

REGLER FOR SKAKSPILLET, GÆLDENDE FRA 1. JANUAR 2018

Indhold:

INDLEDNING

FORORD

GRUNDLÆGGENDE SPILLEREGLER

- § 1: Skakspillets natur og mål
- § 2: Brikernes udgangsstilling på skakbrættet
- § 3: Brikernes gang
- § 4: Om at flytte brikkerne
- § 5: Afslutningen af partiet

TURNERINGSREGLER

- § 6: Skakuret
- § 7: Uregelmæssigheder
- § 8: Noteringen af trækkene
- § 9: Remis
- § 10: Points
- § 11: Spillernes opførsel
- § 12: Dommerens opgaver (se forord)

Tillæg:

- A. Hurtigskak
- B. Lynskak
- C. Algebraisk notation
- D. Regler for spil med blinde og svagtseende

Anbefalinger:

- I. Afbrudte partier
- II. Regler for Skak960
- III. Partier uden tillægstid inklusive hurtigafslutning

Ordliste for betegnelser i skakreglerne

INDLEDNING

FIDEs regler for skak gælder for nærskak.

FIDEs regler for skak består af to dele: 1. Grundlæggende spilleregler og 2. Turneringsregler.

Den engelske tekst er den autoritative version af FIDEs regler for skak, (som er vedtaget på den 88. FIDE kongres i Goynuk, Antalya, Tyrkiet) træder i kraft den 1. jan 2018. Den danske tekst er godkendt af Dansk Skak Unions hovedbestyrelse den 12. november 2017.

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

FORORD

Reglerne for skak kan ikke omfatte regler for alle mulige situationer, der kan opstå under et parti, og de kan heller ikke omfatte alle administrative emner. I tilfælde, som ikke er direkte behandlet i FIDEs regler for skak, bør man kunne nå frem til en afgørelse ved analogt at anvende regler for en situation af lignende karakter.

Reglerne forudsætter, at dommeren har den nødvendige kompetence, en sund dømmekraft og en absolut objektivitet. Alt for detaljerede regler ville fratage dommeren 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.

Det er en forudsætning for at et parti kan blive FIDE ratet, at det spilles efter FIDEs regler for skak.

Det anbefales, at også ikke FIDE ratede turneringspartier spilles efter FIDEs regler for skak.

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

GRUNDLÆGGENDE SPILLEREGLER

§ 1 Skakspillets natur og mål






- 1.1 Et parti skak er et spil mellem to modstandere som flytter deres brikker på et kvadratisk bræt, kaldet et "skakbræt".
- 1.2 Spilleren med de lyse brikker (Hvid) udfører det første træk, derefter trækker spillerne skiftevis, idet spilleren med de mørke brikker (Sort) udfører det næste træk.
- 1.3 En spiller siges "at være i trækket" når hans modstanders træk er udført.
- 1.4 Målet for begge spillere er at angribe modstanderens konge på en sådan måde, at modstanderen ikke har noget lovligt træk.
 - 1.4.1 Den spiller, der når dette mål, siges at have sat sin modstanders konge "skakmat" og at have vundet spillet. Lade sin egen konge stå i skak, at udsætte sin egen konge for skak eller at slå modstanderens konge er ikke tilladt.
 - 1.4.2 Modstanderen, hvis konge er sat skakmat, har tabt partiet.

- 1.5 Hvis stillingen er sådan at ingen af spillerne på nogen mulig måde kan sætte modstanderens konge skakmat, er partiet “remis”, hvilket vil sige uafgjort. (Se §.5.2.2)

§ 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 Hvid 16 lyse brikker (de “hvide” brikker); Sort har 16 mørke brikker (de “sorte” brikker):

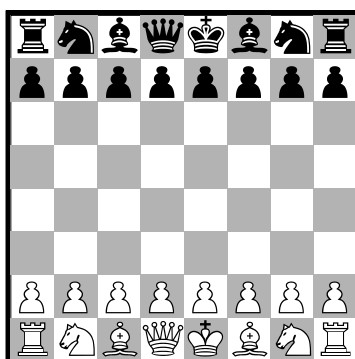
Disse brikker er følgende:

