

FIDEs regler for skak

FIDE: Federation Internationale des Echecs (Det internationale skakforbund) hvoraf Dansk Skak Union (DSU) er medlem.

FIDEs regler for skak gælder for nærskak. Den engelske tekst er vedtaget på den 75. FIDE kongres i Calvia (Mallorca) oktober 2004 og den danske tekst på Dansk Skak Unions hovedbestyrelsesmøde den XX 2005. Reglerne træder i kraft den 1. juli 2005.

I reglerne omfatter ordene "han", "ham" og "hans" også "hun", "hende" og "hendes".

3.1.1 Forord.

FIDEs regler for skak kan ikke omfatte regler for alle mulige situationer der kan opstå under et parti, og de kan heller ikke omfatte alle organisationsspørgsmål. I tilfælde som ikke er direkte behandlet i FIDEs regler for skak bør man kunne nå frem til en korrekt løsning af problemet ved analogt at anvende regler for en situation af lignende karakter. FIDEs regler forudsætter at turneringslederen har den nødvendige kompetence, en sund dømmekraft og en absolut objektivitet. For detaljerede regler ville fratage turneringslederen hans frie dømmekraft og kunne forhindre ham i at finde den, efter omstændighederne, mest retfærdige og logiske løsning.

FIDE opfordrer alle skakspillere og forbund til at acceptere dette synspunkt.

Et medlemsforbund kan vedtage mere detaljerede regler, forudsat at disse

- a. ikke på nogen måde strider mod FIDEs officielle regler
- b. kun finder anvendelse indenfor det pågældende forbunds territoriale område, og
- c. ikke anvendes ved nogen FIDE match, FIDE mesterskab, FIDE kvalifikationsturnering eller FIDE titel- eller ratingturnering.

Grundlæggende Spilleregler

§ 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.













§ 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).

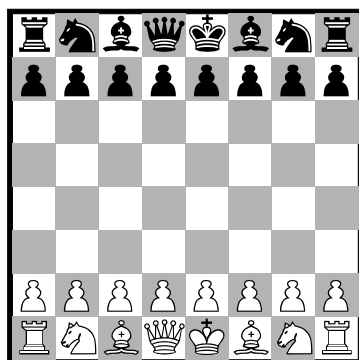
Skakbrættet anbringes mellem spillerne så det nærmeste hjørnefelt til højre for hver spiller er hvidt.

- 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:

En hvid konge, normalt angivet ved symbolet	
En hvid dronning, normalt angivet ved symbolet	
To hvide tårne, normalt angivet ved symbolet	
To hvide løbere, normalt angivet ved symbolet	
To hvide springere, normalt angivet ved symbolet	
Otte hvide bønder, normalt angivet ved symbolet	
En sort konge, normalt angivet ved symbolet	
En sort dronning, normalt angivet ved symbolet	
To sorte tårne, normalt angivet ved symbolet	
To sorte løbere, normalt angivet ved symbolet	
To sorte springere, normalt angivet ved symbolet	
Otte sorte bønder, normalt angivet ved symbolet	

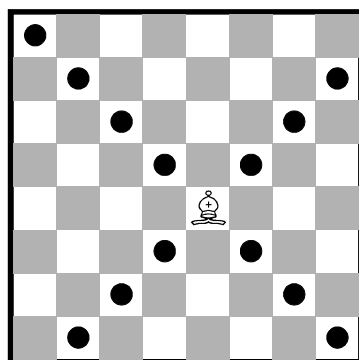
- 2.3 Brikernes udgangsstilling på skakbrættet er følgende:



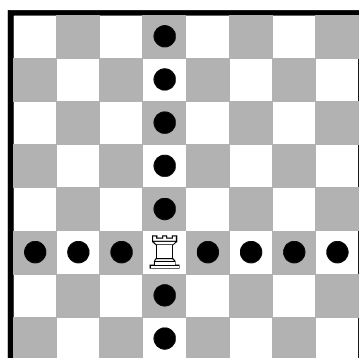
- 2.4 De otte lodrette søjler af felter kaldes "linier". De otte vandrette rækker af felter kaldes "rækker". En ret linie af felter af samme farve som berører hinanden hjørne mod hjørne, kaldes en "diagonal".

