

Regelkurs

För Domarutbildning
FIDE:s Schackregler 2018

Domare

- Ofta tänker man bara regler när man tänker på schackdomare.
- Men det är så mycket mera, **tävlingsledare**.
- - Komma i god tid
- - Ställa in och sätta på klockor
- - Kontrollera spellokal, namnskyltar o dyl.
- - Hjälpa spelare med praktiska problem

Domare

- - Se till att spelare med rullstol får en lätt åtkomlig plats nära utgång.
- - Hjälpa spelare med andra speciella behov
- - Säga till åskådare/spelare om tystnad

FIDE:s Schackregler

- Grundregler § 1 - § 5
- Tävlingsregler § 6 - § 12
- Bilagor Snabbschack, Blixt
- Förord

- **§ 1. Schackspelets karaktär och syfte**
 - 1.1 Schack spelas mellan två motståndare
 - 1.3 En spelare sägs "vara vid draget" när motståndarens drag har "utförts".
 -
 - **1.4 Målet** är att
 - "sätta **motståndarens kung matt**"
 - **1.4.1 Det är inte tillåtet** att lämna den egna kungen i schack, inte heller att slå motståndarens kung.

- **§ 2. Utgångsställningen för pjäserna på schackbrädet** (Kan vi)
- **§ 3. Pjäsernas gång,** (Det mesta kan alla)
- § 3.7.5.1) Bonde. **Promovering,** som en **del av samma drag, byta ut bonden** mot en ny pjäs av samma färg på förvandlingsfältet.
- **Senare** i tävlingsreglerna – Om en bonde flyttas till sista raden och klockan trycks **utan att byta ut bonden – regelstridigt** drag.

- **§ 3. Pjäsernas gång** (forts)
- § 3.8.2) Rockad är ett **kungsdrag**.
- Därför måste kungen flyttas först.

- Kungen flyttas från **utgångsrutan** två rutor mot ett torn som står på sin utgångsruta, varefter tornet flyttas över kungen och placeras på den ruta som kungen just har passerat.

- Rockad (forts)
- 1) Man får inte rockera:
 - a) Om **kungen** redan har **flyttats**.
 - b) Med ett **torn** som redan har **flyttats**.
- 2) Rockad är **tillfälligt förhindrad ...**
 - Om någon av kungens rutor är hotad
 - Om det står en pjäs mellan kung och torn.

- 3.10
- 1) Ett drag är **regelrätt** när samtliga relevanta kriterier i § 3.1–3.9 är uppfyllda.
- 2) Ett drag är **regelstridigt** om det inte uppfyller de relevanta kriterierna i § 3.1–3.9.
- 3) En **ställning är regelstridig** om den inte kan ha uppstått genom någon som helst följd av regelrätta drag.

- **§ 4. Utförande av drag**
- 4.1 Varje enskilt drag får endast utföras med **en hand**. (Även slag, rockad, promovering).
- Två händer räknas som **regelstridigt drag**.
- 4.2.1 Endast den spelare som är **vid draget** har rätt att ställa pjäser till rätta, om han **först** säger "j'adoube" eller "jag ska rätta till".
- **4.2.2** All annan kontakt med en pjäs, utom vid en **klart ofrivillig kontakt**, ska räknas som en **avsiktlig beröring**. (nytt)

- **§ 4. Utförande av drag**
- 4.3 "Rörd är förd"
- Om spelaren **vid draget** – med undantag för § 4.2 - avsiktligt vidrör, för att flytta eller slå:
 - 4.3.1 en eller flera egna pjäser, så **måste** han flytta den **först rörda** pjäs som kan flyttas.
 - 4.3.2 en eller flera av motspelarens pjäser, så **måste** han slå den **först rörda** pjäs som kan slås.

- **§ 4. Utförande av drag**
- *Om man avsiktligt rör, i mening att flytta:*
- 4.3.3 en eller flera pjäser av **vardera färg**, så **måste** man slå den först rörda av motspelarens pjäser med den först rörda egna pjäsen eller, om det är regelstridigt, flytta eller slå den först rörda pjäs som kan flyttas eller slås. Om det är oklart vilken pjäs (den egna eller motståndarens) som rördes först ska spelarens egen pjäs anses vara den först rörda pjäsen.

- 4.4 Om spelaren vid draget:
- 1) rör **kungen** och sen ett **torn** måste han rockera med dessa pjäser, om det är tillåtet.
- 2) avsiktligt rör ett **torn** och sedan kungen får han inte rockera åt det hållet i det draget, utan situationen regleras av § 4.3.1 (först rörda pjäs).

- 4.4 Om spelaren **vid draget**:
- 3) i avsikt att rockera rör kungen och därefter ett torn, men rockad med detta torn är regelstridigt, måste spelaren utföra ett **annat regelrätt drag med kungen** (inklusive, om det är möjligt, rockad med det andra tornet). Om kungen inte har något regelrätt drag till sitt förfogande står det spelaren fritt att utföra vilket regelrätt drag som helst.

