



~~spilleren selv eller hans modstander standse uret og tilkalde dommeren. Dommeren kan idømme straf til den spiller som fejlplacerede brikkerne.~~

7.4

~~ Hvis det under et parti opdages at der er fuldført et ulovligt træk, herunder slag af modstanderens konge, eller at kravene til en korrekt bondeforvandling ikke er overholdt, skal stillingen umiddelbart før uregelmæssigheden genskabes. Hvis stillingen umiddelbart før uregelmæssigheden ikke kan fastslås, skal partiet fortsætte fra den sidste identificerbare stilling før uregelmæssigheden. Urene skal stilles i overensstemmelse med § 6.14. § 4.3 og § 4.6 gælder for det træk der erstatter det ulovlige træk. Partiet skal herefter fortsætte fra den genskabte stilling.~~

~~ Efter brugen af § 7.4 stk. 1 skal dommeren give modstanderen to ekstra minutter for hvert af en spillers to første ulovlige træk. Hvis samme spiller udfører et tredje ulovligt træk, skal dommeren erklære partiet tabt for ham. Partiet er dog remis hvis stillingen er sådan at modstanderen ikke ville kunne sætte mat ved nogen mulig rækkefølge af lovlige træk.~~

7.5 ~~Hvis det under et parti opdages at brikker fejlagtigt er flyttet fra deres rigtige felter, skal stillingen umiddelbart før uregelmæssigheden genskabes. Hvis stillingen umiddelbart før uregelmæssigheden ikke kan fastslås, skal partiet fortsætte fra den sidste identificerbare stilling før uregelmæssigheden. Urene skal stilles i overensstemmelse med § 6.13. Partiet skal herefter fortsætte fra den genskabte stilling.~~

3.3.3. § 8. Noteringen af trækkene




8.1 **Under partiet er hver spiller forpligtet til at notere sine egne og modstanderens træk nøjagtigt, træk for træk, så klart og let læseligt som muligt, med algebraisk notation (tillæg E) på den noteringsliste der er foreskrevet for turneringen. Det er forbudt at notere trækkene på forhånd, med mindre spilleren kræver remis i henhold til § 9.2, § 9.3 eller F1 stk. 1.**

Ønsker en spiller det, har han lov til at besvare modstanderens træk før han noterer det. Han skal notere sit seneste træk før han udfører et nyt. Begge spillere skal markere remistilbud på deres noteringsliste (tillæg E13).



Hvis en spiller ikke er i stand til at notere partiet, kan spilleren udpege en assistent til at notere trækkene. Denne assistent skal kunne accepteres af dommeren. Spillerens betænkningstid skal justeres af dommeren på en rimelig måde.

8.2 **Noteringslisten skal være synlig for dommeren under hele partiet.**

8.3 **Noteringslisterne er turneringsarrangørens ejendom.**

- 8.4 ~~Hvis en spiller har mindre end 5 minutter tilbage på sit ur på noget tidspunkt i en periode og ikke skal have tillagt yderligere 30 sekunder eller mere for hvert træk, er han ikke forpligtet til at overholde kravene i § 8.1. Umiddelbart efter at en vinge er faldet, skal spilleren ajourføre sin noteringsliste fuldstændigt før han flytter en brik på brættet.~~
- 8.5
- ~~ Hvis ingen af spillerne er forpligtet til at notere ifølge § 8.4, skal dommeren eller en assistent bestræbe sig på at være til stede og notere trækkene. I denne situation skal dommeren stoppe urene umiddelbart efter at en vinge er faldet. Herefter skal begge spillere ajourføre deres noteringslister ved brug af dommerens eller modstanderens noteringsliste.~~
 - ~~ Hvis kun én spiller ikke er forpligtet til at notere ifølge § 8.4, skal han, så snart en vinge er faldet, ajourføre sin noteringsliste før han flytter en brik på brættet. Forudsat at spilleren er i trækket må han bruge sin modstanders noteringsliste, men skal aflevere den før han trækker.~~
 - ~~ Hvis ingen fuldstændig noteringsliste forefindes, skal spillerne rekonstruere partiet på et andet skakbræt under overvågning af dommeren eller en assistent som inden rekonstruktionens begyndelse skal notere den aktuelle stilling og tidsforbruget på urene, samt antallet af udførte træk hvis dette kan konstateres.~~
- 8.6 ~~Hvis noteringslisterne ikke kan bringes ajour og vise om en spiller har overskredet sin betænkningstid, skal det næste træk der spilles, betragtes som første træk i den følgende tidskontrol, medmindre der er bevis for at der er spillet flere træk.~~
- 8.7 ~~Ved partiets afslutning skal begge spillere underskrive begge noteringslister og angive resultatet af partiet. Selv om dette er anført ukorrekt, gælder det anførte resultat, medmindre dommeren beslutter noget andet.~~