§ 3. Brikernes gang

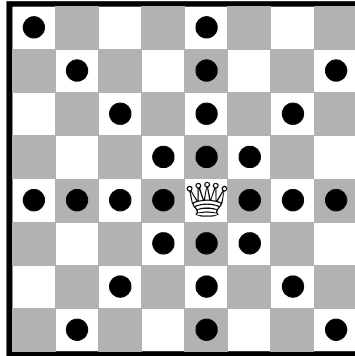
- 3.1 Det er ikke tilladt at flytte en brik til et felt der er besat af en brik af samme farve. Hvis en brik flyttes til et felt der er besat af en af modstanderens brikker, bliver denne slået og fjernes fra skakbrættet som en del af det samme træk. En brik siges at true en af modstanderens brikker,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



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

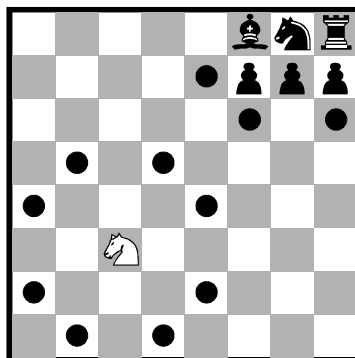


- 3.4 Dronningen må flyttes til ethvert felt på den række, linie eller en diagonal som den står på.



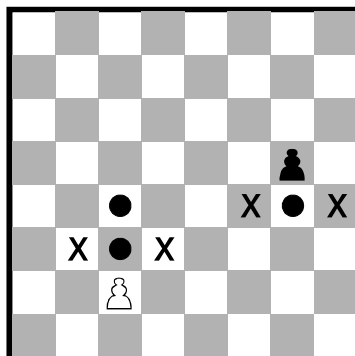
- 3.5 Under udførelsen af et af disse træk må løberen, tårnet eller dronningen ikke flyttes over nogen brik som står i vejen.

- 3.6 Springereren må flyttes til et af de felter som er nærmest det felt den står på, men ikke på den samme linie, række eller diagonal.

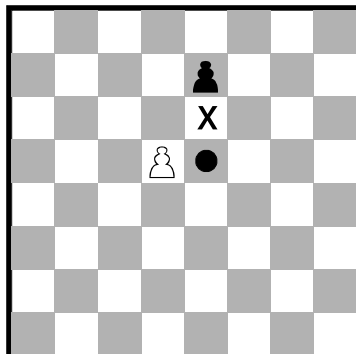


- 3.7

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



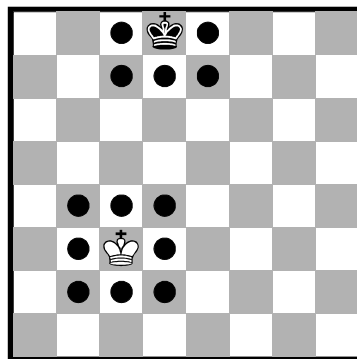
- d. En bonde der truer et felt som er passeret af en af modstanderens bønder, idet denne i et træk er flyttet to træk frem fra sit udgangsfelt, kan slå denne bonde, som om den kun var flyttet ét træk frem. Dette slag er kun lovligt i trækket umiddelbart efter at bonden er flyttet frem. Slaget kaldes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



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

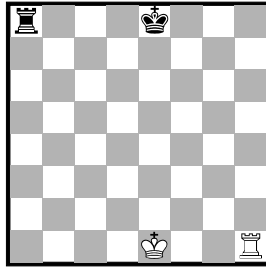
3.8

- a. Kongen må flytte på to forskellige måder:
- I. Til et hvilket som helst tilstødende felt som ikke er truet af en eller flere af modstanderens brikker.



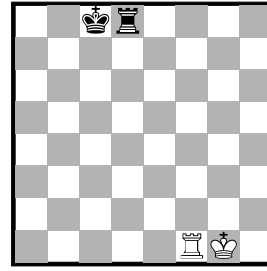
eller

- II. “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.



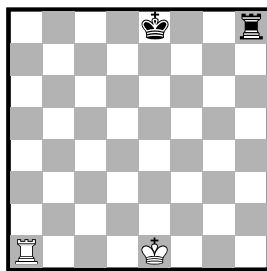
Før lang sort rokade

Før kort hvid rokade



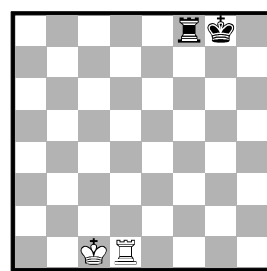
Efter lang sort rokade

Efter kort hvid rokade



Før kort sort rokade

Før lang hvid rokade



Efter kort sort rokade

Efter lang hvid rokade

- (1) Retten til rokade er mistet
 - a. hvis kongen allerede har været flyttet, eller
 - b. med et tårn som allerede har været flyttet.
- (2) Rokaden er forhindret midlertidigt
 - c. hvis 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.
 - d. hvis 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.