- **4.4.4 Promovering**
- När en spelare promoverar en bonde är **valet** av **ny pjäs** fullbordat när den nya pjäsen berört promoveringsrutan. (En hand)
- 4.5 Om ingen av de vidrörda pjäserna enligt § 4.3 eller § 4.4 kan flyttas eller slås står det spelaren fritt att utföra vilket regelrätt drag som helst.

- **4.6 Promovering** kan göras på olika sätt
- 1. Bonden behöver inte placeras på förvandlingsfältet.
- 2. Avlägsnandet av bonden och insättandet av den nya pjäsen på förvandlingsfältet kan ske i valfri ordning.
- Om en motståndarpjäs står på förvandlingsfältet måste den slås.

- 4.7 När en pjäs, som ett regelrätt drag eller som en del av ett regelrätt drag, **har släppts** på en ruta kan den inte flyttas till en annan ruta i det draget.
- Draget ska anses **vara utfört** under följande omständigheter:
- 4.7.1 **Vid slag**: när den slagna pjäsen har avlägsnats från brädet och spelaren har placerat den **egna pjäs** som utfört slaget på den nya rutan och **släppt taget** om den.

- 4.7.2) **Vid rockad:** (Draget utfört ..)
- när spelaren har **släppt tornet**. När spelaren har släppt kungen är draget ännu inte utfört, men spelaren äger inte längre rätt att utföra något annat drag än rockad åt det hållet, förutsatt att det inte är regelstridigt. Om rockad åt det hållet är regelstridigt måste spelaren utföra ett annat regelrätt drag med kungen (inklusive rockad med det andra tornet). Om kungen inte har något regelrätt drag till sitt förfogande står det spelaren fritt att utföra vilket regelrätt drag som helst.

- 4.7.3) (Draget utfört ..)
- **Vid promovering:**
- när spelaren har släppt taget om den nya pjäsen på promoveringsrutan och bonden har tagits bort från brädet.

- 4.8 Brott mot utförande av drag
- När en spelare bryter mot § 4.1–4.7 förlorar motståndaren rätten att påtala detta så snart han själv **vidrör en pjäs** i avsikt att flytta eller slå den.
- 4.9 Om en spelare är oförmögen att flytta pjäserna, kan en medhjälpare, som måste vara godtagbar för domaren, tillhandahållas av spelaren med uppgift att flytta.

- **§ 5. Avslutat parti**
- 5.1 .1 Den spelare som sätter **motståndarens kung matt** har vunnit partiet. Detta **avslutar omedelbart partiet**, om draget är regelrätt.
- 2. När en spelare förklarar att han **ger upp** vinner motståndaren partiet. Detta **avslutar omedelbart partiet**.
- Omedelbart – även om klockan fallit

- 5.2 Partiet är **remi**, om:
 - 5.2.1) **Patt** (motståndaren inte kan flytta)
 - 5.2.2) En ställning har uppkommit där **ingen kan** sätta motståndarens kung **matt** med någon som helst följd av **regelrätta drag**.
 - 5.2.3) **överenskommelse** mellan de två spelarna **under partiet**, om båda spelarna har gjort minst ett drag vardera.
Det avslutar omedelbart partiet.
- 1) och 2) efter regelrätta drag.

- **TÄVLINGSREGLER**
- **§ 6. Schacklockan**
- 6.1 Med "**kläppen har fallit**" avses att den tilldelade tiden har löpt ut för någon av spelarna.
- Och frågan är då:
- **När har kläppen fallit?** Se §6.8

- **§ 6. Schackklockan**
- 6.2 1) När schackklocka används ska den spelare som har gjort sitt drag på schackbrädet **trycka på sin klocka.**
- Detta "**fullbordar**" draget. Förlora vid feldrag
- Ett drag är också **fullbordat** om:
 - 1) draget avslutar partiet, eller
 - 2) spelaren har **utfört** sitt nästa drag, i fall hans föregående drag inte fullbordades.

- 6.2.2 Spelaren måste **tillåtas** trycka på klockan efter att ha utfört sitt drag, även om motståndaren redan har gjort sitt nästa drag.
- (får inte hålla ner kläppen)
- Tiden från det att spelaren utför draget på schackbrädet tills han trycker på klockan betraktas som en **del av spelarens tilldelade betänketid**.

- 6.2.3 Spelaren måste trycka på klockan med **samma hand** som han utförde draget med.
- AM (Arbiters Manual). Om en spelare trycker på klockan med den andra handen, så räknas det inte som ett otillåtet drag, men ska bestraffas enligt §12.9, alltså vanligen två minuter.

- 6.2.4 Spelarna måste hantera schackklockan på ett tillbörligt sätt. Det är **förbjudet** att **slå våldsamt** på den, **lyfta** upp den eller **välta** den.
2 min
- Det är **inte tillåtet** att trycka på klockan utan att man har gjort ett drag. Det är **regelstridigt**.
- Nu får man bara stoppa klockan!

