

<b>FIDEs regler for sjakk 2005.....</b>	<b>2</b>
<i>INNLEDNING.....</i>	<i>3</i>
<i>SPILLEREGLER.....</i>	<i>3</i>
<i>TURNERINGSREGLER.....</i>	<i>9</i>
<i>TILLEGG.....</i>	<i>15</i>
<b>FIDEs regler for sjakk – Turneringslederens lovbok og medhjelper av Roger Strand.....</b>	<b>22</b>
<i>Hvordan bruker turneringslederen FIDEs regler?.....</i>	<i>22</i>
<i>Noen kommentarer til selve FIDEs regler.....</i>	<i>26</i>
<i>Tidsnød og klokkedømming.....</i>	<i>33</i>
<b>Indeks over noen viktige punkter i FIDES regler for sjakk.....</b>	<b>35</b>

*Oppdatert august 2007*

# FIDEs regler for sjakk 2005

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 75. FIDE-kongressen i Calvia (Mallorca) i oktober 2004, og som trer i kraft 1. juli 2005.

*Den norske oversettelsen er autorisert av Norges Sjakkforbunds reglementsutvalg 23.06.2005.*

Spørsmål om reglene rettes til:

Norges Sjakkforbunds Reglementsutvalg

Frennings vei 3

0588 OSLO

Epost: [sjakkfor@online.no](mailto:sjakkfor@online.no)

---

## Innledning

- [Spilleregler](#)
- [§ 1. Sjakkspilletts egenart og formål](#)
- [§ 2. Brikkenes utgangsstilling på sjakkbrettet](#)
- [§ 3. Brikkenes gangart](#)
- [§ 4. Trekkenes utførelse](#)
- [§ 5. Avsluttet parti](#)
- [Turneringsregler](#)
- [§ 6. Sjakkuret](#)
- [§ 7. Uregelmessigheter](#)
- [§ 8. Notering av partiet](#)
- [§ 9. Remis](#)
- [§ 10. Hurtigavslutning](#)
- [§ 11. Poengberegning](#)
- [§ 12. Spillernes opptreden](#)
- [§ 13. Turneringslederens rolle](#)
- [§ 14. FIDE](#)
- [Tillegg](#)
- [Tillegg A. Hengepartier](#)
- [Tillegg B. Hurtigsjakk](#)
- [Tillegg C. Lynsjakk](#)
- [Tillegg D. Hurtigavslutning uten at noen turneringsleder er til stede i spilleområdet.](#)
- [Tillegg E. Algebraisk notasjon](#)
- [Tillegg F. Regler for spill med blinde og svaksynte spillere](#)

## INNLEDNING

FIDEs regler for sjakk kan ikke dekke alle mulige situasjoner som måtte oppstå under et parti, og de kan heller ikke regulere alle administrative spørsmål. Tilfeller som ikke er behandlet i en paragraf i reglene, bør det være mulig å avgjøre riktig ved å studere analoge situasjoner som er behandlet. Reglene forutsetter at turneringslederen har tilstrekkelig kompetanse, sunn dømmekraft og absolutt objektivitet. Altfor detaljerte regler kan frata turneringslederen muligheten til skjønsmessig vurdering, og på den måten hindre en løsning basert på rimelighet, logikk og situasjonsbetingede faktorer. FIDE henstiller til alle sjakkspillere og forbund å godta dette syn. Det enkelte sjakkforbund står fritt til å innføre mer detaljerte regler forutsatt at disse:

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

## SPILLEREGLER

### § 1. Sjakkspillets egenart og formål

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




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



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

### § 2. Brikkenes utgangsstilling på sjakkbrettet

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

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

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

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

2.3 Brikkenes utgangsstilling på sjakkbrettet er denne:



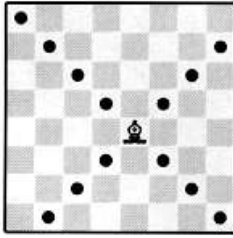
2.4 De åtte vertikale kolonnene av felter kalles "linjer". De åtte horisontale rekkene av felter kalles "rader". En rettlinjert rekke av felter som er av samme farge, og som berører hverandre i hjørnene, kalles en "diagonal".

### § 3. Brikkenes gangart

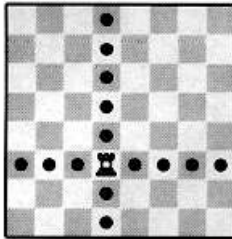
3.1 Ingen brikke kan flyttes til et felt hvor det står en brikke av samme farge. Hvis en brikke flyttes til et felt der en av motstanderens brikker står, blir motstanderens brikke slått og fjernet fra sjakkbrettet som en del av det samme trekket. En brikke sies å angripe en av motstanderens brikker dersom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

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

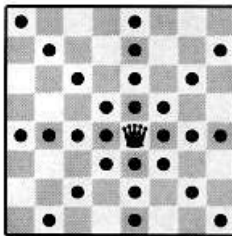
3.2 Løperen kan flyttes til et hvilket som helst felt langs diagonalene den står på.



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

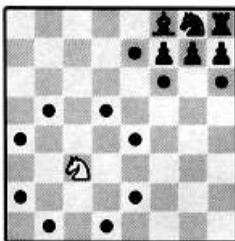


3.4 Dronningen kan flyttes til et hvilket som helst felt langs linjen, raden eller diagonalene den står på.

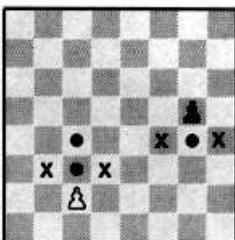


3.5 Dronningen, tårnet eller løperen kan ikke flyttes over et felt der det står en annen brikke.

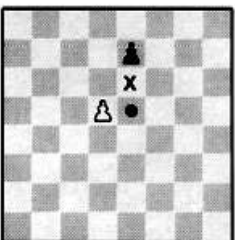
3.6 Springerens kan flyttes til et av de feltene som er nærmest feltet den står på uten å befinne seg på samme linje, rad eller diagonal.



- 3.7 a) Bonden kan flyttes framover til feltet umiddelbart foran den på samme linje dersom dette er ledig.  
 b) Første gang bonden flyttes, kan den flyttes som i a), eller alternativt kan den flyttes to felter framover langs samme linje, forutsatt at begge feltene er ledige.  
 c) Bonden kan flyttes til et felt diagonalt foran den på en tilstøtende linje dersom en av motstanderens brikker står på dette feltet. Motstanderens brikke blir da slått.



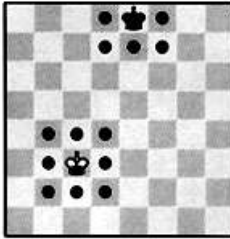
- d) En bonde som angriper feltet en av motstanderens bønder nettopp har passert, etter at sistnevnte har flyttet to skritt fram fra utgangsstillingen, kan i det umiddelbart påfølgende trekk slå motstanderens bonde som om denne bare hadde flyttet ett felt fram. Dette kalles å slå "en passant".



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

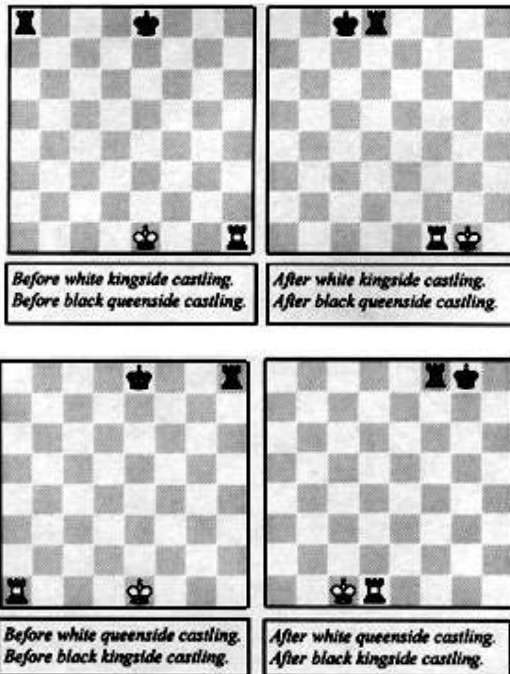
3.8.a) Det er to ulike måter å flytte kongen på:

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



eller

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



- (1) Rokade er ikke tillatt dersom kongen er flyttet tidligere, eller med et tårn som er flyttet tidligere.
- (2) Rokade er midlertidig forhindret dersom feltet kongen står på, feltet kongen skal passere eller feltet den skal gå til, er angrepet av en eller flere av motstanderens brikker, eller

hvis det står noen brikke mellom kongen og tårnet som det skal rokeres med.

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

#### **§ 4. Trekkenes utførelse**

**4.1** Ethvert trekk skal utføres med én hånd.

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

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

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

**4.4 a)** Hvis en spiller, i den hensikt å gjøre et trekk, berører kongen og et tårn, må hun/han rokere til denne siden forutsatt at dette er et lovlig trekk.

**b)** Hvis en spiller, i den hensikt å gjøre et trekk, berører et tårn og deretter kongen, kan hun/han ikke rokere til den siden i dette trekket, og situasjonen blir bedømt etter § 4.3 a).

**c)** Hvis en spiller, i den hensikt å rokere, berører kongen eller konge og tårn samtidig, men rokade til denne siden er ulovlig, må spilleren utføre et annet lovlig trekk med kongen. Dette kan være rokade til motsatt side. Dersom det ikke finnes lovlige kongetrekk, kan spilleren fritt velge hvilket som helst annet lovlig trekk.

**d)** Hvis en spiller forvandler en bonde, blir valget av forvandlingsbrikke endelig når brikken har berørt forvandlingsfeltet.

