

## **3.2. Grundlæggende Spilleregler**

### **3.2.1. § 1 Skakspillets natur og mål**

- 1.1 Et parti skak er et spil mellem to modstandere som skiftevis flytter deres brikker på et kvadratisk bræt, kaldet et "skakbræt". Spilleren med de hvide brikker begynder partiet. En spiller siges "at være i træk" når hans modstanders træk er udført.
- 1.2 Målet for begge spillere er at sætte modstanderens konge "under angreb" på en sådan måde at modstanderen ikke har noget lovligt træk. Den spiller der når dette mål, siges at have sat sin modstanders konge "skakmat" og at have vundet spillet. At efterlade sin egen konge i skak, at udsætte sin egen konge for skak eller at slå modstanderens konge er ikke tilladt. Modstanderen, hvis konge er sat skakmat, har tabt partiet.
- 1.3 Hvis stillingen er sådan at ingen af spillerne på nogen mulig måde kan sætte skakmat, er partiet "remis", hvilket vil sige uafgjort.

### **3.2.2. § 2. Brikernes udgangsstilling på skakbrættet**

- 2.1 Skakbrættet består af 8\*8 lige store kvadratiske felter, skiftevis lyse (de "hvide" felter) og mørke (de "sorte" felter).

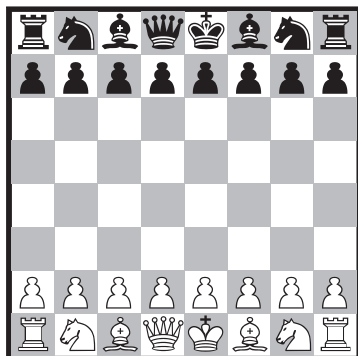
Skakbrættet anbringes mellem spillerne så det nærmeste hjørnefelt til højre for hver spiller er hvidt.

- 2.2 Ved partiets begyndelse har den ene spiller 16 lyse brikker (de "hvide" brikker); den anden har 16 mørke brikker (de "sorte" brikker):

Disse brikker er følgende:

Antal:	Brik:	Angivet ved:	Antal:	Brik:	Angivet ved:
1	Hvid konge	K	1	Sort konge	k
*1	Hvid Dronning	D	1	Sort dronning	d
2	Hvide tårne	T	2	Sorte tårne	t
2	Hvide løbere	L	2	Sorte løbere	l
2	Hvide Springere	S	2	Sorte springere	s
8	Hvide bønder	B	8	Sorte bønder	b

2.3 Brikernes udgangsstilling på skakbrættet er følgende:



2.4 De otte lodrette søjler af felter kaldes “linjer”. De otte vandrette rækker af felter kaldes “rækker”. En ret linje af felter af samme farve som berører hinanden hjørne mod hjørne, kaldes en “diagonal”.

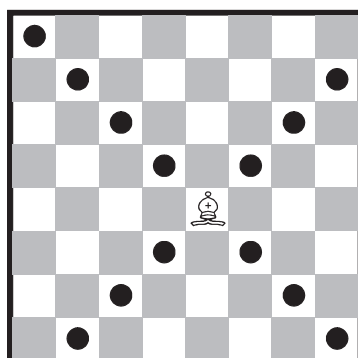
### 3.2.3. § 3. Brikernes gang

3.1 Det er ikke tilladt at flytte en brik til et felt der er besat af en brik af samme farve. Hvis en brik flyttes til et felt der er besat af en af modstanderens brikker, bliver denne slået og fjernes fra skakbrættet som en del af det samme træk.

En brik siges at true en af modstanderens brikker, hvis brikken lovligt kan slå modstanderens brik i næste træk ifølge reglerne i § 3.2 - § 3.8.

En brik siges at true et felt, selvom brikken er forhindret i at flytte til det pågældende felt, fordi den ville efterlade sin egen konge i skak eller udsætte sin egen konge for skak.