3.3.4. § 9. Remis


- 9.1
- ~~ Turneringens reglement kan specificere at spillere ikke må enes om remis, før et bestemt antal træk er spillet, eller overhovedet, uden dommerens godkendelse.~~
 - ~~ Hvis turneringens reglement tillader spillerne at enes om remis, gælder følgende:
 - ~~○ En spiller som ønsker at tilbyde remis, skal gøre dette efter at have udført et træk på brættet og før han standser sit ur og starter modstanderens. Et tilbud på et hvert andet tidspunkt i partiet er~~~~


Skakhåndbogen – Afsnit 3


SKAKSPILLET'S REGLER

~~12.2 Spillerne må ikke forlade „spillestedet“ uden tilladelse fra dommeren. Ved spillestedet forstås spillelokaler, toiletter, kantine, rygelokaler og andre steder angivet af dommeren. Spilleren i trækket må ikke forlade spillelokalerne uden dommerens tilladelse.~~

~~12.3~~

~~ Under partiet er det spillerne forbudt at benytte nogen form for notater, råd eller andre informationskilder, samt at analysere på et andet skakbræt.~~

~~ Uden tilladelse fra dommeren er det forbudt at have mobiltelefoner eller andre elektroniske kommunikationsmidler på spillestedet, medmindre de er fuldstændigt slukkede. Hvis et sådant udstyr forårsager en lyd, skal spilleren tabe partiet. Modstanderen skal vinde. Hvis modstanderen imidlertid ikke kan vinde ved nogen mulig rækkefølge af lovlige træk, skal hans score være remis.~~

~~ Rygning er kun tilladt i den del af spillestedet som er angivet af dommeren.~~

12.4 **Noteringslisten må kun bruges til at notere trækkene, tidsforbruget, remistilbud og oplysninger vedrørende eventuelle krav og andre relevante data.**

~~12.5 Spillere som har afsluttet deres parti, skal betragtes som tilskuere.~~

~~12.6 Det er forbudt at forstyrre eller genere modstanderen, på hvilken måde det end sker. Dette omfatter urimelige krav eller urimelige remistilbud eller indførslen af en støjkilde i spillelokalerne.~~

~~12.7 Overtrædelse af nogen del af § 12.1 til 12.6 skal straffes i henhold til § 13.4~~

~~12.8 Partiet er tabt for en spiller som vedholdende nægter at følge FIDEs regler for skak. Modstanderens score afgøres af dommeren.~~




~~12.9 Hvis begge spillere findes skyldige efter § 12.8, skal partiet erklæres tabt for begge spillere.~~

~~12.10 Hvor 10.2d eller tillæg D finder anvendelse, er det ikke tilladt en spiller at appellere dommerens afgørelse. I alle andre tilfælde kan spilleren appellere en hvilken som helst afgørelse af dommeren, medmindre turneringens reglement siger noget andet.~~

3.3.8. § 13. Dommerens opgaver (Se Forord)