3.1.2 § 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
 - a. Hvis en spiller med vilje rører sin konge og et tårn, skal han rokere til den side hvis det er lovligt.
 - b. Hvis en spiller 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 a.
 - c. Hvis en spiller, 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. Hvis en spiller 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 som udført, når alle de relevante krav i §3 er opfyldt
 - 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.
- 4.7 En spiller mister sin ret til at fremsætte krav i anledning af modstanderens overtrædelse af §4.3 eller §4.4, så snart han selv med vilje rører en brik.

3.1.3 § 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 træk 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 at det træk der frembragte stillingen var lovligt.
- 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).

3.2 Turneringsregler

3.2.1 § 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 FIDEs 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 tidsstillæg for hvert træk. Alt dette 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". De 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 Hver urskive eller display har en "vinge". Umiddelbart efter at en vinge er faldet, skal det kontrolleres om kravene i medfør af §6.2a er overholdt.
 - 6.4 Før partiet påbegyndes, bestemmer turneringslederen 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 Hvis ingen af spillerne er mødt ved partiets begyndelse, vil den spiller som har de hvide brikker miste al den tid der er gået, indtil han møder op, medmindre andet fremgår af turneringens reglement eller turneringslederen beslutter noget andet.
- 6.7 Partiet skal erklæres for tabt for den spiller som ankommer til skakbrættet mere end én time efter den annoncerede spilletids begyndelse, medmindre andet fremgår af turneringens reglement eller turneringslederen beslutter noget andet.
- 6.8
- 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 §5.1 eller §5.2).
- 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 godkendes af turneringslederen, assistere ved betjeningen af uret. Urene skal af turneringslederen indstilles efter bedste skøn.
- 6.9 En spillers vinge betragtes som faldet når turneringslederen konstaterer det, eller når en af spillerne med rette fremsætter krav herom.
- 6.10 Undtagen hvor §5.1 eller §5.2 a., b. eller c. 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, selv ved dårligst mulige modspil.
- 6.11 Hvad urets anordninger viser, skal betragtes som definitivt, medmindre der foreligger åbenbare fejl. Et skakur med en åbenbar fejl skal udskiftes. Turneringslederen skal stille tiden på det nye ur efter sit bedste skøn.
- 6.12 Hvis begge vinger er faldet og det er umuligt at afgøre hvilken vinge der faldt først, så
- a. skal partiet fortsætte, med mindre det sker i den sidste fase af partiet.
- b. Er partiet remis, hvis det sker i den sidste fase af partiet, hvor alle resterende træk skal udføres.

6.13

- a. Hvis det er nødvendigt at afbryde partiet, skal turneringslederen standse urene.
- b. En spiller må kun standse uret for at tilkalde turneringslederen, f.eks. ved bondeforvandling, hvis den ønskede brik ikke er ved hånden.
- c. Turneringslederen bestemmer hvornår partiet genoptages i ovennævnte to tilfælde.
- d. Hvis en spiller standser urene for at tilkalde turneringslederen, skal turneringslederen 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.

6.14 Hvis der opstår en uregelmæssighed, og/eller brikker skal føres tilbage til en tidligere stilling, skal turneringslederen stille tiden på uret efter sit bedste skøn. Han skal også, om nødvendigt, indstille urets træktæller.

6.15 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.

3.2.2 § 7. Ulovlige stillinger

7.1

- a. Hvis det under et parti opdages, at brikernes udgangsstilling var forkert, skal partiet annulleres og et nyt parti spilles.
- b. 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 turneringslederen 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 turneringslederen. Turneringslederen 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 gælder for det træk der erstatter det ulovlige træk. Partiet skal herefter fortsætte fra den genskabte stilling.

- b. Efter brugen af §7.4 a. skal turneringslederen give modstanderen to ekstra minutter for hvert af en spillers to første ulovlige træk. Hvis samme spiller udfører et tredje ulovligt træk, skal turneringslederen erklære partiet tabt for ham.
- 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 §6.14. Partiet skal herefter fortsætte fra den genskabte stilling.