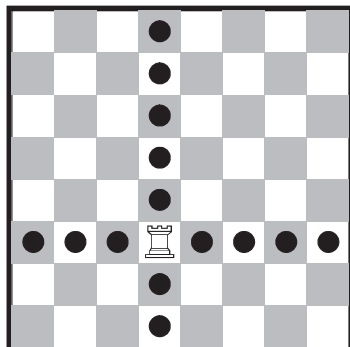
3.2 Løberen må flyttes til ethvert felt på en diagonal som den står på.



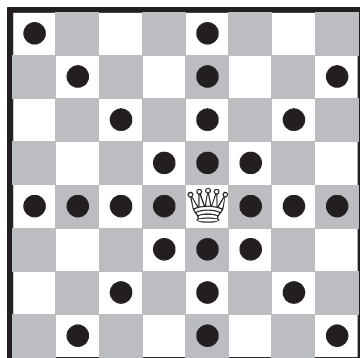
**Skakhåndbogen – Afsnit 3**  
**SKAKSPILLETS REGLER**

---

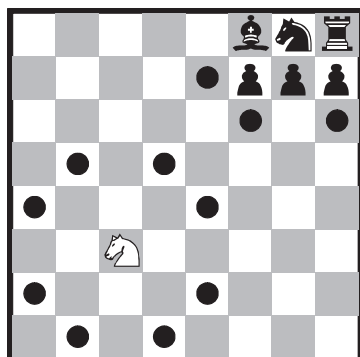
- 3.3 Tårnet må flyttes til ethvert felt på den række eller linje som den står på.



- 3.4 Dronningen må flyttes til ethvert felt på den række, linje eller en diagonal som den står på.



- 3.5 Under udførelsen af et af disse træk må løberen, tårnet eller dronningen ikke flyttes over nogen brik som står i vejen.
- 3.6 Springereren må flyttes til et af de felter som er nærmest det felt den står på, men ikke på den samme linje, række eller diagonal.



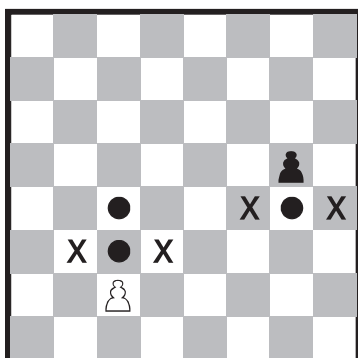
### Skakhåndbogen – Afsnit 3

#### SKAKSPILLET'S REGLER

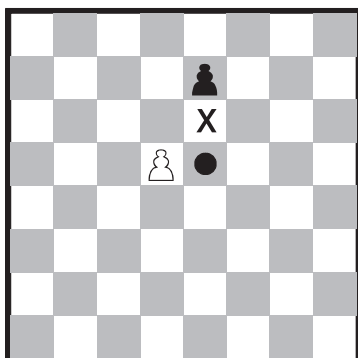
---

#### 3.7.

- a. Bonden må flyttes fremad til et ubesat felt umiddelbart foran den på samme linje.
- b. I sit første træk må bonden flytte som i § 3.7a; alternativt må den flyttes to felter frem ad sin linje, forudsat at begge felter er ubesatte, eller
- c. Bonden må flyttes til et felt besat af en af modstanderens brikker som er diagonalt foran den på en tilstødende linje. Derved slås denne brik.



- d. En bonde der truer et felt som er passeret af en af modstanderens bønder, idet denne i et træk er flyttet to træk frem fra sit udgangsfelt, kan slå denne bonde, som om den kun var flyttet ét træk frem. Dette slag må kun ske i trækket efter at bonden er flyttet frem. Slaget kaldes for “en passant”.



- e. Når en bonde når rækken fjernest fra sit udgangsfelt, skal den som en del af trækket udskiftes med en dronning, tårn, løber eller springer af bondens farve på samme felt. Spillerens valg er ikke begrænset til brikker som er blevet slået tidligere. Denne udskiftning kaldes en “bondeforvandling”; den nye brik virker med det samme.