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

**4.6** Når en brikke har blitt sluppet på et felt, enten som et lovlig trekk eller som del av et lovlig trekk, kan den ikke gå til et annet felt. Trekket betraktes som utført når alle relevante bestemmelser i § 3 er innfridd

**a)** ved slag, når brikken som har blitt slått er blitt fjernet fra sjakkbrettet og spilleren har plassert sin egen brikke på dens nye felt og sluppet denne med fingrene;

**b)** ved rokade, når spilleren har sluppet tårnet med fingrene på feltet kongen har passert. Når spilleren har sluppet kongen, er trekket enda ikke utført, men spilleren har ikke lenger rett til å gjøre noe annet trekk enn å rokere til denne siden, forutsatt at dette er lovlig;

**c)** ved forvandling, når bonden har blitt fjernet fra sjakkbrettet og spilleren har sluppet den nye brikken med fingrene etter å ha plassert den på forvandlingsfeltet. Hvis spilleren har sluppet bonden som har



nådd forvandlingsfeltet med fingrene, er trekket enda ikke utført, men spilleren har ikke lenger rett til å flytte bonden til et annet felt.

**4.7** En spiller kan ikke påberope seg motstanderens brudd på §§ 4.3 eller 4.4 etter at hun/han har rørt en brikke i den hensikt å gjøre et trekk.

## **§ 5. Avsluttet parti**

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

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

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

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

**c)** Partiet er remis ved overenskomst mellom de to spillerne under partiets gang. Dette avslutter partiet umiddelbart (se § 9.1).

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

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

## **TURNERINGSREGLER**

### **§ 6. Sjakkuret**

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

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

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

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

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

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

**6.3** Hver klokke har en "klaff". Umiddelbart etter at klaffen har falt skal det undersøkes hvorvidt vilkårene angitt i § 6.2 a er oppfylt.

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

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

**6.6** Hvis ingen av spillerne er til stede ved partiets begynnelse, skal spilleren som har de hvite brikkene miste tiden som går før hun/han kommer; med mindre turneringens regler tilsier, eller turneringslederen bestemmer, noe annet.

**6.7.** Partiet er tapt for enhver spiller som kommer til sjakkbrettet mer enn én time etter starttidspunktet som var kunngjort på forhånd, med mindre turneringens regler tilsier, eller turneringslederen bestemmer, noe annet.

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

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

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

**c)** Spillerne må behandle sjakkuret ordentlig. Det er forbudt å slå hardt på, løfte eller velte det.

Upassende behandling av sjakkuret skal straffes i samsvar med § 13.4.

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

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

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

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

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

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

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

**6.13 a)** Hvis et parti må avbrytes, skal turneringslederen stanse klokkene.

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

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

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

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

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

## **§ 7. Uregelmessigheter**

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

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

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

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

**7.4 a)** Hvis det i løpet av et parti konstateres at et ulovlig trekk - inklusiv det å ikke følge kravene som stilles til bondeforvandling, eller å slå motstanderens konge - 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. Klokkene skal justeres i overensstemmelse med [§ 6.14](#). Bestemmelsen i § 4.3 gjelder for det trekk som erstatter det ulovlige trekket. Partiet skal så fortsette fra den nye stillingen en er kommet frem til.

**b)** Dersom § 7.4 a må tas i bruk, skal spilleren ved de to første ulovlige trekkene straffes ved at motstanderen i hvert tilfelle får to minutter ekstra tid på sin klokke. Ved det tredje ulovlige trekket til samme spiller, skal partiet dømmes til tap for denne spilleren.

**7.5** Hvis det i løpet av et parti konstateres at en eller flere brikker står på feil felter, skal stillingen rekonstrueres slik den var før uregelmessigheten oppstod. Hvis stillingen umiddelbart før uregelmessigheten ikke kan bestemmes entydig, skal partiet fortsette fra den sist identifiserbare stilling forut for uregelmessigheten. Klokkene skal justeres i overensstemmelse med [§ 6.14](#). Partiet skal så fortsette fra den nye stillingen en er kommet frem til.

## **§ 8. Notering av partiet**

**8.1** Under partiets gang er begge spillere pålagt å notere sine egne trekk så vel som motstanderens på riktig måte, trekk for trekk, så tydelig og leselig som mulig og i algebraisk notasjon (se tillegg E) på "noteringsskjemaet" fastsatt for turneringen. Det er forbudt å skrive trekk før de gjøres, med mindre spilleren krever remis i henhold til §§ 9.2 eller 9.3.

En spiller kan gjøre sitt trekk før hun/han noterer motstanderens siste trekk hvis hun/han ønsker det.

Spilleren må notere sitt siste trekk før hun/han gjør et nytt. Begge spillerne må notere remistilbud (tillegg E13). Hvis en spiller ikke er i stand til å notere, kan hun/han stille med en assistent (godkjent av

turneringslederen) som skriver trekkene. Spillerens klokke skal justeres på en rimelig måte av turneringslederen.

**8.2** Noteringsskjemaet skal være synlig for turneringslederen gjennom hele partiet.

**8.3** Noteringsskjemaene er arrangørens eiendom.

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

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

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

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

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

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

## **§ 9. Remis**

**9.1 a)** 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 spilllets gang er likevel gyldig, men § 12.6 må tas i betraktning. Det kan ikke tilknyttes noen vilkår til remistilbudet. I begge tilfeller er tilbudet ugjenkallig og gyldig inntil motstanderen aksepterer det, avslår det muntlig, avslår det ved å røre en brikke i den hensikt å flytte eller slå den, eller partiet avsluttes på annen måte.

**b)** Remistilbud må noteres på skjemaet av begge spillere med et symbol (se tillegg E13).

**c)** Et krav om remis under henvisning til §§ 9.2, 9.3 eller 10.2 er å anse som et remistilbud.

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

**a)** er i ferd med å oppstå, dersom spilleren først skriver trekket på noteringsskjemaet og erklærer overfor turneringslederen at hun/han har til hensikt å utføre dette trekket, eller

**b)** nettopp har oppstått og spilleren som krever remis er i trekket.

Stillinger anses for å være de samme, som beskrevet i a) og b), når samme spiller er i trekket, brikker av

samme slag og farge står på de samme feltene, og alle trekkmuligheter er de samme for begge spillerne. Stillinger er ikke de samme hvis en bonde som kunne ha blitt slått en passant ikke lenger kan bli slått på denne måten, eller hvis retten til å rokere har blitt endret midlertidig eller permanent.

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

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

**9.4** Hvis en spiller utfører et trekk uten å ha krevd remis, mister hun/han retten til å forlange remis etter §§ 9.2 eller 9.3 i dette trekket.

**9.5** Hvis en spiller krever remis under henvisning til §§ 9.2 eller 9.3, skal hun/han straks stanse begge klokkene. Spilleren kan ikke trekke kravet tilbake.

- a) Hvis kravet viser seg å være korrekt, er partiet umiddelbart remis.
- b) Hvis kravet viser seg å være ukorrekt, skal turneringslederen tildele motstanderen tre minutters tillegg i betenkningstiden. Hvis den som feilaktig krevde remis har mer enn to minutter betenkningstid igjen, skal turneringslederen trekke fra halvparten av spillerens betenkningstid, men maksimalt tre minutter. Hvis spilleren har mer enn ett minutt igjen, men mindre enn to, skal hennes/hans betenkningstid settes til ett minutt. Hvis spilleren har mindre enn ett minutt igjen, skal ikke turneringslederen redusere vedkommendes betenkningstid. Partiet skal så fortsette, og det eventuelt angitte trekket må utføres.

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

## **§ 10. Hurtigavslutning**

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

**10.2** Hvis spilleren som er i trekket har mindre enn to minutter igjen på klokken, kan hun/han kreve remis før klaffen hennes/hans faller. Hun/Han skal stanse klokkene og tilkalle turneringslederen.

- a) Dersom turneringslederen er enig i at motstanderen ikke gjør noen innsats for å vinne partiet på normal måte, eller at det ikke er mulig å vinne på normal måte, skal hun/han erklære partiet remis. I motsatt fall skal turneringslederen utsette avgjørelsen eller avvise kravet.
- b) Dersom turneringslederen utsetter avgjørelsen, kan hun/han tildele motstanderen to minutters tillegg i betenkningstiden. Partiet skal så fortsette, om mulig i nærvær av en turneringsleder. Turneringslederen skal erklære det endelige resultatet senere i partiet eller etter at en klaff har falt. Turneringslederen skal erklære partiet remis hvis hun/han anser at sluttstillingen ikke kan vinnes på normal måte, eller at motstanderen ikke gjorde tilstrekkelige forsøk på å vinne på normal måte.
- c) Hvis turneringslederen har avvist kravet, skal motstanderen tildeles to minutter ekstra betenkningstid.
- d) Turneringslederens avgjørelser etter 10.2 a, b og c er endelige.

## **§ 11. Poengberegning**

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

## **§ 12. Spillernes opptreden**

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

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

**b)** Det er strengt forbudt å ta med mobiltelefoner eller andre elektroniske kommunikasjonsmidler som ikke er godkjent av turneringslederen inn på spilleområdet. Hvis en spillers mobiltelefon ringer i spilleområdet under partiets gang, skal hun/han dømmes til tap. Motstanderens poeng i partiet fastsettes av turneringslederen.

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

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

**12.5** Spillere kan ikke forlate "spilleområdet" uten tillatelse fra turneringslederen. Spilleområdet er definert som spillelokalet, toaletter, spiserom, røykearealer og andre steder fastsatt av turneringslederen. Spilleren som er i trekket kan ikke forlate selve spillelokalet uten tillatelse fra turneringslederen.

**12.6** Det er forbudt å distrahere, forstyrre eller plage motstanderen på noen som helst måte. Dette omfatter også åpenbart uberettigede krav eller remistilbud.

**12.7** Overtredelse av bestemmelsene i §§ 12.1-12.6 skal straffes i overensstemmelse med [§ 13.4](#).

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

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

## **§ 13. Turneringslederens rolle (se [Innledning](#))**

**13.1** Turneringslederen skal påse at FIDEs regler følges strengt.

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

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

**13.4** Turneringslederen kan anvende en eller flere av følgende straffer:

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

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

**13.6** Turneringslederen må ikke gripe inn i et parti uten hjemmel i FIDEs regler for sjakk.

Turneringslederen skal ikke angi hvor mange trekk som er gjort, unntatt etter § 8.5 når minst én klaff har falt. Turneringslederen skal avvstå fra å gjøre en spiller oppmerksom på at hennes/hans motstander har fullført et trekk, eller at spilleren ikke har trykket på klokken.