3.2.3 § 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 eller §9.3.

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 turneringslederen. Spillerens betænkningstid skal justeres af turneringslederen på en rimelig måde.

- 8.2 Noteringslisten skal være synlig for turneringslederen 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 turneringslederen eller en assistent bestræbe sig på at være tilstede og notere trækkene. I denne situation skal turneringslederen stoppe urene umiddelbart efter at en vinge er faldet. Herefter skal begge spillere ajourføre deres noteringslister ved brug af turneringslederens 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 turneringslederen 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 turneringslederen beslutter noget andet.

3.2.4 § 9. Remis

9.1

- a. 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. Remistilbud skal stilles uden betingelser. 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.
- b. Hver spiller skal notere remistilbuddet på sin noteringsliste med et symbol (se tillæg E13)
- c. 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 turneringslederen sin hensigt om at udføre dette træk, eller
- b. netop er fremkommet og den spiller, som kræver remis, er i trækket

Stillingen, som beskrevet i a. og b., 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, eller hvis retten til at rokere er ændret midlertidigt eller permanent.

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 turneringslederen 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 er slået, eller
- 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 udfører et træk uden at have gjort krav på remis i henhold til §9.2 eller §9.3, har han mistet retten til at kræve remis ved dette træk

- 9.5 Hvis en spiller kræver remis i henhold til §9.2 eller §9.3, skal han straks standse begge ure. Han kan ikke trække sit krav tilbage.
- Hvis kravet findes korrekt, er partiet straks remis.
 - Hvis kravet findes ukorrekt, skal turneringslederen tillægge 3 minutter til modstanderens tid. Herudover skal turneringslederen reducere kravstillerens tid således:

Hvis kravstilleren har mere end to minutter tilbage på uret, skal turneringslederen fratrække halvdelen af hans tid, dog højst 3 minutter.

Hvis kravstilleren har mere end et minut, men mindre end to minutter tilbage på uret, skal hans tid sættes til et minut.

Hvis kravstilleren har mindre end et minut tilbage på uret, skal hans tid ikke justeres. Partiet skal herefter fortsætte og det meddelte træk skal udføres.
- 9.6 Partiet er remis når en stilling er fremkommet fra hvilken en skakmat ikke kan opstå ved nogen mulig rækkefølge af lovlige træk, selv ved det dårligst mulige spil. Dette afslutter straks partiet, forudsat at det træk der frembragte stillingen var lovligt.

3.2.5 § 10. Hurtigafslutning

- 10.1 "Hurtigafslutning" er den sidste fase af et parti når alle resterende træk skal udføres på begrænset tid.
- 10.2 Hvis spilleren som er i træk 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 turneringslederen.
- Hvis turneringslederen 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.
 - Hvis turneringslederen udsætter sin beslutning, kan han tildele modparten to minutters ekstra betænkningstid, og partiet skal fortsætte så vidt muligt under turneringslederens tilstedeværelse. Turneringslederen 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.
 - Hvis turneringslederen har afslået kravet, skal modstanderen have tillagt to minutters ekstra betænkningstid.
 - Turneringslederens beslutning er endelig for så vidt angår §10.2 a. b. og c.

3.2.6 § 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 ($\frac{1}{2}$).

3.2.7 § 12. Spillernes opførsel

- 12.1 Spillerne må ikke foretage sig noget der kan bringe Skakspillet i vanry.
- 12.2 a. Under partiet er det spillerne forbudt at benytte nogen form for notater, råd eller andre informationskilder, eller at analysere på et andet skakbræt.
b. Det er strengt forbudt på spillestedet at medbringe mobiltelefoner eller andre elektroniske kommunikationsmidler, som ikke er godkendt af turneringslederen. Hvis en spillers mobiltelefon ringer på spillestedet mens der spilles, taber spilleren sit parti. Modstanderens score afgøres af turneringslederen.
- 12.3 Noteringslisten må kun bruges til at notere trækkene, tidsforbruget, remistilbud og oplysninger vedrørende eventuelle krav og andre relevante data.
- 12.4 Spillere som har afsluttet deres parti, skal betragtes som tilskuere.
- 12.5 Spillerne må ikke forlade „spillestedet“ uden tilladelse fra turneringslederen. Ved spillestedet forstås spillelokaler, toiletter, kantine, rygelokaler og andre steder angivet af turneringslederen. Spilleren i trækket må ikke forlade spillelokalerne uden turneringslederens tilladelse.
- 12.6 Det er forbudt at forstyrre eller genere modstanderen på hvilken måde det end sker. Dette omfatter urimelige krav eller gentagne remistilbud.
- 12.7 Overtrædelse af nogen del af §12.1 til §12.6 kan 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 turneringslederen.
- 12.9 Hvis begge spillere findes skyldige efter §12.8, skal partiet erklæres tabt for begge spillere.