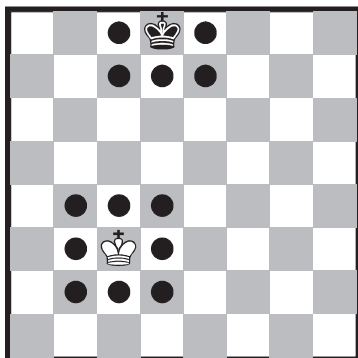
### Skakhåndbogen – Afsnit 3

#### SKAKSPILLETS REGLER

---

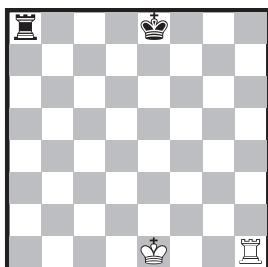
3.8. Kongen må flytte på to forskellige måder:

- a. Til et hvilket som helst tilstødende felt som ikke er truet af en eller flere af modstanderens brikker.



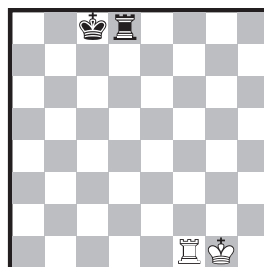
- b. “Rokade”.

Dette er et træk med kongen og et af tårnene af samme farve på den samme række og regnes som et enkelt kongetræk. Trækket udføres som følger: Kongen flyttes fra sit udgangsfelt to felter hen imod tårnet; derefter flyttes dette tårn til det felt som kongen lige har passeret.



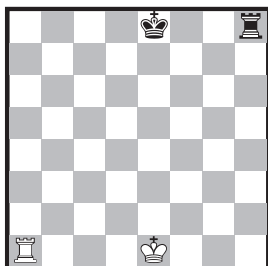
Før lang sort rokade

Før kort hvid rokade



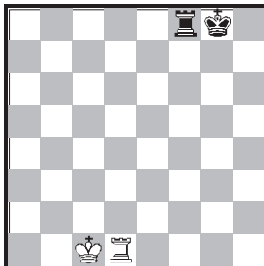
Efter lang sort rokade

Efter kort hvid rokade



Før kort sort rokade

Før lang hvid rokade



Efter kort sort rokade

Efter lang hvid rokade

Retten til rokade er mistet hvis:

- a. Kongen allerede har været flyttet
- b. Tårnet, der rokeres med har været flyttet

Rokaden er forhindret midlertidigt hvis:

- a. Feltet som kongen står på, eller som den skal passere, eller som den skal flyttes til, er truet af en eller flere af modstanderens brikker.
- b. Der er nogen brik mellem kongen og det tårn der skal rokeres med.

- 3.9 Kongen siges at være “i skak” hvis den trues af en eller flere af modstanderens brikker, også selvom disse brikker er forhindret i at flytte til det pågældende felt, fordi de ville efterlade egen konge i skak eller udsætte egen konge for skak.

Ingen brik må flyttes der enten vil udsætte kongen af samme farve for skak eller efterlade denne konge i skak.

#### **3.2.4. § 4. Om at flytte brikkerne**

- 4.1 Hvert træk skal udføres med kun en hånd.

- 4.2 Hvis en spiller først giver udtryk herfor (f. eks. ved at sige “j’adoube”, “I adjust” eller “jeg retter”), må spilleren i trækket rette en eller flere brikker på deres felter.

- 4.3 Hvis en spiller i trækket, udover det i § 4.2 anførte, med vilje på skakbrættet rører:

- a. En eller flere af sine egne brikker, skal han flytte den først rørte brik der kan flyttes.
- b. En eller flere af sin modstanders brikker, skal han slå den først rørte brik der kan slås.
- c. En brik af hver farve, skal han slå modstanderens brik med sin brik, eller, hvis dette er ulovligt, flytte eller slå den først rørte brik som kan flyttes eller slås. Hvis det er uklart om spillerens egen brik eller modstanderens brik blev rørt først, betragtes spillerens egen brik som rørt før modstanderens brik.