- 6.2.5 Endast den spelare **vars klocka går** har rätt att **ställa till rätta** pjäserna. Se§ 4.2 vid draget

- 6.2.6 Handikappad (eller skadad) spelare

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

- 6.3.1 När schackklocka används måste båda spelarna **fullborda ett visst antal drag** eller alla drag **inom den tilldelade betänketiden**.
- 6.4 Omedelbart efter att en **kläpp faller** måste kriterierna i § 6.3.1 kontrolleras.
- Skillnad med dragräknare eller inte. Nu är det som med tornur, domaren måste kontrollera antalet gjorda drag när en kläpp fallit.

- 6.5 **Domaren bestämmer** före partiets start var schackklockan ska placeras.
- 6.6 Vid den tidpunkt som bestämts för partiets start ska **vitspelarens klocka startas**.
Normalt går vits tid tills han kommer.

- 6.7.1 Reglerna för enskilda tävlingar ska i förväg reglera en eventuell **toleransgräns** för partierna. Om toleransgränsen inte är angiven, ska den vara noll. En spelare som **kommer till schackbrädet** efter att toleransgränsen gått ut tilldöms förlust i partiet såvida inte domaren beslutar annorlunda. (Sverige 30 min)
- 6.8 En **kläpp anses ha fallit** när **domaren iakttar** detta faktum eller om någon av spelarna korrekt **påtalar** detta. (Se §6.1)

- 6.9 Om en spelare – med undantag för de fall där någon av §§ 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2 eller 5.2.3 (§5 Avslutat parti) är tillämplig – **inte fullbordar** det föreskrivna antalet drag inom den **tilldelade betänketiden** är partiet förlorat för honom.
- Partiet är **emellertid remi** om ställningen är sådan att motståndaren **inte kan sätta** spelaren som överskridit tiden **mat** med någon som helst följd av **regelrätta drag**.

- **Vad är mattsättande** material?
- K mot K och **bonde**?

- **Mattsättande** material?
- K mot K och **bonde**?
- kant- , springar-, löpar- eller mittbonde?

- **Mattsättande** material?
- K mot K och **bonde**?
- kant- , springar-, löpar- eller mittbonde?
- K och S mot K och S?

- **Mattsättande** material?
- K mot K och **bonde**?
- kant- , springar-, löpar- eller mittbonde?
- K och S mot K och S?
- K och L mot K och L?

- **Mattsättande** material?
- K mot K och **bonde**?
- kant- , springar-, löpar- eller mittbonde?
- K och S mot K och S?
- K och L mot K och L?
- K och L mot K och S? Och omvänt?

- **Mattsättande** material?
- K mot K och **bonde**?
- kant- , springar-, löpar- eller mittbonde?
- K och S mot K och S?
- K och L mot K och L?
- K och L mot K och S? Och omvänt?
- K och bonde mot K och T

- **Mattsättande** material?
- K mot K och **bonde**?
- kant- , springar-, löpar- eller mittbonde?
- K och S mot K och S?
- K och L mot K och L?
- K och L mot K och S? Och omvänt?
- K och bonde mot K och T
- K och S mot K och T

- **Mattsättande** material?
- K mot K och **bonde**?
- kant- , springar-, löpar- eller mittbonde?
- K och S mot K och S?
- K och L mot K och L?
- K och L mot K och S? Och omvänt?
- K och bonde mot K och T
- K och S mot K och T
- K och L mot K och T

- 6.10 1) Varje klockindikering anses vara bindande, om ingen **uppenbar defekt** föreligger.
- **Defekt klocka ska bytas ut** av domaren.
- 6.10.2 Om det under partiet visar sig att en **klocka är felaktigt inställd**, ska en av spelarna eller domaren stanna klockan omedelbart. Domaren ska därefter, efter **bästa omdöme**, ställa klockorna korrekt samt, om nödvändigt, korrigera tiderna och dragräknaren.

- 6.11.1 Om partiet tillfälligt behöver **avbrytas** ska domaren **stanna schacklockan**. (Eller säga till)
- 6.11.2 En spelare får **endast** stanna schacklockan för att **tillkalla domaren** för att be om hjälp.
- 6.11.3 Domaren avgör när partiet ska återupptas.

- 6.11.4 Om en **spelare stannar klockan** för att tillkalla domaren ska domaren avgöra huruvida spelaren har ett **giltigt skäl** för denna åtgärd. Om spelaren **inte** hade något giltigt skäl – bestraffning enligt § 12.9.

- 6.12.1 **Projektionsdukar** och liknande som visar den aktuella ställningen, de drag som har utförts/fullbordats och antalet spelade drag liksom klockor som även visar antalet drag är **tillåtna** i spellokalen.
- 6.12.2 Spelare kan dock inte framställa några krav som grundas på information som visas på detta sätt.
- Många regler om klockan

- **§ 7. Regelstridiga ställningar**
- 7.1 Om en **regelstridighet** uppstår och pjäserna behöver **återställas till en tidigare ställning** ska domaren efter bästa omdöme fastställa de tider som schackklockan ska visa, domaren kan besluta att inte ändra klockan.
- Om nödvändigt ska han också korrigera klockans dragräknare. SSF har nu ändrat rutin – **utan dragräknare.**

- 7.2.1 Om det under ett parti upptäcks att **utgångsställningen** var inkorrekt ska ett **nytt parti** spelas.
- 7.2.2 Om brädet är felplacerat, ska ställningen flyttas över till ett rätt placerat bräde.