**13.7 a)** Tilskuere eller andre deltakere skal ikke snakke om eller på annen måte blande seg inn i et parti.

Om nødvendig kan turneringslederen vise den som har forbrutt seg bort fra spilleområdet.

**b)** Det er forbudt for enhver å bruke mobiltelefon i spilleområdet og andre områder fastsatt av turneringslederen.

## § 14. FIDE

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

## TILLEGG

### Tillegg A. Hengepartier

**A1 a)** Hvis partiet ikke er ferdigspilt når den fastsatte spilletiden er ute, skal turneringslederen be spilleren i trekket om å "forsegle" trekket. Spilleren må notere trekket ("hemmelig trekk") med utvetydig notasjon på noteringsskjemaet, legge sitt eget og motstanderens skjema i en konvolutt, forsegle konvolutten og først deretter stanse sin klokke uten å starte motstanderens. Inntil hun/han har stanset klokkene har spilleren rett til å forandre det hemmelige trekket. Om spilleren utfører et trekk på sjakkbrettet etter at turneringslederen har bedt henne/ham om å gjøre hemmelig trekk, må spilleren notere dette trekket på noteringsskjemaet som sitt hemmelige trekk.

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

**A2** Følgende skal angis på konvolutten:

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

**A3** Turneringslederen skal sjekke at opplysningene på konvoluttet er korrekte og er ansvarlig for at den blir trygt oppbevart.

**A4** Hvis en spiller tilbyr remis etter at motstanderen har forsegle et trekk, er tilbudet gyldig inntil motstanderen har akseptert eller avslått det som beskrevet i [§ 9.1](#).

**A5** 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.

**A6** Hvis spillerne har blitt enige om remis før partiet gjenopptas, eller en av spillerne underretter turneringslederen om at hun/han gir opp, er partiet dermed avsluttet.

**A7** Konvoluttet skal ikke åpnes uten at spilleren som skal besvare det hemmelige trekket er til stede.

**A8** Med unntak av tilfellene nevnt i [§§ 6.10](#) og [9.6](#), er partiet tapt for en spiller som har skrevet et hemmelig trekk som

**a)** er tvetydig, eller

**b)** er skrevet slik at trekkets egentlige mening er umulig å fastslå, eller

**c)** er ulovlig.

**A9** Når partiet gjenopptas ved fastsatt tidspunkt og

**a)** spilleren som skal besvare det hemmelige trekket er til stede, åpnes konvoluttet, det hemmelige trekket utføres på sjakkbrettet og klokken hennes/hans settes i gang.

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

**c)** spilleren som har gjort det hemmelige trekket ikke er til stede, har motstanderen rett til å notere sitt svartrekk på noteringsskjemaet, forsegle skjemaet i en ny konvolutt, stanse sin klokke og starte motstanderens klokke i stedet for å besvare trekket på normal måte. I så tilfelle skal konvoluttet leveres turneringslederen til forvaring, og åpnes når motstanderen ankommer.

**A10** Partiet er tapt for en spiller som kommer til sjakkbrettet mer enn én time for sent til gjenopptakelsen av et hengeparti (med mindre turneringens regler tilsier, eller turneringslederen bestemmer, noe annet). Dersom det imidlertid er spilleren som har gjort hemmelig trekk som kommer for sent, blir partiet avgjort av andre bestemmelser hvis:

**a)** den fraværende spilleren har vunnet partiet ved at det settes matt i det hemmelige trekket, eller

**b)** den fraværende spilleren har frambrakt remis ved at det settes patt i det hemmelige trekket, eller en stilling som beskrevet i [§ 9.6](#) har oppstått, eller

**c)** den tilstedeværende spilleren taper partiet i henhold til [§ 6.10](#).

**A11 a)** Hvis konvoluttet som inneholder det hemmelige trekket er forsvunnet, skal partiet gjenopptas fra stillingen, og med klokkene innstilt på den tid de viste ved avbrudd. Dersom tidsforbruket ved avbrudd ikke lar seg rekonstruere, skal tidsforbruket bestemmes av turneringslederen. Spilleren som har gjort hemmelig trekk, utfører trekket hun/han erklærer at hun/han forseglet.

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



**A12** 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 føler at det får for alvorlige konsekvenser.

**A13** Varigheten av hver hengepartisesjon følger turneringslederens ur. Start- og slutt-tidspunktene skal kunngjøres på forhånd.

### **Tillegg B. Hurtigsjakk**

**B1** Et "hurtigsjakkparti" er et sjakkparti der enten alle trekk må utføres i løpet av en gitt betenkningstid mellom 15 og 60 minutter; eller grunnbetenkningstiden + 60 ganger tillegget er mellom 15 og 60 minutter.

**B2** FIDEs regler for sjakk gjelder med de unntak som fremgår av følgende hurtigsjakkregler.

**B3** Det er ikke noteringsplikt.

**B4** Når begge spillere har fullført tre trekk, kan det ikke fremsettes krav angående feil oppstilling av brikkene eller sjakkbrettet eller innstilling av klokkene. Dersom konge og dronning er byttet om i utgangsstillingen, er rokade med denne kongen ikke tillatt.

**B5** Turneringslederen kan bare treffe avgjørelser etter [§ 4](#) (trekkenes utførelse) etter anmodning fra en eller begge spillere.

**B6** Et ulovlig trekk er fullført når motstanderens klokke har blitt satt i gang. Motstanderen kan da, innen hun/han selv utfører et trekk, fremme krav om at motstanderen fullførte et ulovlig trekk. Først etter et slikt krav skal turneringslederen treffe en avgjørelse. Likevel skal turneringslederen om mulig gripe inn hvis begge kongene står i sjakk eller en bondeforvandling ikke er fullført.

**B7** Klaffen betraktes som falt når en spiller framsetter et gyldig krav om det. Turneringslederen skal avstå fra å påpeke at klaffen har falt.

**B8** For å kreve seier på tid må spilleren stanse begge klokkene og tilkalle turneringslederen. For at kravet skal få medhold, må motstanderens klaff ha falt og spillerens egen klaff være oppe etter at klokkene er stanset.

**B9** Dersom begge klaffer har falt, er partiet remis.

### **Tillegg C. Lynsjakk**

**C1** Et "lynsjakkparti" er et sjakkparti der alle trekk må utføres i løpet av en gitt betenkningstid mindre enn 15 minutter for hver av spillerne; eller grunnbetenkningstiden + 60 ganger tillegget er mindre enn 15 minutter.

**C2** Hurtigsjakkreglene ([tillegg B](#)) gjelder med de unntak som fremgår av følgende lynsjakkregler. § 10.2 og B6 gjelder ikke.

**C3** Et ulovlig trekk er fullført når motstanderens klokke er startet. Motstanderen har da rett til å kreve seier før hun/han utfører et trekk. Dersom hun/han imidlertid ikke kan matte motstanderens konge ved noen som helst lovlig trekkrekkefølge (det vil si selv ved dårligste motspill) kan hun/han kreve remis innen hun/han selv utfører et trekk. Når motstanderen selv har utført et trekk, kan det ulovlige trekket ikke gjøres om.

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

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

Spilleren kan fremme kravet på bakgrunn av

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

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

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

I b) må spilleren notere sluttstillingen og legge ved et oppdatert noteringsskjema. Motstanderen skal bekrefte både noteringsskjemaet og sluttstillingen.

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

#### **Tillegg E. Algebraisk notasjon**

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

#### **Beskrivelse av det algebraiske system**

**E1** Med "offiser" menes en annen brikke enn en bonde.

**E2** Hver offiser indikeres ved den første bokstaven i navnet sitt, og det benyttes stor bokstav.

Eksempler: K = king, Q = queen, R = rook, B = bishop, N = knight. (For enkelhetens skyld benyttes bokstaven N for "knight".)

**E3** Som første bokstav i navnet på offiseren, står hver spiller fritt til å bruke den første bokstaven i navnet som er vanlig å bruke i vedkommendes land.

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

**E4** For bøndene brukes ikke den første bokstaven i navnet deres. Bøndetrekk gjenkjennes ved at en slik bokstav mangler. Eksempler: e5, d4, a5.

**E5** De åtte linjene (fra venstre mot høyre for hvit og fra høyre mot venstre for svart) kjennetegnes av de små bokstavene, a, b, c, d, e, f, g og h, henholdsvis.

**E6** De åtte radene (fra bunnen mot toppen for hvit og fra toppen mot bunnen for svart) er nummerert 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 og 8, henholdsvis. I utgangsstillingen er dermed de hvite offiserene og bøndene oppstilt på første og andre rad; de svarte offiserene og bøndene på åttende og sjuende rad.

**E7** Som en konsekvens av reglene over, får hvert av de sekstifire feltene sin unike kombinasjon av bokstav og tall.

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

**E8** Hvert offiserstrekk som utføres beskrives med (a) den første bokstaven i offiserens navn og (b) feltet offiseren flyttes til. Det skal ikke være bindestrek mellom (a) og (b). Eksempler: Le5, Sf3, Td1. For bøndene angis bare det feltet de flyttes til. Eksempler: e5, d4, a5.

**E9** Når en offiser slår, setter vi inn et x mellom (a) den bokstav som angir offiseren som flyttes og (b) det feltet den flyttes til. Eksempler: Lxe5, Sxf3, Txd1. Når en bonde slår, skal det angis den linjen bonden stod på før slaget ble utført, så et x, og så feltet den flyttes til. Eksempler: dxe5, gxf5, axb5. Ved en passant-slag skal ankomstfeltet defineres som det feltet hvor bonden blir stående etter at trekket er utført, og "e.p." tilføyes. Eksempel: exd6 e.p..