3.2.8 § 13. Turneringslederens opgaver (Se Forord)

- 13.1 Turneringslederen skal påse at FIDEs regler for skak nøje overholdes.
- 13.2 Turneringslederen skal virke for de bedste forhold for turneringen. Han skal sikre at gode spilleforhold opretholdes og at spillerne ikke forstyrres. Han skal overvåge turneringens afvikling.
- 13.3 Turneringslederen skal holde øje med partierne, især når spillerne er i tidnød, iværksætte de afgørelser som han træffer og idømme spillerne straffe hvor det er passende.

- 13.4 Turneringslederen kan gøre brug af en eller flere af følgende straffe:
- a. Advarsel
 - b. Forøgelse modstanderens resterende betænkningstid
 - c. Nedsættelse af den skyldige spillers resterende betænkningstid
 - d. Erklære partiet for tabt
 - e. Nedsættelse af den skyldige spillers score i partiet
 - f. Forøgelse af modstanderens score i partiet til det maksimale antal point der kan scores i det parti.
 - g. Bortvisning fra turneringen
- 13.5 Turneringslederen kan tildele den ene eller begge spillere ekstra tid i tilfælde af udefrakommende forstyrrelser.
- 13.6 Turneringslederen må ikke gribe ind i et parti, undtagen i de tilfælde der er beskrevet i FIDEs Regler For Skak. Han må ikke gøre opmærksom på hvor mange træk der er spillet, undtagen under anvendelse af §8.5 når mindst én vinge er faldet . Turneringslederen skal afholde sig fra at gøre en spiller opmærksom på, at hans modstander har trukket eller at spilleren ikke har trykket på sit ur.
- 13.7
- a) Tilskuere og andre spillere må ikke tale om eller på anden vis gribe ind i partiet. Om nødvendigt kan turneringslederen bortvise pågældende fra spillestedet.
 - b) Det er forbudt for alle at anvende mobiltelefon på spillestedet og på andre steder bestemt af turneringslederen.

3.2.9 § 14. FIDE

- 14.1 Medlemsforbund kan bede FIDE træffe en officiel afgørelse i spørgsmål vedrørende FIDEs regler for skak.

3.3 Tillæg

3.3.1 A. Hængepartier

A1.

- a. Hvis et parti ikke er afsluttet ved spilletidens udløb, skal turneringslederen pålægge spilleren i trækket at gøre hemmeligt træk. Spilleren skal notere sit træk på entydig vis på sin noteringsliste, lægge denne og modstanderens ditto i en kuvert, forsegle kuverten og først da standse uret uden at starte modstanderens ur. Indtil han har standset uret, har spilleren ret til at ændre sit hemmelige træk. Hvis spilleren udfører et træk på skakbrættet, efter at turneringslederen har bedt ham om at gøre hemmeligt træk, skal han notere dette samme træk på noteringslisten som hemmeligt træk.
- b. En spiller som er i trækket og afbryder partiet før spilletidens udløb, skal anses for at have udført det hemmelige træk ved spilletidens udløb, og hans betænkningstid skal angives i overensstemmelse hermed.

A2. Følgende skal angives på hængepartikuverten:

- a. Spillernes navne,
- b. stillingen umiddelbart før det hemmelige træk,
- c. hver spillers forbrugte betænkningstid,
- d. navnet på spilleren som har afgivet hemmeligt træk,
- e. det hemmelige træks nummer,
- f. remistilbud, hvis tilbudet er gældende,
- g. dato, tidspunkt og sted for genoptagelsen af partiet.

A3. Turneringslederen skal kontrollere nøjagtigheden af oplysningerne på kuverten og er ansvarlig for forsvarlig opbevarelse af den.

A4. Hvis en spiller tilbyder remis efter hans modstander har gjort hemmeligt træk, står tilbudet ved magt indtil modstanderen har accepteret det eller afvist det som beskrevet i §9.1

A5. Før partiet genoptages, skal stillingen umiddelbart før det hemmelige træk opstilles på skakbrættet, og begge spilleres forbrugte betænkningstid ved partiets afbrydelse skal indstilles på uret.