- 7.3 Om ett parti har börjat med **ombytta färger** och mindre än tio drag har spelats ska partiet avbrytas och ett nytt parti med rätta färger ska spelas.
- Om tio drag eller mera har spelats ska partiet fortsätta.

- 7.4.1 Om en spelare stöter till en eller flera pjäser så att de kommer i **oordning** ska han återställa ställningen **på sin egen tid**.
- Vad innebär det?
- I tidsnöd?

- 7.4.1
- Ur Arbiters' Manual:
- *Most problems happen in Rapidplay or Blitz. The penalty should be according to Article 12.9. A player should not be forfeited immediately for accidentally displacing a piece. If he did it deliberately, perhaps in order to gain time, or does it several times, that is different.*

- 7.4.2 Spelarna får stanna klockan och tillkalla domaren för att be om hjälp. (§6.11.2)
- 7.4.3 Domaren kan **bestraffa** den spelare som orsakade att pjäserna kom i oordning.
- *Kom ihåg § 6.2.4 Det är inte heller tillåtet att trycka på klockan innan man utfört sitt drag.*

- **7.5.1 Ett regelstridigt drag är fullbordat när spelaren tryckt på klockan.**
- Om det under ett parti upptäcks att ett regelstridigt drag har fullbordats, ska ställningen omedelbart före det regelstridiga draget återställas.
- **Mycket nytt om regelstridigt drag!**

- 7.5.1 (forts.)
- Om ställningen **omedelbart före** regelstridigheten **inte kan identifieras** ska partiet återupptas från den **sista identifierbara ställning** som föregick det regelstridiga draget.
- ”**Rörd är förd**” gäller för det nya draget. (Domare **ska påpeka** det!) Partiet fortsätter.
- (Som tidigare)

- NYTT
- 7.5.2 Om en spelare har flyttat en bonde till sista raden och slagit över **klockan, utan att byta ut bonden** mot en ny pjäs är **draget regelstridigt**.
- Bonden **ska ersättas av en dam** av samma färg som bonden.
- ~~Men tidigare förlust i snabbschack och blix.~~

- 7.5.3 Om en spelare **slår över klockan** utan att ha utfört ett drag ska det betraktas och bestraffas som ett **regelstridigt drag**.
- 7.5.4 Om en spelare **använder två händer** för att utföra ett drag (t.ex. vid rockad, slag eller promovering) och trycker på klockan, ska det betraktas och bestraffas som ett **regelstridigt drag**.
- Andra handen på klockan räknas inte som regelstridigt drag, men två minuter.

- **Regelstridigt drag, fyra fall**
- 7.5.5 Efter att åtgärden enligt
- § 7.5.1, (regelstridigt drag)
- §7.5.2, (bonde till sista raden och klocka)
- **§7.5.3** (slå över klockan utan drag) eller
- **§7.5.4** , (använda två händer)

- vidtagits för det **första regelstridiga drag** som en spelare fullbordar, ska domaren ge **två minuter** extra till motståndaren. Vid ett **andra fullbordat regelstridigt drag** av samma spelare ska domaren förklara **partiet förlorat** för honom.

Partiet är dock remi om ställningen är sådan att motståndaren inte kan sätta matt.

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

- **Regelstridigt drag** (sammandrag)
- Fyra fall av regelstridigt drag:
 - 1 Vanligt regelstridigt drag,
 - 2 Lämna bonde på sista raden och klocka,
 - 3 Trycka på klockan utan drag,
 - 4 Använda två händer för ett enskilt drag.
- Två av dessa regelstridigheter = förlust i långpartier **och** blixtpartier **och** snabbschack.

- **§ 8. Protokollföring**
- 8.1.1 Båda spelarna ska **anteckna sina egna och motståndarens drag, drag för drag, så tydligt och läsbart** som möjligt.
- 8.1.2 Det är **förbjudet att anteckna dragen i förväg**, såvida inte spelaren kräver remi enligt § 9.2 eller § 9.3 eller förseglar sitt drag enligt punkt Bilaga E.1.1. (Avbrutna partier)
- (9.2 ställningsupprepning,
- 9.3 50 drag).

- 8.1.3) Det är tillåtet för spelaren, om han vill, att **besvara** motståndarens drag innan han protokollför det. Han **måste protokollföra sitt senaste drag innan han utför ett nytt**.
- 8.1.4) Protokollet får **endast** användas för att anteckna dragen, klocktider, remianbud, angelägenheter som rör krav och annan relevant information.
- 8.1.5) Båda spelarna måste **anteckna remianbud** med symbolen "(=)".