En hvid konge	normalt angivet ved symbolet		K
En hvid dronning	normalt angivet ved symbolet		D
To hvide tårne	normalt angivet ved symbolet		T
To hvide løbere	normalt angivet ved symbolet		L
To hvide springere	normalt angivet ved symbolet		S
Otte hvide bønder	normalt angivet ved symbolet		
En sort konge	normalt angivet ved symbolet		K
En sort dronning	normalt angivet ved symbolet		D
To sorte tårne	normalt angivet ved symbolet		T
To sorte løbere	normalt angivet ved symbolet		L
To sorte springere	normalt angivet ved symbolet		S
Otte sorte bønder	normalt angivet ved symbolet		

Staunton brikker



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, strækkende sig fra en af brættets kanter til en tilstødende kant, kaldes en "diagonal".

§ 3 Brikernes gang

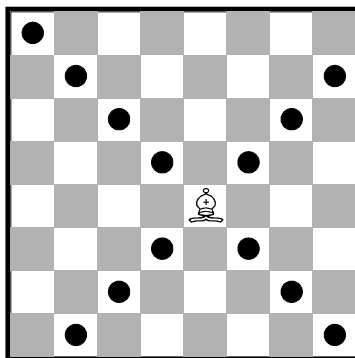
3.1 Det er ikke tilladt at flytte en brik til et felt, der er besat af en brik af samme farve.

3.1.1 Hvis en brik flyttes til et felt, der er besat af en af modstanderens brikker, bliver denne slået og fjernet fra skakbrættet som en del af det samme træk.

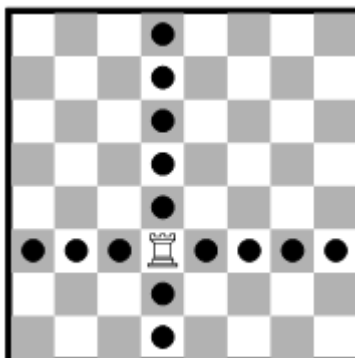
3.1.2 En brik siges at true en af modstanderens brikker, hvis brikken kan slå modstanderens brik ifølge reglerne i §§ 3.2 - 3.8.

3.1.3 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.

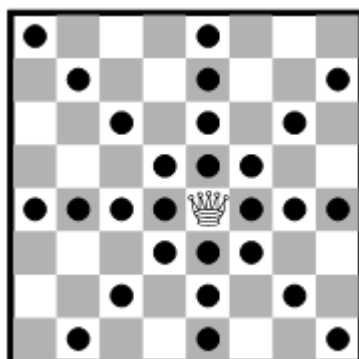
3.2 Løberen må flyttes til ethvert felt på en diagonal som den står på.



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

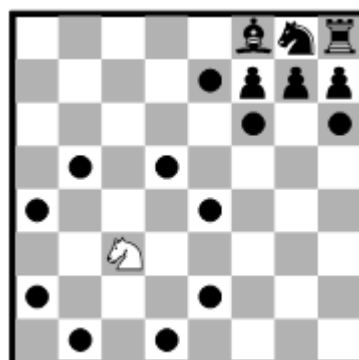


- 3.4 Dronningen må flyttes til ethvert felt på den række, linje eller en diagonal som den står på.



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

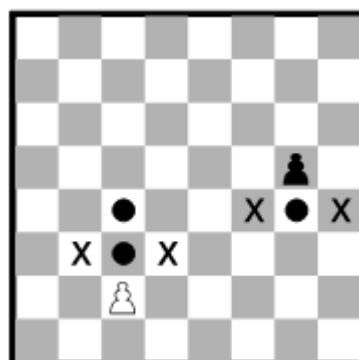
- 3.6 Springereren må flyttes til et af de felter som er nærmest det felt den står på, men ikke på den samme linje, række eller diagonal.



- 3.7.1 Bonden må flyttes fremad til feltet umiddelbart foran den på samme linje, forudsat dette felt er ubesat, eller

- 3.7.2 i sit første træk må bonden flytte som i § 3.7.1; alternativt må den flyttes to felter frem ad samme linje, forudsat at begge felter er ubesatte, eller

- 3.7.3 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.