- 4.4. Hvis en spiller i trækket

- a. Med vilje rører sin konge og et tårn, skal han rokere til den side hvis det er lovligt.
- b. Med vilje rører et tårn og derefter sin konge, må han ikke rokere til den side i dette træk, og situationen skal behandles efter § 4.3
- c. Idet han vil rokere, rører kongen eller kongen og tårnet på samme tid, men rokade til den side er ulovlig, skal spilleren udføre et andet lovligt træk med kongen, hvilket kan være at rokere til den anden side. Hvis

kongen ikke har noget lovligt træk, er spilleren frit stillet til at gøre et hvilket som helst lovligt træk.

- d. Forvandler en bonde, er valget af den nye brik endeligt, når den nye brik har berørt forvandlingsfeltet.
- 4.5 Hvis ingen af de rørte brikker kan flyttes eller slås, må spilleren gøre et hvilket som helst lovligt træk.
- 4.6 Når, som et lovligt træk eller en del af et lovligt træk, en brik er blevet sluppet på et felt, kan den ikke flyttes til et andet felt. Trækket betragtes da som udført:
- a. Ved et slag, når den slagne brik er fjernet fra brættet og spilleren har sat sin egen brik på det nye felt og har sluppet brikken
  - b. Ved rokade, når spilleren har sat tårnet og sluppet det på feltet, som tidligere er passeret af kongen. Når spilleren har sluppet kongen, er trækket ikke udført endnu, men spilleren har ikke længere ret til at udføre et andet træk end rokade til den valgte side, hvis dette er lovligt;
  - c. Ved bondeforvandling, når bonden er fjernet fra brættet og spillerens hånd har sluppet den nye brik efter at have sat den på forvandlingsfeltet. Hvis spilleren har sluppet bonden efter at have sat den på forvandlingsfeltet, er trækket endnu ikke udført, men spilleren har ikke længere ret til at spille bonden til et andet felt.

Trækket kaldes lovligt, når alle de relevante krav i § 3 er opfyldt. Hvis trækket ikke er lovligt, skal der i stedet udføres et andet træk i henhold til § 4.5.

- 4.7 En spiller mister sin ret til at fremsætte krav i anledning af modstanderens overtrædelse af § 4, så snart han selv med vilje rører en brik.

### **3.2.5. § 5. Afslutningen af partiet**

#### 5.1

- a. Partiet er vundet af den spiller som har sat sin modstanders konge skakmat. Dette afslutter straks partiet, forudsat at det træk der satte mat var et lovligt træk.
- b. Partiet er vundet af den spiller hvis modstander erklærer at han opgiver. Dette afslutter straks partiet.

#### 5.2

- a. Partiet er remis når spilleren i trækket ikke har noget lovligt træk og hans konge ikke står i skak. Partiet siges at ende med "pat". Dette afslutter straks partiet, forudsat at det træk der frembragte pat-stillingen var lovligt.
- b. Partiet er remis når der er opstået en stilling hvor ingen af spillerne kan sætte modstanderens konge skakmat ved nogen mulig rækkefølge af lovlige træk. Partiet siges at være endt i en "død stilling". Dette afslutter

straks partiet, forudsat af det træk der frembragte stillingen var lovligt.  
(Se § 9.6)

- c. Partiet er remis ved overenskomst mellem de to spillere under partiet. Dette afslutter straks partiet (se § 9.1).
- d. Partiet kan blive remis hvis den samme stilling er ved at opstå eller er opstået på brættet mindst tre gange (se § 9.2)
- e. Partiet kan blive remis, hvis de seneste 50 træk af hver spiller er udført, uden at nogen bonde er flyttet, og uden at nogen brik er slået (se § 9.3).