- 8.1.6 **Oförmögen** att föra protokoll
- Kan ha en medhjälpare som måste vara **godtagbar för domaren**, som för protokoll
- Justera tiden, avdrag 10 minuter i första perioden, inget mera.

- Men, om funktionsnedsättning, svårt röra sig, inget tidsavdrag.
- Enklast inte behöva skriva protokoll.

- 8.2 Protokollet ska under hela partiets gång vara **synligt för domaren**.
- 8.3 Protokollen är turneringsarrangörens egendom. (**Original** lämnas in)
- 8.4 Om en spelare har **mindre än fem minuter** kvar på klockan **under en period**, och inte får minst 30 sekunder tillägg per drag , är han under resten av perioden inte skyldig att skriva protokoll.
- (Nu oftast tilläggstid – måste skriva **hela partiet**)

- 8.5.1 (Nu sällan pga. **tilläggstid**)
- **Om ingen av spelarna för protokoll** enligt §8.4 bör **domaren** eller en medhjälpare försöka närvara och föra protokoll.
- Domaren ska **stanna klockan omedelbart** efter att en **kläpp har fallit** och därefter ska **båda spelarna komplettera** sina protokoll med hjälp av domarens eller motståndarens protokoll.
- (TT: OBS! spelarnas **skyldighet**)

- 8.5.2 Om **bara en av spelarna** inte har fört protokoll i enlighet med § 8.4 måste han **komplettera protokollet fullständigt så snart någon av kläpparna har fallit**, innan han utför sitt nästa drag på schackbrädet.
- Under förutsättning att spelaren är **vid draget** får han använda **motståndarens protokoll**, men måste lämna tillbaka det innan han utför sitt nästa drag.

- 8.5.3 Om **inget komplett protokoll** föreligger måste spelarna **rekonstruera partiet** på ett annat schackbräde under överinseende av domaren, som innan rekonstruktionen **ska anteckna** den aktuella ställningen i partiet, klocktider, vems klocka som gick och antalet utförda/fullbordade drag (i den mån dessa uppgifter är tillgängliga).

- 8.6 (Inte ofta nu – **tilläggstid**)
- Om protokollen **inte kan kompletteras** så att det **framgår** att någon av spelarna har **förlorat på tid** ska nästa drag som utförs anses vara det första i den följande dragserien, såvida inte det är uppenbart att ytterligare drag har utförts.

- 8.7 Vid partiets slut **ska båda spelarna underteckna båda protokollen** och ange resultatet i partiet.
- Detta **resultat ska gälla**, även om det är inkorrekt, såvida inte **domaren** beslutar annorlunda.
- Många regler om protokollet
- Och orsakar många domaringripanden
- Mycket lättare för domaren med tilläggstid

- **§ 9. Remiparti**
-
- 9.1.1
- Reglerna för en tävling kan föreskriva att spelarna utan domarens godkännande **inte får bjuda remi eller enas om remi**, eller först efter ett minsta antal drag. (40)

- 9.1.2 Om spelarna får enas om remi gäller:
- 9.1.2.1. En spelare som vill **bjuda remi** ska göra det efter att han **gjort sitt drag** på brädet, **men innan han slår över klockan**. Remianbud vid andra tidpunkter under spelet är giltiga, men § 11.5 måste beaktas.
- Om spelare bjuder remi före sitt drag...??

- 9.1.2 Om spelarna får enas om remi gäller:
- Anbudet kan inte kopplas till några **villkor**. Anbudet kan **inte tas tillbaka** och det **gäller** tills dess att motståndaren **antar** det, **avslår** det muntligt, avslår det genom att **vidröra en pjäs** i avsikt att flytta den eller slå den eller genom att partiet **slutar på annat sätt**.

- 9.1.2.2. Båda spelarna ska **notera remianbudet** i protokollet med symbolen "(=)".
- 9.1.2.3. **Krav på remi** som reses enligt § 9.2 eller § 9.3 ska anses utgöra ett **remianbud**.
- (9.2 ställningsuppreppning, 9.3 50 drag).

- 9.2.1 Partiet är **remi** efter ett korrekt påpekande av en **spelare vid draget** när **samma ställning** för minst tredje gången (inte bara vid dragupprepning):
 - a) **kommer att uppstå**, om han först **skriver** ner sitt drag i protokollet och förklarar sin avsikt för domaren att utföra detta drag.
 - b) **just har uppstått** och spelaren som kräver **remi är vid draget**.

- 9.2.2 **Ställningarna anses vara desamma** endast om **samma spelare är vid draget**, **pjäser** av samma slag och färg står på samma rutor och de **möjliga dragen** för samtliga pjäser för båda parter är desamma.
- Alltså är det inte samma ställning om:
 - möjligheten till en passant har gått förlorad,
 - rätten att rockera har gått förlorad.