~~13.1 Dommeren skal påse at FIDE's regler for skak nøje overholdes.~~

3.4.2. B. Lynskak

- B1 ~~Et „lynskakparti“ er et parti hvor alle træk skal udføres indenfor et fastsat tidsrum på mindre end 15 minutter til hver spiller; eller hvor den tildelte tid + 60 gange hver tillægstid er mindre end 15 minutter for hver spiller.~~
- B2 ~~Når der er tilstrækkelig overvågning af spillet (én dommer for hvert parti), gælder turneringsreglerne og A2.~~
- B3 ~~Når der er utilstrækkelig overvågning, gælder følgende:~~
- ~~ Partiet skal følge reglerne for hurtigskak som beskrevet i tillæg A, undtagen hvor de er tilsidesat af følgende regler for Lynkak.~~
 - ~~ §10.2 og A4c gælder ikke.~~
 - ~~ Et ulovligt træk er fuldført når modstanders ur er sat i gang. Modstanderen har ret til at kræve gevinst før han har udført sit eget træk. Hvis modstanderen imidlertid ikke kan sætte spilleren skakmat ved nogen mulig serie af lovlige træk, kan modstanderen kræve remis før han har udført sit eget træk. Så snart modstanderen har udført sit eget træk, kan et ulovligt træk ikke rettes medmindre der opnås indbyrdes enighed om dette uden dommerens indblanding.~~

3.4.3. C. Algebraisk notation



FIDE anerkender kun ét noteringssystem til sine turneringer og matcher, det algebraiske system, og anbefaler brugen af denne entydige skaknotation også til litteratur og tidsskrifter. Noteringslister hvor et andet system end det algebraiske er anvendt må ikke bruges som bevismateriale i situationer, hvor en spillers noteringsliste normalt ville være brugt til dette. En dommer der bemærker at en spiller anvender et andet notationssystem end det algebraiske, bør gøre spilleren opmærksom på dette krav.

Beskrivelse af det algebraiske system.

- C1. I denne beskrivelse betegner ”officer” en anden brik end en bonde.
- C2. Hver officer er betegnet med det første bogstav, et stort bogstav, i brikkens navn. For eksempel: K=Konge, D=Dronning, T=Tårn, L=Løber og S=Springer.
- C3. Som første bogstav i navnet på officererne har hver spiller lov til at bruge det første bogstav i det navn som er almindelig brugt i hans land. For eksempel: F=fou (fransk for løber), B=bishop (engelsk for løber). I trykte tidsskrifter anbefales brugen af figuriner for officererne.
- C4. Bønder betegnes ikke med deres første bogstav, men er kendetegnet ved fraværet af sådan et bogstav. For eksempel: e5, d4 og a5.

Skakhåndbogen – Afsnit 3

SKAKSPILLET'S REGLER

- C5.** De otte linjer (fra venstre mod højre for Hvid og fra højre mod venstre for Sort) betegnes med de små bogstaver, henholdsvis a, b, c, d, e, f, g og h.
- C6.** De otte rækker (fra bund til top for Hvid og fra top til bund for Sort) er nummereret henholdsvis 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 og 8. Deraf følger, at i udgangsstillingen er de hvide officerer og bønder placeret på første og anden række; de sorte officerer og bønder er placeret på ottende og syvende række.
- C7.** Som følge af de foregående regler er hvert af de 64 felter betegnet med sin egen unikke kombination af bogstav og tal.
- C8.** Hvert træk som udføres, er betegnet med (a) det første bogstav i officerens navn og (b) og det felt hvor brikken flyttes til. Der er ingen bindestreg mellem (a) og (b). F. eks. Le5, Sf3 og Td1. For bøndernes vedkommende anvendes kun feltets navn. For eksempel: e5, d4 og a5.
- C9.** Når en brik slår en anden, indføres et x mellem (a) det første bogstav i brikkens navn og (b) og det felt hvor brikken flyttes til. For eksempel: Lxe5, Sxf3 og Txd1. Når en bonde slår en anden brik, må først linjen hvorfra hvor bonden flyttes angives, derefter et x, derefter bondens ankomstfelt. For eksempel: dx5, gxf3 og axb5. Ved "en passant"-slag skal ankomstfeltet forstås som det felt bonden som slår ender med at stå på, og "e.p." tilføjes i noteringen. Eksempel: exd6 e.p.
- C10.** Hvis to ens brikker kan flyttes til det samme felt, betegnes den brik som flyttes, som følger:
-  Hvis begge brikker står på samme række: (a) det første bogstav i brikkens navn, (b) linjen hvorfra den blev flyttet og (c) det felt hvor brikken flyttes til.
 -  Hvis begge brikker står på samme linje: (a) det første bogstav i brikkens navn, (b) rækken hvorfra den blev flyttet og (c) det felt hvor brikken flyttes til.