**E10** Hvis to offiserer av samme slag kan flyttes til det samme feltet, skal offiseren som flyttes angis på følgende måte:

- (1) Hvis begge offiserer befinner seg på samme rad: ved (a) den første bokstaven i offiserens navn, (b) linjen offiseren flyttes fra og (c) feltet den flyttes til.
  - (2) Hvis begge offiserer befinner seg på samme linje: ved (a) den første bokstaven i offiserens navn, (b) raden offiseren flyttes fra, og (c) feltet den flyttes til.
  - (3) Hvis offiserene befinner seg på forskjellig linjer og rader, foretrekkes måte (1).
- Hvis det dreier seg om et slag, settes et x inn mellom (b) og (c).

Eksempler:

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

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

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

Dersom en brikke slås på feltet f3, settes det inn et x i de eksempler vi har nevnt: (1) henholdsvis Sgxf3 eller Sexf3, (2) henholdsvis S5xf3 eller S1xf3, (3) henholdsvis Shxf3 eller Sdxf3.

**E11** Hvis motstanderens brikke kan slås av to forskjellige bønder, skal den bonden som flyttes angis ved (a) den linje bonden forlater, (b) et x, (c) ankomstfeltet. Eksempel: Hvis det er hvite bønder på feltene c4 og e4 og en svart brikke på d5, skal hvits trekk noteres som henholdsvis cxd5 eller exd5.

**E12** Ved forvandling skal bondetrekket noteres, umiddelbart fulgt av den første bokstaven for den nye offiseren. Eksempler: d8D, f8S, b1L, g1T.

**E13** Remistilbud skal noteres med symbolet (=).

## Viktige forkortelser

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

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

**x** = slår

**+** = sjakk

**++** eller **#** = matt

**e.p.** = slår "en passant"

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

## Tillegg F. Regler for spill med blinde og svaksynte spillere

**F1** Turneringsledere har anledning til å tilpasse de følgende reglene til lokale forhold. I konkurransesjakk mellom seende og synshemmede spillere (blinde i lovens forstand) kan hver av spillerne kreve at det brukes to sjakkbrett: Den seende spilleren bruker da et vanlig sjakkbrett, mens den synshemmede spilleren bruker et spesialbrett. Spesialbrettet må oppfylle følgende krav:

- a) minst 20 ganger 20 centimeter;
- b) de svarte feltene skal være litt opphøyde;
- c) et festehull i hvert felt;
- d) hver brikke har en tapp som passer inn i festehullet;
- e) Staunton-brikker der de svarte brikkene er spesielt merket.

**F2** De følgende reglene gjelder for spill:

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

A-Anna

B-Bella

C-Cæsar

D-David

E-Eva

F-Felix

G-Gustav

H-Hector

Tyske tall skal brukes om radene fra hvit til

svart:

1-eins

2-zwei

3-drei

4-vier

5-fünf

6-sechs

7-sieben

8-acht

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

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

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

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

3. Et trekk skal regnes for å være utført

- a) ved slag, når brikken som blir slått er fjernet fra sjakkbrettet til spilleren som er i trekket;
- b) en brikke har blitt plassert i et annet festehull;
- c) trekket har blitt lest opp.

Først da skal motstanderens klokke settes i gang.

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

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

- a) En urskive med forsterkede visere, der hvert femte minutt er markert med et punkt, og hvert kvarter med to opphøyde punkter.
- b) En klaff som lett kan kjennes på. Det bør tas nøye hensyn til at klaffen er plassert slik at spilleren kan kjenne på minuttviseren også de siste 5 minuttene av hver hele time.

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

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

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

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

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

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

## FIDEs regler for sjakk – Turneringslederens lovbok og medhjelper av Roger Strand.

FIDEs regler for sjakk er det aller viktigste dokument som turneringslederen må forholde seg til og bruke i sin dommergjerning. På engelsk heter dette dokumentet "Laws of Chess". "Sjakkens lover" høres rart ut på norsk, men vi skjønner alvoret bak. Alle turneringsledere *må* ha solid kjennskap til FIDEs regler. Om du ikke kan alle reglene på rams, må du iallfall vite *hvor* de ulike bestemmelsene står i FIDEs regler, slik at du raskt kan slå opp. Slå heller opp en gang for mye enn en gang for lite, ofte kan det ligge noe i den eksakte regelformuleringen som du ikke husket eller var helt klar over.

Av samme grunn *skal* turneringslederen alltid ha et eksemplar av FIDEs regler for hånden i spillelokalet. Ved ikke-skandinavisk deltagelse i turneringen bør også den engelske utgaven være på plass. Enhver spiller må ha adgang til å se regelteksten dersom han er uenig i eller ikke forstår din avgjørelse.

*Altså: Turneringslederen har alltid med seg to eksemplarer av FIDEs regler: ett trykket og ett inne i hodet.*

FIDEs regler for sjakk er sjakkens offisielle spilleregler, vedtatt av Verdenssjakkforbundets (FIDEs) kongress. På kongressen i Calvia i 2005 ble det vedtatt nye FIDEs regler, og det er disse vi nå bruker. FIDEs regler består av følgende deler:

- Innledning, som forklarer hvordan turneringslederen skal bruke reglene.
- Selve spillereglene, § 1-5, som omfatter alt om brettet, brikkene, trekkenes utførelse, spilllets idé, når et parti er avsluttet etc.
- Turneringsregler, § 6-14, som dekker bestemmelser for konkurransesjakk, d.v.s. ordinær Elo-ratet sjakk.
- Fem tillegg, A-F, med ekstra regler for hengepartier, hurtigsjakk, lynsjakk og dessuten hurtigavslutning der turneringsleder ikke er til stede i spilleområdet. Tillegg E beskriver hvordan man noterer sjakkpartier.

Vi skal komme tilbake til hver av disse delene.

### Hvordan bruker turneringslederen FIDEs regler?

Først skal vi si noe om hvordan turneringslederen *ikke* bruker FIDEs regler. La oss tenke oss at det oppstår en tvist mellom to spillere. Mange spillere tenker da slik: "Ja, her har hvit rett, for slik har vi da alltid gjort det, og når vi blar gjennom reglene, finner vi ikke noe som sier noe annet." De leser altså reglene slik "fanden leser Bibelen". En profesjonell turneringsleder derimot *forholder seg først til regelteksten*: Er denne tvisten omfattet av noen paragraf(er)? Kan noen av disse paragrafene anvendes direkte? Eller må vi *tolke* en paragraf eller anvende en *lignende* paragraf for å finne det riktige svar på tvisten? Hovedregelen for turneringslederen må være at "ingen skal dømmes uten etter lov", dvs din avgjørelse *skal* begrunnes med utgangspunkt i reglene. (Det betyr ikke at man ikke kan gjøre unntak. Men da må de altså kunne begrunnes.)

Turneringslederen har en spennende jobb ute i spillelokalet: Han må være en blanding av jurist, prest, politimann, psykolog og lærer. Vi skal illustrere dette med eksempler:

### Turneringslederen som jurist

Turneringslederen må være dommer i dobbel forstand. For det første er han *faktisk* sjakkdommer: Han treffer avgjørelser, ilegger straffer osv. Dessuten må han tenke som en jurist: Alle avgjørelser må kunne *begrunnes* med et "juridisk" resonnement. Formen på resonnementet vil være slik:

1. Hva har skjedd? (saksbeskrivelse)
2. Hvilke paragrafer/bestemmelser er relevant her?
3. Hvilke(n) av de relevante paragrafer skal anvendes, hvorfor og hvordan? Må det anvendes *skjønn* fordi reglene ikke helt dekker situasjonen? Er det spesielle grunner som tilsier at man skal gjøre unntak fra reglene?

### 4. Konklusjon

Eksempel: Hvit tilbyr remis. Svart tenker seg lenge om. Plutselig ser hvit at stillingen er vunnet for ham. Han sier: "Nei, jeg vil ikke ha remis likevel." Svart sier: "Du kan ikke trekke tilbake tilbudet ditt. Jeg tar imot, så partiet er remis", og det bryter ut en krangel.

1. Hva har skjedd? (Det vet vi allerede.)
2. Den relevante paragraf er §9.1 (slå opp!)
3. § 9.1 dekker situasjonen fullt ut: "Tilbudet er ugjenkallelig og gyldig inntil motstanderen aksepterer det, avslår det muntlig, avslår det ved... osv" At hvit ikke visste dette, er ingen god grunn til å fravike regelen (det er det nesten aldri).
4. Konklusjon: Partiet er remis.

Noen ganger må turneringslederen *tolke* reglene. Tenk da først som en jurist. Her er noen vanlige tolkningsregler:

- Dersom det står at "dette er tillatt, hvis man gjør det slik og slik", kan dette tolkes som om at det samme *ikke* er tillatt dersom man *ikke* gjør det slik og slik. Eksempel: §4.2: "Forutsatt at han først gir uttrykk for sitt ønske (f.eks. ved å si "jadoube") kan spilleren i trekket stille en eller flere brikker til rette på deres respektive felt." Aktuelle tolkninger kan være at det er forbudt å rette på brikkene dersom man ikke først gir uttrykk for sitt ønske, eller dersom man ikke er i trekket!

- Dersom en situasjon ikke er omtalt i reglene, men ligner veldig på en situasjon som er omtalt i reglene, kan man anvende "analogisk" tolkning, som i følgende tenkte eksempel: Et 6-årig vidunderbarn skal spille i Bergen Grand Prix, men har ikke lært å skrive ennå, og kan

følgelig ikke notere trekkene. Hans (noe usympatiske) motstander forlanger vinst i partiet fordi §8.1 sier at "Under partiets gang er begge spillere pålagt å notere sine egne trekk så vel som motstanderens,..." og §12.8: "Partiet er tapt for en spiller som under partiet ettertrykkelig eller gjennomgående nekter å følge FIDEs regler..."