- 9.3 Partiet är **remi** efter ett korrekt krav av **spelaren vid draget** om:
- 9.3.1 han **skriver sitt drag i protokollet**, och förklarar sin avsikt för domaren att göra detta drag, vilket kommer att innebära att **de senaste 50 dragen av båda spelarna** har utförts utan att någon bonde flyttats eller pjäs slagits, eller
- 9.3.2 de **senaste 50 dragen** av båda spelarna har fullbordats utan att någon bonde har flyttats eller pjäs slagits.

- 9.4 Om en spelare **vidrör en pjäs** (i avsikt att flytta den) får han inte längre kräva remi vid det aktuella draget.
- 9.5.1 Om en spelare kräver remi enligt § 9.2 eller § 9.3 ska han eller domaren **stanna klockan** (se § 6.12). Detta krav kan inte tas tillbaka.

- 9.5.2 Om kravet är **korrekt** slutar partiet remi.
- 9.5.3 Om kravet visar sig vara **felaktigt** ska domaren lägga till **två minuter** till motståndarens återstående betänketid och partiet fortsätta. Om kravet grundades på ett drag som spelaren avsåg att utföra måste detta drag utföras.
- (Förr 3 minuter och tidsavdrag)

- Vi hade tidigare:
- **Kräva remi** eller **remianbud**. Skillnad?
- Remianbud – riktas till motspelaren.
- Kräva remi – riktas mot domaren.
- *9.1.2.3. **Krav på remi** som reses enligt § 9.2 eller § 9.3 ska anses utgöra ett **remianbud**.*
- Dvs. om motspelaren accepterar remi, så behöver inte kravet kontrolleras.

- 9.6 Om endera eller båda av följande inträffar, är partiet remi: (Domaren **ska döma** remi.)
- - **9.6.1 Samma ställning** har uppstått, enligt §9.2.2, **minst fem gånger**.
- Inte längre dragupprepning 5 gånger

- *9.6 Om endera eller båda av följande inträffar, är partiet remi: (Domaren **ska döma** remi.)*
- **9.6.2** Om **minst 75 drag** har utförts av båda spelarna utan att någon bonde flyttats eller pjäs slagits. Matt gäller i sista draget.
- ej längre senaste 75 dragen.

Remi sammandrag

- Får eller får inte bjuda remi.
- Bjuda remi så: Gör drag – bjud remi – klocka.
- Inget villkor, inte ta tillbaka.
- 3 gånger samma ställning, 2 varianter.
- Ställningen **kommer att uppstå** om...
- Ställningen **har just uppstått**.
- 50 drag utan slag eller bondedrag, 2 varianter
- Om kravet är korrekt – remi.
- Om fel – 2 minuter extra

- **§ 11. Spelarnas uppförande** (okänt)
- 11.1 Spelarna får inte handla på sådant sätt att schackspelet råkar i vanrykte.
- 11.2.1 Med "**tävlingsområde**" avses spellokal, vilorum, toaletter, serveringsutrymmen, utrymmen avsedda för rökning och andra av domaren anvisade utrymmen. Ej bokförsäljn.
- Med "**spellokal**" avses det utrymme där partierna i den aktuella tävlingen spelas.

- 11.2.3 Endast med **domarens tillstånd** (**Okänt**)
- a) får spelare lämna tävlingsområdet.
-
- b) får spelaren **vid draget** lämna spellokalen.
- många vet inte det

- 11.3.1
- Under spelets gång är det **förbjudet** för spelarna att använda några som helst **anteckningar eller informationskällor** eller söka **råd** eller **analysera** några som helst partier på ett annat schackbräde.
- Inte tillåtet att skriva av andra spelares drag (**ny** tillämpning). Det är förbjudet och störande.

- 11.3.2.1 Under spelets gång är det **förbjudet** för spelare att ha någon **elektronisk enhet** som inte har **godkänts av domaren** på tävlingsområdet. Också **smarta klockor**.
- Tävlingsbestämmelserna kan dock tillåta att sådan elektronisk enhet **kan förvaras avstängd i en väska** som inte hanteras.

- 11.3.2.2
- Om det är uppenbart att en spelare har **tagit med sig** sådan utrustning in på tävlingsområdet ska han **dömas till förlust** av partiet och motståndaren tilldömas segern.
- **Tävlingens regler** kan föreskriva ett annat, **mildare, straff.**

Vi försöker göra en **svensk** tävlingsstandard:

- Vid **toppturneringar** är det förbjudet att ha mobil (dator) **med sig** inom tävlingsområdet.
- För de flesta av oss fungerar det inte att helt förbjuda att ha med mobil. Men den måste var **AVSTÄNGD**, ljudlös räcker inte.
- **Nytt** är nu, man får **inte längre ha mobil på sig**. Men man får ha den i en **väska eller jacka** som inte hanteras.

- 11.3.3 Domaren kan begära att i avskildhet få visitera en spelare....(FIDE nivå)
- 11.5 Det är förbjudet att **distrahera** eller **förarga** motståndaren på något som helst sätt. Detta omfattar obefogade krav eller remianbud. (svår bedömning)
- 11.9 Spelare har rätt att be domaren **förklara** specifika aspekter av schackreglerna.