### **3.3. Turneringsregler**

#### **3.3.1. § 6. Skakuret**

6.1 Ved et "skakur" forstås et ur med to urskiver eller display, forbundet med hinanden så de ikke kan gå samtidigt.

"Ur" betyder i FIDE's regler for skak den ene af de to urskiver eller display.

"Vingefald" betyder udløbet af den tildelte betænkningstid for en spiller.

6.2

- a. Når der anvendes skakur, skal hver spiller udføre et mindste antal træk eller alle træk indenfor en tildelt tidsperiode og/eller kan tildeles et tidstillæg for hvert træk. Alle disse betingelser skal oplyses i forvejen.
- b. Opsparet tid fra én tidsperiode tillægges den næste, undtagen i "time delay mode". I "time delay mode" får begge spillere tildelt en "grundbetænkningstid". Hver spiller får også en "fast ekstra tid" for hvert træk. Der bruges først af grundbetænkningstiden når den faste ekstra tid er gået. Forudsat spilleren standser sit ur før den faste ekstra tid er gået, ændres grundbetænkningstiden ikke uanset hvor meget af den faste ekstra tid der blev brugt.

6.3 Umiddelbart efter at en vinge er faldet, skal det kontrolleres om kravene i medfør af § 6.2 er overholdt.

6.4 Før partiet påbegyndes, bestemmer dommeren hvor skakuret skal stå.

6.5 På det tidspunkt der er fastsat for partiets begyndelse, sættes uret tilhørende den spiller som har de hvide brikker i gang.

6.6

- a. Enhver spiller som ankommer til skakbrættet efter rundens start, taber partiet. Den tilladte forsinkelse er således 15 minutter, med mindre dommeren i force majeure situationer bestemmer andet. Andet kan af turneringsarrangør være fastsat i turneringens reglement eller indbydelse.



- b. Hvis turneringens reglement fastsætter en anden tilladt forsinkelse, gælder følgende. Hvis ingen af spillerne er til stede ved start, mister spilleren der har de hvide brikker, al den tid der forløber indtil han ankommer, medmindre turneringens reglement fastsætter, eller dommeren beslutter andet.

6.7

- a. Under partiet skal hver spiller, der har udført sit træk på brættet, standse sit eget ur og sætte modstanderens i gang. En spiller skal altid have lov til at standse sit ur. Hans træk betragtes ikke som fuldført før dette er gjort, med mindre trækket afslutter partiet (se § 5.1a, § 5.2a, § 5.2b, § 5.2c og § 9.6).

Tiden mellem udførelsen af trækket på brættet, standsning af sit eget ur og igangsættelse af modstanderens ur betragtes som en del af spillerens tildelte betænkningstid.

- b. Spilleren skal standse sit ur med samme hånd som han udfører sit træk med. Det er forbudt at holde en finger på urknappen eller umiddelbart over den.
- c. Spillerne skal behandle skakuret ordentligt. Det er forbudt at slå kraftigt på det, løfte det op eller vælte det. Upassende behandling af uret kan straffes i henhold til § 13.4.
- d. Hvis en spiller er ude af stand til at betjene uret, kan en medhjælper, som skal kunne godkendes af dommeren, assistere ved betjeningen af uret. Hans ur skal af dommeren indstilles efter bedste skøn.

6.8 En spillers vinge betragtes som faldet når dommeren konstaterer det, eller når en af spillerne med rette fremsætter krav herom.

6.9 Undtagen hvor § 5.1a, § 5.1b, § 5.2a., § 5.2b. eller § 5.2c træder i kraft, taber spilleren partiet hvis han ikke har fuldført det foreskrevne antal træk indenfor den tildelte tid. Partiet er dog remis hvis en stilling er fremkommet fra hvilken modstanderen ikke kan sætte spillerens konge skakmat ved nogen mulig rækkefølge af lovlige træk.