#### **Turneringslederen gjennomfører da sitt resonnement:**

1. Hva har skjedd? Det har skjedd at 6-åringen ikke skriver fordi han ikke *kan* skrive, og motstanderen har protestert. Legg merke til at det *ikke* er relevant at du synes motstanderen er noe usympatisk. Alle er like for loven!
2. §8.1 er opplagt relevant. Den omhandler noteringsplikten.
3. §12.8 dekker *ikke* situasjonen på en tilfredsstillende måte. Saken er jo ikke at 6-åringen "ettertrykkelig eller gjennomgående nekter" å notere: han *kan* ikke notere, og det er jo noe annet. Vi ser oss da om etter en bestemmelse som kan tolkes analogisk, og finner dette lenger ut i §8.1: "Hvis en spiller ikke kan føre noteringsskjema av medisinske eller religiøse grunner, skal det gjøres fradrag i hans betenkningstid ved partiets start. Turneringslederen bestemmer hvor mye." Denne bestemmelsen omtaler en situasjon som ligner veldig på vår. Forskjellen er at guttens grunner ikke er medisinske eller religiøse, men har med hans alder og utvikling å gjøre. Det er god grunn til å hevde at dette ikke er noen relevant forskjell. Vi anvender derfor §8.1, og anslår hvor mye tid han sparer på å slippe å notere: f.eks. 10 min.
4. Konklusjon: Motstanderens krav avvises, 6-åringen slipper å notere, men får et fradrag i tid på 10 min. fram til første tidskontroll.

*Legg merke til at vi her brukte **skjønn**, men skjønnnet kom ikke "rekende på en fjøl". Det fulgte et **logisk resonnement**.*

#### **Turneringslederen som prest**

Vi kan ikke alltid støtte oss til rent "juridiske" resonnementer slik som de blitt omtalt ovenfor: Da blir vi for firkantet i vår regelanvendelse. Turneringslederen må derfor også kunne lese reglene slik (gode) prester leser Bibelen: De bruker nemlig følgende regel, som kalles det hermeneutiske prinsipp: *Når du leser noe som virker rart eller er vanskelig å forstå, skal du gå ut ifra at det ligger en fornuftig tanke bak. Tolkingsarbeidet blir da å prøve å finne denne fornuftige tanken.*

Dette prinsippet er et viktig hjelpemiddel for å avvæpne kverulantiske sjakkspillere. Eksempel: Hvit løfter sin dronning, setter den ned igjen, og flytter tårnet i stedet. Svart krever at rørt brikke skal flyttes, men hvit nekter. Hvit viser til §4.3, der det heter at hvis spilleren som er i trekket, i den hensikt å gjøre et trekk, berører en brikke, må han flytte den. Hvit sier at han bare løftet dronningen litt, men hadde ikke til hensikt å gjøre et trekk da han gjorde det. "Dere kan ikke vite noe om mine hensikter, det er det bare jeg som kan," sier han.



Turneringslederen kan da vise til det hermeneutiske prinsipp: Hvits måte å forstå §4.3 på gjør at §4.3 blir tåpelig, men vi må forutsette at det ligger en fornuftig tanke bak. Dersom det var slik at vi må spørre spilleren for å vite om han var "i den hensikt å gjøre et trekk", er jo regelen idiotisk: Det ville bety at rørt-brikke-regelen bare kunne anvendes når spilleren selv var enig, men da hadde vi jo ikke trengt noen regel. Hvits tolkning gjør at §4.3 sparker beina under seg selv, og dette er ikke fornuftig. Derfor er hvits tolkning gal. §4.3 er bare fornuftig dersom ordene "den hensikt å gjøre et trekk" skal bety noe turneringslederen kan se: For eksempel at spilleren tar opp brikken med hånden og ikke bare velter den med jakkeermet e.l. Vi kan da anvende det hermeneutiske prinsipp og si at vår tolkning er den riktige. Resonnementet blir da:

1. Hva har skjedd? (Det vet vi.)
2. §4.3 er relevant paragraf.
3. Det er strid om hvordan §4.3 skal tolkes. Turneringslederen bruker det hermeneutiske prinsipp og avgjør at riktig tolkning av §4.3 innebærer at turneringslederen her kan fastslå at hvit var i den hensikt å gjøre et trekk.
4. Konklusjon: Hvit må flytte dronningen.

Turneringslederen hadde også kunnet støttet seg til §4.2 tolket som ovenfor, men dette hadde neppe fått hvit til å akseptere hans begrunnelse.

Til slutt må det sies at vi må bruke det hermeneutiske prinsipp med forsiktighet: Hva som er ufornuftig for én, kan være fornuftig for en annen. Gjennom regelspalter og nasjonal og internasjonal diskusjon dommere imellom prøver RU å arbeide for at sjakkdommere bruker fornuften likt. I dette arbeidet kan alle bidra ved å diskutere eksempler o.l.

## Turneringslederen som politi, lærer og psykolog

§13.3 sier at turneringslederen skal "iverksette avgjørelser hun/han treffer". Når du kommer fram til en konklusjon, er det du selv som må sette den ut i livet. Noen ganger kan det være ubehagelig fordi den "tapende part" blir skuffet eller sint. Det gjelder da å huske at man både er politi, lærer og psykolog også. Særlig overfor yngre spillere har turneringslederen en oppgave i å oppdra og undervise dem litt i reglene. Noen turneringsledere forteller en sjakkregel før hver runde i barnesjakkturneringer. Psykolog-rollen er kanskje den aller viktigste. Det ble sagt om en bankdirektør i Bergen at det var hyggeligere å få et nei fra ham enn et ja fra hvilken som helst annen bank i byen. Måten man forkynner og iverksetter sin konklusjon på, er av stor betydning. Oftest vil det være viktig å få forklart spillerne sin avgjørelse sånn at de selv kan forstå den og innse at den er riktig og rettferdig. Noen ganger er det viktig å la den skuffede part være litt i fred. Har du dømt svart til tap, er det kanskje ikke så lurt å tvinge ham til øyeblikkelig å stille opp brikkene og skrive null på monradkortet...

En erfaren og dyktig turneringsleder opplever så å si aldri tvister. Han vandrer stadig lydløst ute i spillelokalet og forebygger konflikter og problemer, slik som gode politifolk, lærere og psykologer gjør. Det skal som regel bare et lite blick eller smil til, så roer spillerne

seg ned istedenfor å lage bråk, f.eks. når partiet er avsluttet, men da kreves det at du alltid er litt i forkant, og ser når partiet straks er ferdig. Mange turneringsledere bråker faktisk selv ved å hvese "hysjsjsjsj!!!" på en måte som bare stresser opp spillerne. Avslappet ro i spillelokalet er den beste garanti mot unødige konflikter.

## Noen kommentarer til selve FIDEs regler

### Innledningen

Denne bør leses sakte og grundig flere ganger. Legg merke til at reglene ikke er ment å omfatte absolutt alle situasjoner som kan oppstå under et sjakkparti eller i en turnering, men at turneringslederen ut fra et grundig kjennskap til reglene skal kunne treffe en mest mulig rettferdig og riktig avgjørelse ved en skjønnsmessig vurdering.

### Spillereglene (§1-5)

Disse dekker *alle former for sjakk*. Stort sett er disse paragrafene opplagte. Vi skal imidlertid kommentere et par viktige punkter:

**Trekk kan kun utføres med en hånd**, også ved rokade, slag og bondeforvandling (§4.1). Dessuten skal samme hånd trykke på klokken (§6.8b).

**Rørt brikke (§4.3-4.5)**. Hovedpoenget her er at rørt brikke skal flyttes dersom dette er mulig. Dette er et område der det kan oppstå tvist. I en situasjon der påstand står mot påstand vedrørende om en brikke er rørt eller ikke, vil "tivilen alltid komme tiltalte til gode". Har det vært vitner til hendelsen kan disse avhøres, men en må være sikker på at disse er uholdete. (Spørsmålet om spillerens *hensikt* har vi diskutert ovenfor.)

Merk deg spesielt §4.3 a) og b) og vær sikker på at du har forstått disse. Bestemmelsene sier i praksis at dersom en spiller berører en av motstanderens brikker, skal denne slås om mulig. Er det ikke mulig, får feilen ingen følger. Berører han først en fiendtlig brikke, og deretter en av sine egne, skal om mulig denne slå den berørte fiendtlige brikke. Er dette umulig må han slå den fiendtlige brikke med en annen av sine egne, går heller ikke dette må han flytte den av sine egne som han berørte, og kan ikke denne flyttes får feilen ingen følger.

**Definisjonen av et trekk**. Vi skiller mellom at trekket er *utført* (§4.6), dvs at brikken er sluppet, slått brikke er fjernet, forvandlingsbrikke er innsatt osv., og at trekket er *fullført* (§6.8a), dvs at man også har trykket på klokken. Når trekket er *utført*, er motstanderen i trekket, dvs kan begynne å flytte en brikke (§1.1). Men hva tidskontroller angår, må du ha *fullført* trekket uten at klaffen faller (§6.9).

**§5 Avsluttet parti/ umiddelbart avsluttet parti**. Merk deg de regler der det står "Dette avslutter partiet umiddelbart." Det er viktig å være klar over at dersom en spiller setter sin motstander matt (eller patt) så har han vunnet selv om motstanderen *senere* påviser at klaffen

hadde falt på det tidspunkt matt (patt) ble "satt". På samme måte; dersom en spiller gir opp sitt parti for så i neste øyeblikk å oppdage at motstanderen hadde tapt på tid, er det for sent. Han hadde gitt opp på det tidspunkt han oppdaget at motstanderens klaff hadde falt. Konfliktsituasjoner kan oppstå i grensetilfeller, spesielt når klaffen faller omtrent i samme øyeblikk som matt settes, eller er i ferd med å settes. Hovedpoenget er at matt må være utført. Det er ikke tilstrekkelig, som enkelte tror, at spilleren er i ferd med å gjøre et trekk med en brikke som potensielt kan sette hans motstander matt. Først i det øyeblikk matt-trekket er utført vil matten gå foran en falt klaff. I tvist-tilfelle må turneringslederen her benytte skjønn.