A6. Hvis partiet aftales remis før genoptagelsen, eller hvis en af spillerne oplyser turneringslederen om at han opgiver, er partiet færdigspillet.

A7. Hængepartikuverten må kun åbnes når den spiller som skal besvare det hemmelige træk, er tilstede.

- A8. Med undtagelse af de tilfælde, som er nævnt i §6.10 og §9.6, er partiet tabt for en spiller som har gjort et hemmeligt træk der er
- a. flertydigt,
 - b. noteret, så det er umuligt at fastslå dets virkelige betydning, eller
 - c. ulovligt.
- A9. På tidspunktet for partiets genoptagelse:
- a. Hvis spilleren der skal besvare det hemmelige træk er tilstede, skal kuverten åbnes, det hemmelige træk udføres på brættet og hans ur sættes i gang.
 - b. Hvis spilleren der skal besvare det hemmelige træk ikke er tilstede, skal hans ur sættes i gang. Når han kommer, må han stoppe uret og tilkalde turneringslederen. Hængepartikuverten skal da åbnes og det hemmelige træk udføres på brættet. Hans ur sættes derefter i gang igen.
 - c. Hvis spilleren der har afgivet det hemmelige træk ikke er tilstede, har hans modstander ret til at notere sit træk på noteringslisten, forsegle denne i en ny kuvert og sætte modstanderens ur i gang i stedet for at udføre trækket på normal vis. Kuverten skal gives til turneringslederen som skal opbevare den forsvarligt og åbne den ved modstanderens ankomst.
- A10. Partiet er tabt for den spiller som ankommer mere end én time efter det fastsatte tidspunkt for partiets genoptagelse (medmindre andet fremgår af turneringsreglement, eller turneringslederen beslutter noget andet). Dog, hvis den ikke fremmødte spiller er den der har afgivet hemmeligt træk, så skal resultatet ændres hvis
- a. den ikke fremmødte spiller har vundet partiet ved, at det hemmelige træk sætter mat,
 - b. den ikke fremmødte spiller med sit hemmelige træk har fremtvunget en patstilling, eller en stilling som beskrevet i §9.6 er opstået på brættet,
 - c. den fremmødte spiller har tabt partiet i henhold til §6.10.
- A11.
- a. Hvis kuverten med det hemmelige træk mangler, skal partiet fortsætte fra afbrudsstillingen med urene indstillet som ved afbrydelsen. Hvis hver spillers forbrugte tid ikke kan rekonstrueres, skal uret stilles efter turneringslederens skøn. Spilleren der gjorde hemmeligt træk, skal så udføre det træk på brættet som han siger han har forseglet.
 - b. Hvis det er umuligt at genskabe stillingen, skal partiet annulleres og et nyt parti spilles.
- A12. Hvis én af spillerne ved genoptagelsen påpeger at uret er stillet forkert før han udfører sit første træk, skal fejlen rettes. Hvis fejlen ikke opdages på dette tidspunkt, fortsætter partiet uanfægtet, medmindre turneringslederen vurderer at konsekvenserne er for alvorlige.

- A13. Turneringslederen skal på sit eget ur kontrollere varigheden af hver enkelt genoptaget parti. Starttidspunkt og sluttidspunkt skal bekendtgøres på forhånd.

3.3.2 B. Hurtigskak

- B1. Et „hurtigskakparti“ er et parti hvor enten alle træk skal udføres indenfor et fastsat tidsrum på mellem 15 og 60 minutter til hver spiller eller den tildelte tid + 60 gange hver tillægstid er mellem 15 og 60 minutter.
- B2. Reglerne skal følge FIDEs regler for skakspillet, undtagen hvor de ændres af nedennævnte regler:
- B3. Spillerne behøver ikke at notere trækkene.
- B4. Når hver spiller har udført tre træk, kan der ikke gøres indsigelse mod forkert udgangsstilling, forkert brætorientering eller forkert indstilling af uret.
I tilfælde af omvendt placering af konge og dronning er rokade med denne konge ikke tilladt.
- B5. Turneringslederen skal kun dømme i henhold til §4 (Om at flytte brikkerne), hvis den ene eller begge spillere beder om det.
- B6. Et ulovligt træk er fuldført, når modstanderens ur er startet. Modstanderen har derefter ret til at påpege, at spilleren har fuldført et ulovligt træk, før kravstilleren selv udfører sit træk. Kun efter en sådan påstand skal turneringslederen træffe en afgørelse. Dog skal turneringslederen om muligt gribe ind, dersom begge konger står i skak eller en bondeforvandling ikke er fuldført.
- B7. Faldvingen anses for faldet, når en af spillerne med rette påpeger dette. Turneringslederen skal afholde sig fra at gøre opmærksom på vingefald.
- B8. For at kræve gevinst på tid skal kravstilleren standse urene og underrette turneringslederen. For at kravet kan tages til følge, skal spillerens egen faldvinge forblive oppe mens modstanderens skal være faldet, efter at urene er stoppet.
- B9. Hvis begge faldvinger er faldet, er partiet remis.