- 3.7.4.1 En bonde placeret på samme række og på en tilstødende linje til en af modstanderens bønder, som i ét træk netop er flyttet to felter frem fra sit udgangsfelt, kan slå omtalte modstanderbonde, som om denne kun var flyttet ét felt frem.

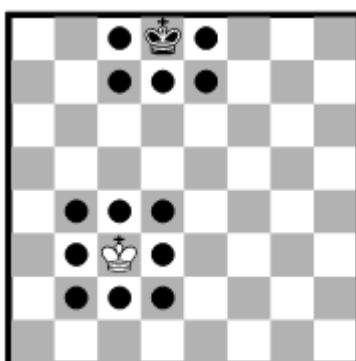
- 3.7.4.2 Dette slag er kun lovligt i trækket umiddelbart efter at bonden er flyttet frem. Slaget kaldes for “en passant”.



- 3.7.5.1 Når spilleren, der er i trækket, flytter en bonde til rækken fjernest fra sit udgangsfelt, skal han som en del af trækket udskifte denne bonde med en ny dronning, tårn, løber eller springer af samme farve på det felt som bonden skulle have været flyttet til. Dette felt kaldes forvandlingsfeltet.
- 3.7.5.2 Spillerens valg er ikke begrænset til brikker som er blevet slået tidligere.
- 3.7.5.3 Denne udskiftning kaldes en “bondeforvandling”; den nye brik virker med det samme.

- 3.8 Kongen må flytte på to forskellige måder:

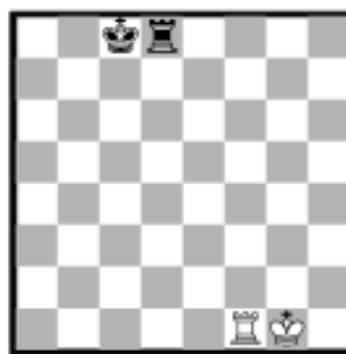
- 3.8.1 til et hvilket som helst tilstødende felt.



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



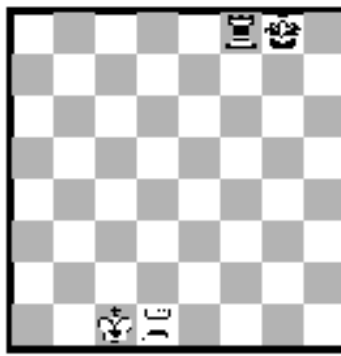
Før lang sort rokade
Før kort hvid rokade



Efter lang sort rokade
Efter kort hvid rokade



Før kort sort rokade
Før lang hvid rokade



Efter kort sort rokade
Efter lang hvid rokade

3.8.2.1 Retten til rokade er mistet

- 3.8.2.1.1 hvis kongen allerede har været flyttet, eller
- 3.8.2.1.2 med et tårn, som allerede har været flyttet.

3.8.2.2 Rokaden er forhindret midlertidigt

- 3.8.2.2.1 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.
- 3.8.2.2.2 hvis der er nogen brik mellem kongen og det tårn, der skal rokeres med.

3.9.1 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 felt, som kongen står på, fordi de ville efterlade egen konge i skak eller udsætte egen konge for skak.

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

3.10.1 Et træk er lovligt, når alle de relevante krav i §§ 3.1 - 3.9 er opfyldt.

3.10.2 Et træk er ulovligt, når de relevante krav i §§ 3.1 - 3.9 ikke er opfyldt.

3.10.3 En stilling er ulovlig, når den ikke kan fremkomme ved nogen serie af lovlige træk.

§ 4 Om at flytte brikkerne

4.1 Hvert træk skal udføres med kun en hånd.

4.2.1 Kun den spiller, der er i trækket må rette på en eller flere brikker på deres felter, forudsat han giver udtryk herfor (f.eks. ved at sige "j'adoube", "I adjust" eller "jeg retter").