Videre framgår det mellom linjene i §5 at en spiller ikke har anledning til å gi opp et parti hvis han har satt motstanderen matt, eller patt har oppstått på brettet. Det har forekommet at spillere har gitt opp uten å være klar over at de står patt. I og med at partiet ved patt er *umiddelbart* over vil en oppgivelse ikke være gyldig. Partiet anses som avsluttet før han ga opp. På samme måte har det hendt at spillere har gitt opp etter at de har satt sin motstander patt. Dette er det selvsagt heller ikke anledning til.

### Turneringsreglene (§6-14)

Disse paragrafene må turneringslederen kunne meget godt.

**Elektroniske klokker.** I Norge er det fortsatt uvanlig med elektroniske klokker, men de vil nok komme. §6.2 beskriver og regulerer to av de nye formene for betenkningstid (i tillegg til de gamle, vanlige). Vi har kalt den ene for "tilleggsmodus" (accumulation/Fisher mode på engelsk). I tilleggsmodus får du f.eks. 30 sekunder ekstra på klokken for hvert trekk. Den andre formen har vi kalt "utsettelsesmodus" (time delay/Bronstein mode). Dette minner litt om den gamle måten å spille lynsjakk på uten sjakkur: Hvis du gjør trekket i løpet av f.eks. 30 sekunder, begynner ikke grunnbetenkningstiden ("klokken") din å løpe, men du kan ikke spare opp tid i denne modusen.

**Tidsoverskridelse.** Dersom spilleren ikke har utført de foreskrevne antall trekk i det klaffen faller har han tapt partiet (med visse unntak, se §6.10). Klaffen skal henge oppe etter at det siste trekket før tidskontrollen er utført. Hvis tidskontrollen er etter 40 trekk må klaffen henge oppe etter at spilleren har utført sitt 40. trekk. Hvis spilleren som er i trekket etter en stund oppdager at motstanderens klaff er falt, har førstnevnte vunnet partiet, idet motstanderens klaff ikke henger oppe. Det er altså ikke noe krav at motstanderen må "se" at den andre spillers klaff har falt øyeblikkelig.

Husk at en turneringsleder aldri skal fortelle spillerne hvor mange trekk som er utført, eller opptøre seg på annen måte som får spillerne til å forstå at trekkantallet har passert det foreskrevne. Ved klokkedømming skal klokkedommeren stanse klokkene så snart han ser en klaff er falt. Faller begge klaffene nesten samtidig, er det viktig at klokkedommeren har observert hvilken klaff som falt først.

**Komme for sent til partiet.** I §6.7 framgår det klart at en spiller som møter mer enn en time etter at runden skulle ha startet, taper partiet. Legg merke til at regelen sier "*skulle ha startet*". Det betyr at dersom runden skulle ha startet kl 09.00, men av forskjellige grunner først kommer i gang kl 09.05, *taper spilleren som kommer kl 10.02 partiet!* Av samme paragraf

framgår det at turneringslederen kan fravike bestemmelsen, men det er underforstått at dette skal skje bare i helt spesielle tilfelle.

Bestemmelsen gjelder også ved gjenopptakelse av hengeparti (A10).

**Spilleren må alltid tillates å stanse sin egen klokke og igangsette motstanderens klokke** (fullføre trekket) når han har utført trekket på brettet (§6.8). Dette er både en rettighet og en plikt. Spesielt viktig er denne bestemmelsen med elektroniske klokker der man kan få ekstra tid hver gang klokken blir stanset eller startet.

**Defekt sjakkur (§6.11).** En god tommelfingerregel er at en spiller ikke skal være skadelidende på grunn av en defekt ved klokka. Her kan det oppstå kinkige situasjoner som det er vanskelig å løse på en rettferdig måte. Klaffer som faller for tidlig er en feil som dukker opp med jevne mellomrom, og ettersom de fleste klaffer er "litt upresise" er det ofte problematisk å skille mellom en upresis klaff og en defekt ved klokka. Her må turneringslederen bruke sitt beste skjønn. Ett forhold som bør være oppfylt er at spilleren på forhånd må kunne vite når klaffen kommer til å falle. Merk at en spiller som vil hevde at det er en feil med klokka må gjøre dette så snart som mulig mens partiet pågår. Se også i §6.1 at en spiller kan dømmes til tap på tid selv om klaffen ikke faller, under forutsetning av at minuttviseren har passert 12-tallet, og det foreskrevne trekkantall ikke er utført.

**Hvis begge klaffer har falt** skal partiet fortsette videre inn i neste spillesesjon, med mindre turneringslederen klart kan finne ut hvilken klaff som falt først (§6.12). I praksis kan du ikke vite hvilken klaff som falt først uten at du selv eller en annen i turneringsledelsen så det, eller at spillerne (mot formodning) er enige. Du kan ikke gå ut ifra at den klokken som har gått lengst nødvendigvis falt først. Du skal som turneringsleder være helt sikker i din sak for å fastslå at den ene klaffen falt før den andre.

*I hurtigavslutning (se nedenfor) er partiet remis hvis begge klaffer har falt, med mindre turneringslederen klart kan finne ut hvilken klaff som falt først (§10.4). -10.4 finnes ikke lenger*

I hurtigsjakk og lynsjakk er partiet remis hvis begge klaffer har falt, uavhengig av hvilken klaff som falt først (B8).

**Stoppe klokka (§6.13b).** Det er en ganske utbredt misforståelse at det automatisk skulle bety oppgivelse å stanse klokka si. Dette medfører ikke riktighet. F.eks. skal ikke en spiller tape tid ved bondeforvandling dersom den brikken han ønsker å forvandle til, ikke finnes for hånden, men må skaffes fra et annet Brett. Regelen sier indirekte at spilleren kan stoppe klokka og be turneringslederen om assistanse dersom den ønskede brikken ikke er umiddelbart tilgjengelig. Spilleren bør naturligvis gi motstanderen beskjed om hvorfor klokka stanses.

**Ulovlige stillinger (§7).** Bestemmelsene taler i stor grad for seg selv. Dersom det i løpet av et parti oppdages at det er gjort et ulovlig trekk på et tidligere stadium i partiet, skal en gå tilbake til den stilling en hadde på brettet før det ulovlige trekk ble utført. Den spiller som har utført det ulovlige trekk må gjøre et nytt trekk med den brikke han utførte det ulovlige trekket med, dersom dette er mulig. Denne bestemmelsen gjelder uansett hvor lenge partiet har pågått, eller hvor mange ganger det har vært avbrutt etter at ulovligheten skjedd. En spiller kan derimot ikke påberope seg et ulovlig trekk, hverken for egen del eller motstanderens,

etter at partiet er avsluttet på regulær måte. Feilen må påpekes mens partiet pågår. Med pågår menes også eventuelle pauser i spillet.

**Om noteringsplikten (§8).** En spiller har anledning til å svare på motstanderens trekk før han noterer det (besvare trekket "à tempo"). Men, NB, han må alltid ha notert *sitt* foregående trekk før han utfører et trekk på brettet (§8.1).

I samme paragraf framgår det at noteringen skal være tydelig og leselig. Vær klar over at noteringsskjemaet er arrangørens "eiendom" (§8.3), og turneringslederen kan forlange at en spiller renskriver sitt noteringsskjema etter partiet dersom dette er uleselig. I sin ytterste konsekvens kan turneringslederen påpeke slurvete/utydelig notering under partiets gang, selv om dette ikke er å anbefale annet enn i helt spesielle tilfeller.

**Noteringsskjemaet skal være synlig for turneringsledelsen.** Mange spillere nærmest glemmer skjemaet under brettet, dekker det til med brikker o.l. Iht §8.2 **SKAL** noteringsskjemaet være synlig for turneringslederen under hele partiet. Dette er viktig ved klokkedømming.

**Rekonstruksjon** (§8.5c) etter tidsnøden. Merk at det er din plikt å skrive ned stillingen på brettet før rekonstruksjonen begynner. Dette er en sikkerhetsforanstaltning mot at det skjer noe tull med det brettet partiet spilles på mens du og spillerne rekonstruerer på et annet Brett.

Før 1997 het det at dersom man ikke fant ut av rekonstruksjonen, skulle neste trekk betraktes som det første etter tidskontrollen, f.eks. 41. trekk. Men noen ganger kan man være sikker på at det er gjort enda flere trekk, selv om man ikke kommer helt i mål med rekonstruksjonen. §8.6 gir deg da mulighet til å gi et mer fornuftig trekknummer på neste trekk. Eksempel: Hvis rekonstruksjonen er patent fram t.o.m. 42. trekk, og stillingen på brettet viser at begge hvits løpere og tårn har flyttet siden 42. trekk, kan du sette hvits neste trekk til nr. 47.

**Remistilbud (§9.1).** Merk at det klart framgår at en spiller er bundet av sitt remistilbud selv om han har fremmet det på en ikke korrekt måte. Et remistilbud kan aldri trekkes tilbake før motstanderen har gitt sitt svar, enten muntlig aksept/avslag eller avslag i form av å utføre et trekk. Remistilbud skal noteres på skjemaet (§§8.1 og 9.1) av *begge* spillere med symbolet "=".

**Kreve remis ved stillingsgjentakelse** (populært kalt "trekkjentakelse", §§ 9.2, 9.4 og 9.5). Det er kun den spiller som er i trekket som kan kreve remis. Med uttrykket "samme stilling" menes at det ikke bare skal være den fotografisk samme stilling, men det skal også være de samme mulige trekk i hver av de tre stillingene. F.eks.

- (i) Første gang stillingen oppstår har spilleren anledning til å rokere. Hvis han så flytter sin konge og senere flytter den tilbake, er det oppstått en ny stilling selv om alle brikkene står på de samme feltene som forrige gang.
- (ii) Tenk deg at hvit har en bonde på e5. Sort spiller bonde f7-f5. Denne bonden kan slås en passant. Gjøres det imidlertid et annet trekk kan samme fotografiske stilling forekomme senere, men det er likevel en ny stilling, idet det senere ikke kan slås en passant.