- **11.11 Båda** spelarna måste hjälpa domaren med alla situationer som kräver **rekonstruktion** av partiet och **remikrav**.
- **11.12** Att kontrollera ställningsuppreppning tre gånger och kravet på 50 drag är **spelarnas skyldighet**, under domarens överinseende.

- Mycket om spelares uppförande är okänt!

- **§ 12. Domarens roll**
- (se även förordet)

- 12.1 Domaren ska se till att schackreglerna ~~strikt~~ följs.

12.2 Domaren ska:

- 1) borga för **ärligt och rent spel**.
- 2) handla i enlighet med **tävlingens intresse**.
- 3) hela tiden upprätthålla en **god spelmiljö**.
- 4) undanröja **störningsmoment**.
- 5) följa tävlingens förlopp.
- 6) ta hänsyn till **funktionsnedsättningar** och spelare som behöver vård.
- 7) förhindra fusk

Domarens roll (forts.)...

- 12.3 Domaren ska följa partierna, **verkställa beslut** och vid behov bestraffa spelare.
- 12.6 Domaren får **inte ingripa i partier** utöver vad som beskrivs i **schackreglerna**. Han får inte tala om antalet gjorda drag, förutom vid tillämpningen av § 8.5 när åtminstone en av kläpparna har fallit. Domaren får inte säga till spelare om att motståndaren har gjort sitt drag eller att han har glömt att trycka på klockan.

- 12.7 Om **någon iakttar** en regelstridighet får han **endast informera domaren** om detta. Spelare i andra partier får inte lägga sig i andras partier.
- Åskådare får inte lägga sig i partierna.
- 12.8 Utan domarens tillstånd är det **förbjudet för alla** att använda mobiltelefon på tävlingsområdet.

- 12.9 Bestraffningsalternativ :
- 1. Varning.
- 2. Ökning av motståndarens återstående betänketid.
- 3. Minskning av återstående betänketid för den spelare som begått regelöverträdelsen.
- 4. Ökning av den poäng för partiet som delas ut till motståndaren, upp till högsta möjliga.

- 12.9 Bestraffningsalternativ :
- 5. Minskning av poängen för partiet som delas ut till den spelare som begått regelöverträdelsen.
- 6. Förklara partiet förlorat för den spelare som begått regelöverträdelsen (motståndarens poäng ska också bestämmas av domaren).
- 7. Ett i förväg tillkännagett bötesbelopp.
- 8. Uteslutning från en eller flera ronder.
- 9. Uteslutning ur tävlingen.

- **Bilaga A. Snabbschack**

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

Förr var gränsen 15 minuter

- **Bilaga A. Snabbschack**

A.2 Spelarna behöver inte protokollföra dragen, men kan använda krav som normalt baseras på protokollet. Spelare kan när som helst be domaren om ett protokoll.

....(för att senare kunna ställa krav)

- A.3.1 **Tävlingsreglerna** ska gälla om följande två omständigheter är för handen:
 - A.3.1.1 En domare för högst **tre partier**.
 - A.3.1.2 Samtliga partier **protokollförs av domaren** eller hans medhjälpare och, om möjligt, på elektronisk väg.

- **A.3.2** Spelare kan, när det är hans drag, be att få se protokollet.
- Denna begäran får göras högst fem gånger.
Flera räknas som störande av motspelare.

- A.4 **Snabbschack** - normalt
- A.4.1 När båda spelarna har **gjort tio drag**:
- A.4.1.1 kan **klockornas inställning** bara ändras, om tävlingsprogrammet inte påverkas negativt, ~~eller om domaren beslutar så.~~
- A.4.1.2 kan inga klagomål framställas vad beträffar **felaktigt uppställda pjäser.**

- Snabbschack – normalt - forts
- A.4.2 Om **domaren ser** att ett regelstridigt drag (4 fall) är **fullbordat** ska han agera enligt **§7.5.5**, om motståndaren inte har gjort sitt drag.
- Om domaren inte ingriper (alltså inte ser??) **har motståndaren rätt att kräva åtgärd**, förutsatt att han inte har gjort sitt nästa drag.
- Men **remi** om inte matt 2:a gången.

- Snabbschack – normalt - forts
- Om motståndaren eller domaren **inte påtalar** det regelstridiga draget ska det draget gälla och partiet fotsätter.
- När motståndaren har gjort sitt nästa drag kan ett **regelstridigt drag inte korrigeras** såvida inte spelarna kommer överens om det utan domarens ingripande.

- Snabbschack – normalt - forts
- A.4.3 För att **kräva vinst på tid** får kravställaren **stanna klockan** och tillkalla domaren. ~~För att kravet ska godkännas måste kravställaren själv ha **betänketid kvar** efter att klockan har stannats.~~
- Partiet ska dock förklaras **remi** om ställningen är sådan att kravställaren inte kan sätta motståndarens kung matt genom någon som helst följd av regelrätta drag.
- ~~Om båda tiderna är slut – remi!~~

- A.4.4 Om domaren ser att
- **båda kungarna står i schack**, eller att en **bonde står på sista raden**, ska han vänta tills **nästa drag har fullbordats**. (=Klocka)
- Om ställningen på brädet fortfarande är regelstridig ska domaren **förklara partiet remi**.
- **A.4.5** Domaren ska själv påpeka att en tid är slut i snabbschack. (Domaren **ska** göra det!)