4.2.2 Enhver anden berøring af en brik, undtagen en klar tilfældig berøring, anses for at være tilsigtet.

4.3 Hvis en spiller i trækket, udover det i § 4.2 anførte, på skakbrættet rører med henblik på at flytte eller tage:

4.3.1 en eller flere af sine egne brikker, skal han flytte den først rørte brik der kan flyttes

4.3.2 en eller flere af sin modstanders brikker, skal han slå den først rørte brik der kan slås

4.3.3 en eller flere brikker af hver farve, skal han slå den første rørte af modstanderens brikker med sin egen første rørte brik eller, hvis dette er ulovligt, flytte eller slå den første rørte brik, som kan flyttes eller slås. Hvis det er uklart, om spillerens egen brik eller modstanderens blev rørt først, betragtes spillerens egen brik som rørt før modstanderens brik.

- 4.4 Hvis en spiller i trækket:
 - 4.4.1 rører sin konge og et tårn, skal han rokere til den side hvis det er lovligt
 - 4.4.2 med vilje rører et tårn og derefter sin konge, må han ikke rokere til den side i dette træk, og situationen skal behandles efter § 4.3.1
 - 4.4.3 idet han vil rokere, rører kongen og derefter et tårn, men rokade med dette tårn er ulovlig, skal spilleren udføre et andet lovligt træk med kongen (hvilket kan være at rokere med det andet tårn). Hvis kongen ikke har noget lovligt træk, er spilleren frit stillet til at gøre et hvilket som helst lovligt træk.
 - 4.4.4 forvandler en bonde, er valget af den nye brik endeligt, når den nye brik har berørt forvandlingsfeltet.
- 4.5 Hvis ingen af de brikker der er rørt i henhold til § 4.3 eller § 4.4, kan flyttes eller slås, må spilleren gøre et hvilket som helst lovligt træk.
- 4.6 Bondeforvandling kan udføres på flere måder:
 - 4.6.1 Bonden behøver ikke at blive placeret på forvandlingsfeltet,
 - 4.6.2 bonden kan fjernes, og den nye brik kan placeres på forvandlingsfeltet i valgfri rækkefølge.
 - 4.6.3 Hvis der står en af modstanderens brikker på forvandlingsfeltet skal den slås.
- 4.7 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 i dette træk. Trækket betragtes som udført hvis:
 - 4.7.1 ved et slag, den slagne brik er fjernet fra brættet og spilleren har sat sin egen brik på det nye felt og har sluppet brikken,
 - 4.7.2 ved rokade, når spillerens hånd har sluppet tårnet på det felt, 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. Hvis rokade til den side er ulovlig, skal spilleren udføre et andet lovligt træk med kongen (hvilket kan være at rokere med det andet tårn). Hvis kongen ikke har noget lovligt træk, er spilleren frit stillet til at gøre et hvilket som helst lovligt træk.
 - 4.7.3 ved bondeforvandling, når spillerens hånd har sluppet den nye brik på forvandlingsfeltet og bonden er fjernet fra brættet
- 4.8 En spiller mister sin ret til at fremsætte krav i anledning af modstanderens overtrædelse af §§ 4.1- 4.7, så snart spilleren selv rører en brik med henblik på at flytte eller slå den.
- 4.9 Hvis en spiller ikke er i stand til at flytte brikkerne, kan spilleren få en af dommeren godkendt assistent til at udføre dette.

§ 5 Afslutningen af partiet

- 5.1.1 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 i overensstemmelse med § 3 og §§ 4.2 - 4.7
- 5.1.2 Partiet er vundet af den spiller hvis modstander erklærer, at han opgiver. Dette afslutter straks partiet.
- 5.2.1 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 i overensstemmelse med § 3 og §§ 4.2 - 4.7.

- 5.2.2 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 i overensstemmelse med § 3 og §§ 4.2 - 4.7
- 5.2.3 Partiet er remis ved overenskomst mellem de to spillere under partiet, forudsat at begge spillere har gjort mindst et træk. Dette afslutter straks partiet.