Dersom en spiller krever remis fordi samme stilling har oppstått eller er i ferd med å oppstå for tredje gang, skal han straks stanse begge klokkene og tilkalle turneringsleder. Dersom kravet er feil, skal "synderen" fratrekkes opptil halvparten av sin gjenværende tid, men ikke mer enn 3 minutter. Dessuten skal motstanderen tildeles 3 minutter ekstratid. Altså: Hvis "synderen" har mer enn 6 minutter igjen til tidskontrollen, skal hans tid reduseres med 3 minutter. Dersom "synderen" har bare 4 minutter igjen til tidskontrollen, skal hans tid reduseres med 2 minutter. Motstanderen skal derimot alltid få 3 minutter tillegg til sin tid.

Påse alltid at spillere som krever remis fordi samme stilling er i ferd med å oppstå for tredje gang, har notert sitt kommende trekk på sitt noterings skjema.

Samme prosedyrer gjelder for den såkalte 50-treksregelen (§§ 9.3-9.5).

**Det er ikke mulig å matte.** Dersom stillingen på brettet er slik at det ikke er mulig å konstruere sjakk matt for noen av partene ved bare lovlige trekk, selv ved det mest merkverdige og/eller ukyndige spill, er *partiet remis* (§1.3 og 9.6). Dette betyr at f.eks. konge + springer mot konge er remis, men også at f.eks. 100% fastlåste stillinger er remis og følgelig ikke kan tapes på tid, f.eks. hvit Ka1 + bønder på a4, c4, e4 og g4 mot svart Ka8 + bønder på a5, c5, e5 og g5.

Husk at med bønder på brettet er det likevel i de fleste tilfeller mulig å få til sjakk matt. For eksempel er hvit konge + springer mot svart konge + bonde mulig å vinne for begge parter. Bonden kan f.eks. bli forvandlet til dronning og svart kan vinne. Hvit kan vinne f.eks. ved at bonden forvandles til et tårn, svarts konge går til h8, hvits konge til h6, svarts tårn går til g8 og hvit matten med Sf7. Konge + springer mot konge + bonde kan følgelig tapes på tid av begge parter.

Regelen gjelder også "ensidig", jfr §6.9 og A8, slik at man aldri kan tape på tid o.l. dersom den annen part ikke kan matte. For eksempel kan hvit konge + dronning ikke tape på tid mot svart konge + springer (men det motsatte er selvsagt mulig).

Den tilsvarende regel for lynsjakk er litt utvidet (C4). I lynsjakk må man kunne konstruere en tvingende matt-i-én. Dette kan ses på som en liten kompensasjon for manglende mulighet til remisdømming i lynsjakk (C5).

**Hurtigavslutning. §10 må studeres grundig!** §10.1 definerer hva hurtigavslutning er, dvs siste fase ("tidskontroll") av partiet, der alle gjenværende trekk må gjøres i løpet av en begrenset betenkningstid. Dette gjelder altså ikke "gode, gammeldagse" partier der man har f.eks. 2t/40 trekk og deretter 1 time på de neste 20 trekk i all uendelighet. Det gjelder heller ikke partier med elektroniske klokker der man stadig får ny tid for hvert trekk. Men §10 gjelder altså på slutten av kanskje mer enn 90% av norske turneringspartier i dag, f.eks. etter 60 trekk hvis man har 2t/40 tr., 1t/20 tr. og 1 time på resten.

**Remisdømming i hurtigavslutning.** Ifølge §10.2 kan spilleren kreve remis i en hurtigavslutning i *to typer situasjoner* når han har mindre enn 2 minutter igjen:

1. En av partene spiller helt opplagt kun på tiden, ikke for å få motstanderen til å gjøre feil, men rett og slett bare for å vinne på tid. Motstanderen kan da kreve remis under henvisning til at motstanderen bare spiller på tid ("ikke gjør noen innsats for å vinne på normal måte").

2. En av partene har mindre enn to minutter igjen. Han kan kreve remis dersom han mener at stillingen "ikke er mulig å vinne på normal måte".

Når turneringslederen møter et remiskrav etter §10.2, skal han gjøre følgende: Han kan da *enten* dømme partiet til remis *eller* utsette sin avgjørelse. Dersom han utsetter avgjørelsen (dvs ikke sier ja med en gang), skal partiet fortsette, og han *skal se på*. Før partiet kommer i gang igjen, kan han gi motstanderen 2 minutter ekstra på klokken, f.eks. hvis han synes at kravet virker litt urimelig, eller at motstanderens konsentrasjon har blitt forstyrret av "opptrinnet".

Du kan altså dømme partiet til remis *etterpå*, selv etter at en klaff har falt, ja, i prinsippet også om det i mellomtiden har blitt sjakk matt (selv om det vanligvis vil tyde på at det faktisk gikk an å vinne partiet på normal måte).

Denne regelen har visse fordeler. Du får bedre tid til å vurdere kravet. Du kan danne deg et inntrykk av om motstanderen faktisk gjør en innsats for å vinne på "normal måte". Og sist, men ikke minst, du kan hente inn eksperthjelp. Det er jo som kjent ikke alle turneringsledere som har stor nok spillestyrke til på stående fot å si om en stilling er en død remis eller ikke.

Hvor skal vi legge listen for remis? RU sa i forbindelse med det forrige hurtigsjakkreglementet at den døde remisen må være skikkelig steindau. Vi tenker oss at nåværende praksis opprettholdes i det store og det hele, dvs at vi er restriktive med å dømme remis.

I tilknytning til §10.2 må en også studere Tillegg D, som gjelder i de situasjoner der en spiller krever remis etter §10.2, men det ikke er en turneringsleder til stede, hvilket jo ofte er tilfelle f.eks. i klubbturneringer. I Tillegg D er prosedyren for et slikt krav nøye beskrevet. Bl.a. stilles det strenge krav til skriftlig dokumentasjon av stillingen og evt. trekkene. Det hele forelegges turneringslederen i ettertid dersom en slik er oppnevnt for turneringen. I motsatt fall må man legge det fram for en autorisert turneringsleder som fatter vedtak.

*For orden skyld: §10.2 gjelder i hurtigsjakk, men ikke i lynsjakk (C5).*

**Straff for ulovlig trekk.** I hurtigavslutning og hurtigsjakk får man tidsstraff for ulovlig trekk (§10.3). I lynsjakk er straffen tap av partiet – som før (C3).

NB! Når det gjelder ulovlige trekk i lynsjakk, må spilleren ha *fullført* det ulovlige trekket for at motstanderen skal kunne kreve vinst (C3). Et ulovlig trekk i lynsjakk kan følgelig korrigeres dersom spilleren ikke har slått på klokken. Har han trykket på klokken, kan motstanderen kreve vinst før han har utført sitt trekk, dvs sluppet brikken osv (C3).

Likeledes kan man korrigere et ulovlig trekk i hurtigavslutning/hurtigsjakk (§10.2) uten å få tidsstraff *dersom man ikke har trykket på klokken*.

**Om spillerne (§12).** Spillerne har ikke anledning til å analysere på andre brett, i eller utenfor spillelokalet, mens partiet pågår (§12.2). Oppdages dette må turneringslederen slå hardt ned. Å dømme en spiller til tap av et parti er en aktuell straffereaksjon i et slikt tilfelle.

Spillerne kan ikke forlate *spilleområdet* uten turneringslederens tillatelse (§12.4). En spiller som er i trekket, kan ikke forlate *spillelokalet* uten tillatelse. Merk forskjellen mellom de to begrepene:

spilleområdet = spillelokalet + toalett + røykerom + spiserom o.l.

I praksis bør turneringslederen gå over lokalene før turneringen starter og definere hva som gjelder som spilleområde. I Norsk Sjakkblad 3/97 skrev RU: "Vi tenker oss en smidig innføring av denne bestemmelsen som lenge har vært i bruk i internasjonale turneringer".

### Hengepartier (Tillegg A)

Bestemmelsene er forsåvidt greie og klare, men det er på sin plass å understreke følgende: En spiller kan endre sitt nedskrevne hemmelige trekk så lenge klokka hans går, selv om han skulle ha klistret igjen konvoluttene. Dersom en spiller, etter at turneringslederen har meddelt at den spiller som er i trekket utfører nå det hemmelige trekk, utfører et trekk på brettet skal dette anses som hans hemmelige trekk og noteres på skjemaet og forsegles på vanlig måte. Pass endelig på at alle opplysningene på konvoluttene kommer med. En dyktig turneringsleder er meget påpasselig inne i spillelokalet mens spillerne er i ferd med å utføre sine hemmelige trekk. Han kontrollerer og dobbeltsjekker at det klart framgår navn, tidsforbruk, riktig stilling, og sist men ikke minst at det framgår hvem av spillerne som har gjort det hemmelige trekk. Det er turneringslederens plikt å påse at hengepartikonvoluttene oppbevares på en betryggende måte og forefinnes i lokalet når partiet skal gjenopptas. Å rote bort en hengepartikonvolutt er det verste som kan skje en turneringsleder.

**Gjenopptagelse av hengepartier.** Studér reglene nøye, selv om hengepartier blir sjeldnere og sjeldnere. Gjenopptakelsesprosedyren er viktig, men gjøres ofte feil. Så lenge en imidlertid alltid husker at en konvolutt ikke skal "sprettes" før før den spiller som skal svare på det hemmelige trekk er til stede ved brettet, er mye vunnet.

### Hurtigavslutning, hurtigsjakk og lynsjakk (§10, Tillegg B, C og D)

Ha klart for deg forskjellene mellom disse sjakkformene. Hurtigavslutning er noe som kan komme på slutten av et "vanlig" sjakkparti (§10.1). Hurtigsjakk er kun rene hurtigsjakkpartier (C1).

