. Et gjenkommende problem er imidlertid foreldre og andre tilskuere som setter seg ned i spilleområdet med computere. I de aller fleste tilfeller brukes disse til arbeid, andre hobbyer o.l., men ikke sjelden brukes de til å følge liveoverføring av partier fra den pågående turneringen. Dette gjøres jo vanligvis uten noen skumle hensikter, men kan likevel lett utløse både kjedelige situasjoner og mistanker/anklager om juks. Det skal ikke mer til enn at en ung spiller som går bortom sine foreldre for å hente en vannflaske samtidig får et glimt at nettoverføringen til Chessbomb eller Chess24 på skjermen, før forbudet mot ikke tillatte hjelpemidler ufrivillig slår inn.

Det anbefales at hele spilleområdet mens partier pågår så langt mulig er fri for påslåtte mobiler og computere, men dette må vurderes opp mot hva som er praktisk realistisk å gjennomføre i det aktuelle lokalet. Dersom for eksempel en hotellresepsjon inngår i spilleområdet, er det mange steder knapt praktisk mulig å gjennomføre et slikt forbud der

Ved mistanke om juks ved hjelp av ikke tillatte hjelpemidler har turneringsleder, med forutsetninger som omtalt over, anledning til å kroppsvisitere en spiller og til å gjennomføre klær, vesker o.l. som spilleren har brakt med seg inn i lokalet. Ved mistanke om juks under en turnering, vil et mer naturlig første steg ofte være å holde spilleren under observasjon.

I takt med at computerprogrammene er blitt sterkere og at digitalteknologien er blitt stadig mer avansert, er faren for juks med ulovlige hjelpemidler under sjakkturneringer blitt klart større de siste tiårene. Samtidig viser langt de fleste bekymringsmeldinger/klager om mulig computerjuks seg fortsatt å være uberettigede, og det finnes også eksempler på spillere som i besværlige stillinger bevisst har brukt uberettigede anklager om computerjuks mot sine motstandere. Det er svært viktig at turneringsledere i slike situasjoner overholder grunnleggende rettsprinsipper og opptrer på en ryddig og objektiv måte, uten å være forutinntatt verken for eller mot spillere som blir beskyldt for juks med ikke tillatte hjelpemidler.

Dersom turneringsleder finner bevis for at en spiller har jukset i vinnings hensikt, skal spilleren nulles ut av turneringen og motstandernes poengsum fra spilte partier bli stående. Påvirkede partier skal ikke rates. Spilleren skal diskvalifiseres fra turneringen samt innrapporteres til sitt sjakkforbund, men arrangør og turneringsledere bør i mellomtiden så langt mulig ikke offentliggjøre nærmere informasjon om spillerens navn og forseelse. Spillere som er diskvalifisert fra turneringen bør ikke tillates å oppholde seg i spilleområdet under senere runder i turneringen. Den anklagede spilleren skal gis anledning til å forklare seg før en slik straff iverksettes. Dersom spilleren etterpå ikke aksepterer avgjørelsen, har vedkommende mulighet til å anke den inn til Norges Sjakkforbunds sentralstyre og reglementsutvalg.

Computeranalyser av spillerens partier kan være et viktig hjelpemiddel ved mistanke om juks. Mange anklager om computerjuks har falt på sin egen urimelighet siden det har vist seg at trekkene som ble spilt langt fra var computertrekk eller holdt oppsiktsvekkende høy kvalitet. Motsatt vei kan høy frekvens av førstetrekk fra utvalgte spilleprogram være en sterk indikator på juks, men det er alene ikke tilstrekkelig bevis for å diskvalifisere en spiller under turneringen. Turneringslederen må her også være seg bevisst faren/muligheten for at partier med mange computertrekk er basert på lange åpningsforberedelser med computer.

[Se reglene som gjelder fra 1. juli her](#)