Hvis brikkerne står på forskellige rækker og linjer foretrækkes notationsmåde (1). I tilfælde af slag kan et x indsættes mellem (b) og (c).

Eksempler:

Ved to springere på felterne g1 og e1, hvor den ene flyttes til feltet f3: enten Sgf3 eller Sef3 afhængig af hvilken springer der flyttes.

Ved to springere på felterne g5 og g1, hvor den ene flyttes til feltet f3: enten S5f3 eller S1f3 afhængig af hvilken springer der flyttes.

Ved to springere på felterne h2 og d4, hvor den ene flyttes til feltet f3: enten Shf3 eller Sdf3 afhængig af hvilken springer der flyttes.

Skakhåndbogen – Afsnit 3

SKAKSPILLET'S REGLER

Hvis springeren slår på f3, indsættes et x i de foregående eksempler: (1) enten Sgxf3 eller Sexf3, (2) enten S5xf3 eller S1xf3 og (3) enten Shxf3 eller Sdxf3 afhængig af hvilken springer der flyttes.

C11. Hvis to bønder kan slå den samme officer eller bonde hos modstanderen, betegnes den brik som flyttes med (a) bogstavet på den linje hvorfra bonden flyttes, (b) et x og (c) feltet hvortil bonden flyttes. For eksempel: Ved hvide bønder på felterne c4 og e4 og en sort bonde eller officer på feltet d5 noteres hvids træk enten cxd5 eller exd5 afhængig af hvilken bonde der flyttes.

C12. Ved bondeforvandling angives det aktuelle bondetræk umiddelbart efterfulgt af det første bogstav i den nye officers navn. For eksempel: d8D, f8S, b1L og g1T.

C13. Remistilbud skal noteres med (=).

Vigtige forkortelser:

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

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

x slår

+ skak

++ eller # mat

e.p. slår "en passant"



Det er ikke tvunget at notere skak, skakmat eller slag på noteringslisten.

Partieksmpel: 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 (=)

~~3.4.4. D. Færdigspil hvor der ikke er en dommer på spillestedet~~

~~D1. Når partier spilles efter § 10, kan en spiller kræve remis når han har mindre end to minutter tilbage på uret, og før hans faldvinge er faldet. Dette afslutter partiet.~~

~~Kravet kan fremføres på grundlag af:~~

- ~~ At modstanderen ikke kan vinde på normal vis.~~
 - ~~○ I dette tilfælde skal spilleren skrive slutstillingen ned, og modstanderen skal bekræfte den.~~
- ~~ At modstanderen ikke har gjort noget forsøg at vinde på normal vis.~~
 - ~~○ I dette tilfælde skal spilleren skrive slutstillingen ned og vedlægge en fuldstændig noteringsliste.~~

~~Modstanderen skal bekræfte både noteringslisten og slutstillingen.~~

~~Kravet skal fremføres til en dommer hvis afgørelse er inappellabel.~~