FIDEs regler for sjakk har ikke egne hurtigsjakk- og lynsjakkreglementer lenger, slik det var tidligere. Sjakk er sjakk, og alle FIDEs regler gjelder med noen ganske få unntak som beskrevet i Tillegg B og C. Les reglene "ovenfra og nedover" på følgende måte: Hvis du har en tvist i et lynsjakkparti, se da om Spillereglene (§1-5) omtaler tilfellet. Så ser du om Turneringsreglene (§6-14) utdyper eller modifierer konklusjonen. Deretter ser du i Tillegg C,



som sier at Tillegg B gjelder med de unntak som framgår i Tillegg C. Etter å ha lest Tillegg B og C, har du konklusjonen. Følger du denne prosedyren, ser du bl.a. at §10 (Hurtigavslutning) *gjelder i hurtigsjakk!*

Eksempel: I vanlig sjakk, inkl. hurtigavslutning, har turneringslederen rett og plikt til å påpeke falt klaff ("klokkedømming"), og spillerne har rett til det samme (§6.9). I rene hurtigsjakk- og lynsjakkpartier må fortsatt spillerne selv påtale at klaffen faller, og turneringslederen skal ikke si ifra (B7).

## **Tidsnød og klokkedømming**

Det store flertall av tvister og andre problemer i partiavviklingen oppstår i gjensidig tidsnød. Tidsnødperioden, spesielt de siste 15-20 minutter før tidskontrollen, er turneringslederens største utfordring. *Her gjelder det å være på plass i spillelokalet og blant partiene.* Din synlige (men lydløse) tilstedeværelse forebygger uro og konflikter. Spesielt kan det lønne seg å være på plass akkurat når et parti avsluttes for å forebygge at spillere analyserer og diskuterer over brettet, hvilket de svært ofte får lyst til. Ta monradkortene og be lavmælt om at de stiller opp brikkene og evt. Går ut for å analysere.

### **Når kun den ene er i tidsnød.**

Når f.eks. hvit har mindre enn 5 minutter igjen til tidskontroll, mens svart har mer enn 5 minutter, skal svart notere. Normalt klarer spillerne seg selv. Den vanligste konfliktårsaken er at svart (i dette tilfellet) "slurver" med noteringen og trekker å tempo før han har skrevet ned sitt forrige trekk, f.eks. ved tvungne rekkefølger. Turneringslederen må da se det som sin *oppgave å forsvare rettigheten til spilleren i tidsnød.* Det finnes ikke fasitsvar på hvordan man gjør det. Lager man stort oppstyr utav svarts forglemmelser, risikerer man å bringe spillerne (spesielt spiller i tidsnød) ut av konsentrasjonen og dermed kanskje ødelegge partiet. Man må i allfall ikke gripe inn mens spilleren i tidsnød er i trekket. På den annen side, ved overlagt eller gjentatt slurv fra svart bør hvit ha litt ekstra tid, f.eks. ett minutt, på klokken.

### **Klokkedømming.**

Ifølge FIDEs regler for sjakk er det en av turneringslederens plikter å fastslå tidsoverskridelser (klokkedømming), med unntak av hurtigsjakk og lynsjakk. I store turneringer med få turneringsledere og -assistenter kan det imidlertid være vanskelig å gjennomføre klokkedømming fullt ut. Det er da av avgjørende betydning at spillerne er klar over hvilken praksis som velges. Dersom ikke annet er opplyst, *skal* det være full klokkedømming, hvilket innebærer at det er turneringsleders feil dersom klaffer faller uten at man vet hvilken som falt først, eller til hvilket trekk. Før var det vanlig med *ingen* klokkedømming f.eks. i GP-turneringer, d.v.s. at *kun* spillerne fastslår tidsoverskridelser (som i hurtigsjakk). En brukbar mellomløsning er å annonsere før første runde at man har *begrenset* klokkedømming, d.v.s. at turneringsledelsen prøver å gjennomføre klokkedømming så langt de har kapasitet til det, og fortrinnsvis for de øverste bordene, men spillerne også selv må være forberedt på å passe på klaffene. Det kan være hensiktsmessig å utnevne assistenter til å hjelpe med klokkedømmingen i tidsnøden. Disse bør ha dommerutdannelse eller evt. Svært grundig instruksjon på forhånd. Pass på at hver enkelt assistent vet nøyaktig hva han har lov til å gjøre og ikke minst hva han *ikke* har myndighet til.

### **Praktiske regler for klokkedømming.**

Klokkedommeren skal stanse klokken *straks* den ene klaffen faller, med mindre han er sikker på at det tilstrekkelige antall trekk er utført, for eksempel fordi begge spillere har noteringsskjema helt å jour.

Klokkedommeren må *aldri* gi spillerne direkte eller indirekte informasjon om antall trekke som er utført eller om at tidskontrollen er passert. (Hvis du går vekk, forstår spillerne at tidskontrollen er passert. Bli stående til klaffen faller!)

Hvis spillerne er i tidsnød og ikke noterer trekkene selv, skal turneringslederen følge ekstra godt med i spillet, og om nødvendig/mulig selv motere de siste trekkene på et skjema som spillerne ikke får se. (Men, NB, du noterer bare hvis du er 100% sikker på at du kan følge med klaffen samtidig.)

Klokkedommeren må sørge for at en spiller i tidsnød ikke forstyrres av motstanderen eller publikum.

#### **Når klaffen(e) faller.**

Straks en klaff faller, kaster klokkedommeren seg framover og stopper klokkene. Faller den andre klaffen før han rekker å stoppe klokkene, spiller det forsåvidt ingen rolle for utfallet i partiet, men det kan bli misstemning av det.

Si "klaff har falt" og *ikke* "hvit har vunnet" e. l. Det vet du nemlig ikke før det er klart hvor mange trekk som er fullført. Dersom du og spillerne er enige om hvor mange trekk som er fullført, er saken klar. Hvis ikke, *skal partiet rekonstrueres*. Med litt trening gjennomfører du en rekonstruksjon på mindre enn fem minutter, og man unngår tvil og diskusjon etterpå.

#### **Når begge klaffer har falt.**

La oss tenke oss at hvits klaff falt først. Spørsmålet er nå: *Så turneringslederen (eller hans assistenter) at klaffen falt?*

"vanlig" sjakk  
Hurtigavslutning  
Hurtigsjakk  
Lynsjakk

Turneringsleder så det  
Sort vinner  
Sort vinner  
Remis  
Remis

Turneringsleder så det ikke  
Spiller videre  
Remis  
Remis  
Remis

## Indeks over noen viktige punkter i FIDES regler for sjakk.

Indeksen er ikke fullstendig dekkende, kun et uoffisielt hjelpemiddel. For mange av oppslagsordene kan man tenke seg sjeldne tilfeller der andre bestemmelser enn de opplistede kan være relevante.

- à tempo, trekke: § 8.1, § 1.1
- bondeforvandling: § 3.7e
- bondetrekk, en passant: § 3.7d
- demonstrasjonsbrett: § 6.15
- elektroniske sjakkur: § 6.2, § 8.4
- en passant: § 3.4d
- fullført trekk (jf trekk): § 6.7
- hengepartier: Tillegg A
  - gjenopptakelse: : A5-A7, A9, A11, A12
  - hemmelig trekk: A1, A8
  - hengepartikonvolutt: A2, A3, A7
- hurtigavslutning: § 10, Tillegg D
- hurtigsjakk: Tillegg B, § 10
  - klaffen har falt: B6-B8
  - ulovlig trekk: § 10.3, B5
- j'adoubé: § 4.2
- klaffen har falt (jf tidsoverskridelse): § 6.1, § 6.8, § 6.11, § 10.4; B6-B8 (hurtig-/lynsjakk)
- klokke (jf sjakkur): § 6.1
- klokke, stanse klokkene: § 6.12
- komme 1 time for seint: § 6.6; A10 (hengeparti)
- kongetrekk: § 3.5
- lynsjakk: Tillegg C, Tillegg B
  - ulovlig trekk: C3
- matt (jf sjakk matt): § 1.2, § 5.1a
- notering: § 8
  - rekonstruksjon: § 8.5, § 8.6
  - slippe å notere: § 8.4; B3 (hurtig-/lynsjakk)
  - trekke à tempo: § 8.1, § 1.1
- oppførsel: § 12
- patt: § 5.2
- rekonstruksjon: § 8.5, § 8.6
- remis: § 9, § 1.3
  - patt: § 5.2
  - remisdømming: § 10.2, Tillegg D; B5 (hurtigsjakk); C5 (lynsjakk)
  - remisstilling: § 1.3, § 9.6, § 6.9; C4 (lynsjakk)
  - remistilbud: § 5.3, § 8.1, § 9.1, § 12.5, E12
  - stillingsgjentakelse: § 5.4, § 9.2, § 9.4, § 9.5
  - 50-treksregelen: § 5.5, §§ 9.3-9.5
- rokade: § 3.5a
- rørt brikke: §§ 4.3-4.6; B5 (hurtig-/lynsjakk)
- sjakk: § 3.5b
- sjakk matt: § 5.1a, § 1.2
- sjakkur: § 6.1, § 6.2, § 6.7, § 6.10
- skjønn, turneringslederens: Innledning
- spilleområdet: § 12.3, § 12.4
- spillernes oppførsel: § 12, § 13.4
- stanse klokkene ved tvist: § 6.12
- stillingsgjentakelse: § 5.4, § 9.2, § 9.4, § 9.5
- straff: § 13.4
- tempo (jf à tempo, trekke): § 8.1, § 1.1
- tidsoverskridelse: §§ 6.1-6.3, § 6.8, § 6.9, § 6.11, § 10.4; B6-B8 (hurtig-/lynsjakk)
- tilskuere: § 12.3, § 13.7
- time (jf komme 1 time for seint): § 6.6; A10 (hengeparti)
- trekk: § 3, § 4
  - fullført trekk: § 6.7
  - j'adoubé: § 4.2
  - rørt brikke: §§ 4.3-4.6; B5 (hurtigsjakk)
  - trekkenes utførelse: § 4.1
  - 50-treksregelen: § 5.5, §§ 9.3-9.5
  - utført trekk: § 1.1, § 4.7
  - være i trekket: § 1.1
- turneringslederen: § 13, Innledning; B5 (hurtig-/lynsjakk)
- tvist (stanse klokkene): § 6.12
- ulovlig stilling/trekk: § 6.13, § 7; § 10.3 (hurtigavslutning); B4, B5 (hurtig-/lynsjakk); C3 (lynsjakk)
- utført trekk: § 1.1, § 4.7