6.10

- a. Hvad urets anordninger viser, skal betragtes som definitivt, medmindre der foreligger åbenbare fejl. Et skakur med en åbenbar fejl skal udskiftes. Dommeren skal stille tiden på det nye ur efter sit bedste skøn.
- b. Hvis det under et parti opdages at et eller begge ure er blevet indstillet forkert, skal en af spillerne eller dommeren straks standse begge ure. Dommeren skal indstille urene korrekt og skal indstille tiden og træktælleren. Han skal indstille urene efter sit bedste skøn.

- 6.11 Hvis begge vinger er faldet, og det er umuligt at afgøre hvilken vinge der faldt først, så:
- skal partiet fortsætte, med mindre det sker i den sidste periode af partiet.
  - er partiet remis, hvis det sker i den sidste periode af partiet, hvor alle resterende træk skal udføres.
- 6.12
- Hvis det er nødvendigt at afbryde partiet, skal dommeren standse urene.
  - En spiller må kun standse uret for at tilkalde dommeren, f.eks. ved bondeforvandling, hvis den ønskede brik ikke er ved hånden.
  - Dommeren bestemmer hvornår partiet genoptages i ovennævnte to tilfælde.
  - Hvis en spiller standser urene for at tilkalde dommeren, skal dommeren tage stilling til om spilleren havde gyldig grund til at standse urene. Hvis det er åbenlyst at spilleren ikke har gyldig grund til dette, skal spilleren straffes i overensstemmelse med § 13.4.
- 6.13 Hvis der opstår en uregelmæssighed, og/eller brikker skal føres tilbage til en tidligere stilling, skal dommeren stille tiden på uret efter sit bedste skøn. Han skal også, om nødvendigt, indstille urets træktæller.
- 6.14 Skærme eller demonstrationsbrætter som viser den aktuelle stilling på skakbrættet, trækkene og trækantallet, samt ure der også viser trækantallet, er tilladt i spillesalen. Spilleren kan dog ikke fremsætte et krav, der alene er baseret på sådanne kilder.

### **3.3.2. § 7. Uregelmæssigheder**

- 7.1
- Hvis det under et parti opdages, at brikernes udgangsstilling var forkert, skal partiet annulleres og et nyt parti spilles.
  - Hvis det under et parti opdages at den eneste fejl er at brættet er placeret i modstrid med § 2.1, skal partiet fortsætte, men stillingen skal overføres til et rigtigt vendt bræt.
- 7.2 Hvis partiet er begyndt med omvendte farver, skal det fortsætte, medmindre dommeren bestemmer andet.
- 7.3 Hvis en spiller fejlplacerer eller vælter en eller flere brikker, skal han genskabe den rigtige stilling i sin egen betænkningstid. Hvis det er nødvendigt, kan enten

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

7.4

- a. 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.
- b. 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
- a. 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.
  - b. 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.
  - c. 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
- a. Turneringens reglement kan specificere at spillere ikke må enes om remis, før et bestemt antal træk er spillet, eller overhovedet, uden dommerens godkendelse.
  - b. Hvis turneringens reglement tillader spillerne at enes om remis, gælder følgende:
    1. 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

stadig gældende, men § 12.6 skal tages i betragtning. Der kan ikke knyttes betingelser til tilbuddet. I begge tilfælde kan tilbuddet ikke trækkes tilbage og gælder indtil modstanderen modtager det, afslår det mundtligt, eller afslår det ved at røre en brik i den hensigt at flytte eller slå den, eller partiet afsluttes på anden vis.

2. Hver spiller skal notere remistilbuddet på sin noteringsliste med et symbol (se tillæg E13)
3. Et krav om remis efter § 9.2, § 9.3 eller § 10.2 skal betragtes som et remistilbud.

9.2 Partiet er remis på korrekt forlangende af den spiller der er i trækket, når den samme stilling for mindst tredje gang (ikke nødvendigvis ved trækgentagelse)

- a. Vil fremkomme når han først noterer sit træk på sin noteringsliste og meddeler dommeren sin hensigt om at udføre dette træk
- b. Netop er fremkommet og den spiller, som kræver remis, er i trækket.