3.3.3 C. Lynskak

- C1. Et „lynskakparti“ er et parti hvor alle træk skal udføres indenfor et fastsat tidsrum på mindre end 15 minutter til hver spiller, eller den tildelte tid + 60 gange hver tillægstid er mindre end 15.
- C2. Partiet skal følge reglerne for hurtigskak som beskrevet i tillæg B, undtagen hvor de ændres af nedennævnte regler. Paragrafferne 1§0.2 og B6 gælder ikke.
- C3. Et ulovligt træk er fuldført, når modstanderens 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 ved dårligst mulige modspil, kan kravstilleren kræve remis før han har udført sit eget træk.
Så snart modstanderen har udført sit eget træk, kan et ulovligt træk ikke rettes.

3.3.4 D. Hurtigafslutning, hvor der ikke er en turneringsleder 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,

- a. at modstanderen ikke kan vinde på normal vis.
- b. at modstanderen ikke har gjort noget forsøg at vinde på normal vis.

I tilfælde a. skal spilleren skrive slutstillingen ned, og modstanderen skal bekræfte den.

I tilfælde b. skal spilleren skrive slutstillingen ned og vedlægge en fuldstændig noteringsliste. Modstanderen skal bekræfte både noteringslisten og slutstillingen.

Kravet skal fremføres til en turneringsleder hvis afgørelse er inappellabel.

3.3.5 E. 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 turneringsleder der bemærker at en spiller anvender et andet notationssystem end det algebraiske, bør gøre spilleren opmærksom på dette krav.

Beskrivelse af det algebraiske system.

- E1 I denne beskrivelse angiver "officer" en anden brik end en bonde.
- E2 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.
- E3 Hver spiller kan som det første bogstav anvende det som normalt anvendes i spillerens land. For eksempel: F=fou (fransk for løber), B=bishop (engelsk for løber)
- I trykte tidsskrifter anbefales brugen af figuriner for officererne.
- E4 Bønder betegnes ikke med deres første bogstav, men er kendetegnet ved fraværet af sådan et bogstav. For eksempel: e5, d4 og a5.
- E5 De otte linier (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.
- E6 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.

- E7 Som følge af de foregående regler er hvert af de 64 felter betegnet med sin egen unikke kombination af bogstav og tal.

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 træk som udføres, er betegnet med (a) det første bogstav i officerens navn og (b) 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.

- E9 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 linien hvorfra hvor bonden flyttes angives, derefter et x, derefter bondens ankomstfelt. For eksempel: dxe5, 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.

- E10 Hvis to ens brikker kan flyttes til det samme felt, betegnes den brik som flyttes, som følger:

1. Hvis begge brikker står på samme række: (a) det første bogstav i brikkens navn, (b) linien hvorfra den blev flyttet og (c) det felt hvor brikken flyttes til.
2. Hvis begge brikker står på samme linie: (a) det første bogstav i brikkens navn, (b) rækken hvorfra den blev flyttet og (c) det felt hvor brikken flyttes til.
3. Hvis brikkerne står på forskellige rækker og linier foretrækkes notationsmåde (1). I tilfælde af slag skal 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.

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 Sdx3 afhængig af hvilken springer der flyttes.