- A5. I reglerna för tävlingen ska det anges om punkt A.3 eller A.4 gäller.
- A.3 – en domare på högst 3 partier, tävlingsreglerna gäller.
- A.4 – **normalt snabbschack (och blix)**
 - före 10 drag rätta till
 - **Regelstridigt drag** (4 olika)– förlust 2:a
 - Vinst på tid – måste **inte** ha tid kvar
 - Regelstridig ställning – vänta ett drag.

- A5. Skillnader mellan
- normalt schack och snabbschack:
- Protokoll
- Utgångsställning och klockor, normalt rättas – men i snabbschack bara före tio drag.
- **Regelstridigt drag** rättas i normalt parti, men i snabbschack gäller draget om felet inte ses.
- Regelstridig **ställning** – vänta ett drag.
- (båda kungarna schack och bonde sista rad)

Bilaga B. Blixtschack

- B.1 Med "blixtparti" avses ett parti där spelarna måste utföra alla drag inom en fast betänketid på **högst 10 minuter** vardera, eller där [tilldelad betänketid] + 60 × [tillämpad tilläggstid] är högst 10 minuter.
- B.2 Straffminuter är en minut i stället för två, i §7 och §9 (oordning och felaktigt remikrav)

Blixt (forts)

- B.3.1 Tävlingsreglerna ska gälla om följande två omständigheter är för handen:
 - B.3.1.1 Spelet följs av en **domare per parti**.
 - B.3.1.2 Samtliga partier **protokollförs** av domaren eller hans medhjälpare och, om möjligt, på elektronisk väg.
- **B.3.2** Spelare kan när som helst be domaren om att få se protokollet. Höst fem gånger.
- Specialfall, FIDE och särspel

Blixt (forts)

- B.4 I övriga fall ska **snabbschacksreglerna** i punkt A.2 och A.4 gälla för spelet.
- A.2 Ej protokolltvång.
- A.4 – normalt snabbschack
- Före 10 drag rätta fel
- Regelstridigt drag – andra gång förlust
- Vinst på tid – måste **inte** ha tid kvar
- Regelstridig ställning – vänta ett drag.

G. Tidsbegränsad avslutning

- G.1 Med ”tidsbegränsad avslutning” avses den fas då alla återstående drag måste utföras.
- G.2 Innan tävlingens start ska det **tillkännages** huruvida denna bilaga är tillämplig eller ej.
- G.3 Denna bilaga ska endast vara tillämplig på långpartier och snabbschackspartier **utan tilläggstid**, inte på blixtpartier.

G4. mindre än två minuter kvar

- kan spelaren begära att tidstillägg på fem sekunder införs för båda spelarna, om möjligt.
- motståndaren ska ges två extra minuter.

G5. Om punkt G.4 inte är tillämplig

- Mindre än två minuter kvar
- har han rätt kräva remi innan kläppen faller.
- Han får grunda kravet på att
 - motståndaren inte kan vinna normalt
 - att han inte har försökt vinna normalt
- Gamla regeln 10.2 (svårt)

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

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

- c) Om domaren avslår kravet ska motståndaren tilldelas två extra minuter.
- d) ~~Domarens beslut vad avser a, b och c ska vara slutgiltigt.~~ (Gäller alltså inte längre, nu kan domarens beslut överklagas)

- G.6 Följande ska gälla om spelet i tävlingen **inte följs av någon domare:**
- a) En spelare med mindre än två minuters betänketid kvar kan kräva remi innan hans kläpp faller. Detta avslutar omedelbart partiet.
- Kravet kan grundas på:
 - 1) ... inte kan vinna med normala medel.
 - 2) ... inte har gjort några försök att vinna med normala medel.

Nu har vi reglerna!

- Grundregler § 1 - § 5
- Tävlingsregler § 6 - § 12
- Appendixar Snabbschack, Blixt
- Riktlinjer

- Men ...
- **räcker det** för att döma?

- **Förord**

- Innehållet i förordet ger domaren möjlighet att avvika från reglernas bokstav. Men det ställer krav på **domarens erfarenhet och kompetens.**

- Förord
- Reglerna förutsätter att domare har erforderlig **kompetens, sunt omdöme och absolut objektivitet.**
- Alltför detaljerade regler riskerar inskränka domarens frihet att avkunna domslut där hänsyn tas till **rättvisa, logik och särskilda omständigheter.**
- Det här ger domaren möjligheter.

- Nu har vi reglerna.
 - och
- **kompetens, sunt omdöme**
- **rättvisa, logik**
- **Vi vill ha aktiva domare!**
- **Våga ingripa!** (Det här är det **svåraste**).