Stillingen, som beskrevet i stk. 1 og 2. betragtes som den samme hvis den samme spiller er i trækket, hvis brikker af samme art og farve står på de samme felter, og alle mulige træk for begge spilleres brikker er de samme.

Stillingen er ikke den samme hvis en bonde som kunne være slået en passant, ikke længere kan slås på denne måde. Når en konge eller et tårn bliver tvunget til at trække, mister brikken først sin eventuelle rokaderet, efter den er flyttet.

9.3 Partiet er remis på korrekt forlangende af den spiller der er i trækket hvis

- a. Han noterer sit træk på sin noteringsliste og meddeler dommeren sin hensigt om at udføre dette træk som vil betyde at de seneste 50 træk af hver spiller er udført, uden at nogen bonde er flyttet, og uden at nogen brikker er slået
- b. De sidste 50 træk er udført af hver spiller, uden at nogen bonde er flyttet, eller nogen brik er slået.

9.4 Hvis en spiller rører en brik som beskrevet i § 4.3 uden at have gjort krav på remis, mister han retten til at kræve remis i henhold til § 9.2 eller § 9.3 ved dette træk.

9.5 Hvis en spiller kræver remis i henhold til § 9.2 eller § 9.3, må han standse begge ure (Se § 6.13 b).

Han kan ikke trække sit krav tilbage.

- a. Hvis kravet findes korrekt, er partiet straks remis.

- b. Hvis kravet findes ukorrekt, skal dommeren tillægge 3 minutter til modstanderens tid.

Partiet skal herefter fortsætte. Hvis kravet var baseret på en erklæret hensigt om at spille et bestemt træk, skal dette træk udføres i henhold til § 4.

- 9.6 Partiet er remis når en stilling er fremkommet fra hvilken en skakmat ikke kan opstå ved nogen mulig rækkefølge af lovlige træk. Dette afslutter straks partiet, forudsat at det træk der frembragte stillingen var lovligt.

### **3.3.5. § 10. Færdigspil**

- 10.1 "Færdigspil" er den sidste fase af et parti når alle resterende træk skal udføres på begrænset tid.

- 10.2 Hvis spilleren som er i trækket har mindre end to minutter tilbage på sit ur, kan han kræve remis før hans vinge falder. Han skal da standse begge ure og tilkalde dommeren. (Se § 6.13 stk. 2)

- a. Hvis dommeren er enig i at modstanderen ikke forsøger at vinde partiet på normal vis, eller i at det ikke er muligt at vinde partiet på normal vis, skal han dømme partiet remis. Ellers skal han udsætte sin beslutning eller afslå kravet.
- b. Hvis dommeren udsætter sin beslutning, kan han tildele modparten to minutters ekstra betænkningstid, og partiet skal fortsætte så vidt muligt under dommerens tilstedeværelse.

Dommeren skal meddele det endelige resultat senere i partiet eller når en vinge er faldet. Han skal erklære partiet remis hvis han er enig i, at slutstillingen ikke kan vindes på normal vis, eller at modstanderen ikke gjorde tilstrækkelige forsøg på at vinde på normal vis.

- c. Hvis dommeren har afslået kravet, skal modstanderen have tillagt to minutters ekstra betænkningstid.
- d. Dommerens beslutning er endelig for så vidt angår § 10.2

### **3.3.6. § 11. Pointgivning**

- 11.1 Hvis ikke andet er bekendtgjort på forhånd, får en spiller som vinder sit parti, eller tilkendes en gevinst ét point (1); en spiller som taber sit parti, eller dømmes til tab får nul point (0); og en spiller som spiller remis, får et halvt point ( $\frac{1}{2}$ ).

**3.3.7. § 12. Spillernes opførsel**

- 12.1 Spillerne må ikke foretage sig noget der kan bringe skakspillet i vanry.
- 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
- a. Under partiet er det spillerne forbudt at benytte nogen form for notater, råd eller andre informationskilder, samt at analysere på et andet skakbræt.
  - b. 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.
  - c. 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.