- E11 Hvis to bønder kan slå den samme officer eller bonde hos modstanderen, betegnes den brik som flyttes med (a) bogstavet på den linie 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.
- E12 Ved bondeforvandling angives det aktuelle bondetræk umiddelbart efterfulgt af det første bogstav i den nye officers navn. For eksempel: d8D, f8S, b1L og g1T.
- E13 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 # skakmat
e.p. slår "en passant"

Partieksempel: 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(=)

3.3.6 F. Regler for spil med blinde og svagtseende

F1 Turneringsledelsen har ret til at tilpasse de følgende regler efter lokale forhold. Ved turneringsskak mellem seende og svagtseende (næsten blind) kan hver spiller gøre krav på, at der benyttes to skakbrætter, den seende benytter et normalt skakbræt, den svagtseende benytter et specielt fremstillet. Det specielt fremstillede skakbræt skal opfylde følgende krav:

- a. mindst 20 gange 20 cm.
- b. de sorte felter hævet en smule
- c. et hul til en tap i hvert felt
- d. alle brikker skal have en tap som passer i feltets hul
- e. brikker af Staunton model, hvor de sorte er særligt markerede

F2 Følgende bestemmelser skal anvendes i spillet:

1. Trækkene skal meddeles tydeligt, gentages af modstanderen og udføres på hans skakbræt. Ved bondeforvandling skal spilleren nævne hvilken brik der er valgt. For at gøre meddelelsen så klar som muligt, anbefales det at anvende følgende navne i stedet for det tilsvarende bogstav ved algebraisk notation:

A – Anna

B – Bodil (eller Bella)

C – Cecilie (eller Cesar)

D – Dora (eller David)

E – Erik (eller Eva)

F – Frederik (eller Felix)

G – Gustav

H – Henrik (eller Hector)

Rækker skal benævnes med tal (dansk eller tysk) fra hvid mod sort:

1 – et (eller eins)

2 – to (eller zwei)

3 – tre (eller drei)

4 – fire (eller vier)

5 – fem (eller fünf)

6 – seks (eller sechs)

7 – syv (eller sieben)

8 – otte (eller acht)

Rokade meddeles "lang rokade" (eller på tysk "Lange Rochade") og "kort rokade" (eller på tysk "Kurze Rochade").

Brikkerne benævnes: konge (eller König), dronning (eller Dame), tårn (eller Turm), løber (eller Läufer), springer og bonde (eller Bauer). Ved bondeforvandling skal spilleren meddele hvilken brik der vælges.

2. På den svagtseendes skakbræt skal en brik betragtes som "rørt", når dens tap er taget op af det tilsvarende hul.
3. Et træk er udført når:
 - a. i tilfælde af slag, når den slagne brik er fjernet fra brættet hos den spiller som nu er i trækket
 - b. en briks tap er placeret i et andet tilsvarende hul
 - c. trækket er blevet meddeltFørst derefter må modstanderens ur startes.
Hvad angår punkt 2 og 3 gælder de normale regler for den seende spiller.
4. Det skal være tilladt at anvende et ur specielt fremstillet for svagtseende. Det skal indeholde følgende udstyr:
 - a. en urskive med forstærkede visere, markeret med en prik for hver 5 minutter og to hævede prikker for hver 15 minutter
 - b. en faldvinge som let kan føles. Faldvingen skal placeres sådan, at spilleren kan føle minutviseren under de sidste 5 minutter af en hel time.
5. Den svagtseende skal notere i blindskrift, almindelig skrift eller indtale trækene på en båndoptager.
6. En fortalelse ved meddelelsen af et træk skal rettes straks og inden modstanderens ur startes.
7. Hvis der under partiet opstår forskellige stillinger på de to skakbrætter, skal dette rettes under medvirken af en turneringsleder og ved hjælp af begge spilleres noteringsliste. Hvis begge noteringslister er ens, skal den spiller som har noteret det korrekte træk, men udført et forkert træk, rette stillingen efter trækket på noteringslisten.
8. Hvis de to noteringslister også er forskellige, skal spillet føres tilbage til det træk hvor de er ens, og turneringslederen skal indstille urene tilsvarende.
9. Den blinde spiller har ret til at bruge en assistent, som kan have en eller flere af følgende opgaver:
 - a. udføre begge spilleres træk på modstanderens skakbræt
 - b. meddele begge spilleres træk
 - c. notere trækene for den svagtseende og starte modstanderens ur (under hensyntagen til bestemmelse 3c)
 - d. på forespørgsel informere den blinde om antal udførte træk og begge spilleres tidsforbrug.
 - e. kræve gevinst ved tidsoverskridelse og gøre turneringslederen opmærksom på "rørt brik" af modstanderen.
 - f. udføre de nødvendige formaliteter ved hængeparti.

Hvis den blinde ikke ønsker at bruge en assistent, må den seende bruge en assistent hvis pligter er 9a og 9b.