TURNERINGSREGLER

§ 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.
Hver urskive eller display har en "vinge"
"Vingefald" betyder udløbet af den tildelte betænkningstid for en spiller.
- 6.2.1 Under partiet skal hver spiller efter at have udført sit træk på brættet, standse sit eget ur og sætte modstanderens i gang (det vil sige, spilleren skal trykke på sit ur). Dette fuldfører trækket. Et træk er også fuldført hvis:
 - 6.2.1.1 trækket afslutter partiet (se §§ 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 og 9.6.2), eller
 - 6.2.1.2 spilleren har udført sit næste træk, dersom hans foregående træk ikke var fuldført.
- 6.2.2 En spiller skal have lov til at standse sit ur efter at have lavet sit træk, selv efter at modstanderen har lavet sit næste træk. Tiden mellem udførelsen af trækket på brættet og at trykke på sit ur betragtes som en del af spillerens tildelte betænkningstid.
- 6.2.3 Spilleren skal trykke på sit ur med samme hånd som han udførte sit træk med. Det er forbudt at holde en finger på uret eller umiddelbart over det.
- 6.2.4 Spillerne skal behandle skakuret ordentligt. Det er forbudt at slå kraftigt på det, løfte det op, at trykke på sit ur før man har trukket eller at vælte uret. Upassende behandling af uret kan straffes i henhold til § 12.9
- 6.2.5 Kun spilleren hvis ur går, har lov at rette på brikkerne.
- 6.2.6 Hvis en spiller er ude af stand til at betjene uret, kan en assistent, der kan godkendes af dommeren, stilles til rådighed af spilleren til at udføre denne opgave. Hans ur skal stilles af dommeren efter bedste skøn. Dette gælder ikke for en handicappet spillers ur.
- 6.3.1 Når der anvendes skakur, skal hver spiller fuldføre et mindste antal træk eller alle træk indenfor en tildelt tidsperiode inklusive et tidstillæg for hvert træk. Alle disse betingelser skal oplyses i forvejen.
- 6.3.2 Opspartet tid fra én tidsperiode tillægges tiden for den næste tidsperiode, hvor dette er aktuelt. 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.
- 6.4 Umiddelbart efter at en vinge er faldet, skal det kontrolleres om kravene i af § 6.3.1 er overholdt.
- 6.5 Før partiet påbegyndes, skal dommeren bestemme hvor skakuret skal stå.
- 6.6 På det tidspunkt, hvor partiet skal begynde, sættes Hvids ur i gang.

- 6.7.1 Turneringsreglementet skal på forhånd angive en tilladt forsinkelse. Hvis den tilladte forsinkelse ikke er angivet, er denne nul. En spiller, der ankommer til skakbrættet efter denne tilladte forsinkelse, taber partiet, medmindre dommeren bestemmer andet.
- 6.7.2 Hvis turneringsreglementet angiver at den tilladte forsinkelse ikke er nul og hvis ingen af spillerne er til stede fra begyndelsen, mister Hvid, al den tid der forløber indtil han ankommer, medmindre turneringens reglement fastsætter eller dommeren beslutter andet.
- 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 §§ 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3 træder i kraft, taber spilleren partiet, hvis han ikke har fuldført det foreskrevne antal træk indenfor den tildelte tid. Partiet er dog remis, hvis stillingen er sådan, at modstanderen ikke kan sætte spillerens konge skakmat ved nogen mulig rækkefølge af lovlige træk.
- 6.10.1 Urets visninger betragtes som definitive, medmindre der foreligger åbenbare fejl. Et skakur med en åbenbar fejl skal udskiftes af dommeren, som skal stille tiden på det nye ur efter sit bedste skøn.
- 6.10.2 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 skakuret korrekt og skal indstille tiden og træktælleren, hvis nødvendigt. Han skal indstille urene efter sit bedste skøn.
- 6.11.1 Hvis det er nødvendigt at afbryde partiet, skal dommeren standse urene.
- 6.11.2 En spiller må kun standse skakuret for at tilkalde dommeren, f.eks. ved bondeforvandling, hvis den ønskede brik ikke er ved hånden.
- 6.11.3 Dommeren bestemmer hvornår partiet skal genoptages.
- 6.11.4 Hvis en spiller standser skakuret for at tilkalde dommeren, skal dommeren tage stilling til, om spilleren havde gyldig grund til at standse urene. Hvis spilleren ikke havde gyldig grund til at standse urene, skal spilleren straffes i overensstemmelse med § 12.9.
- 6.12.1 Skærme eller demonstrationsbrætter som viser den aktuelle stilling på skakbrættet, de udførte / fuldførte antal træk, samt ure der også viser trækantallet, er tilladt i spillesalen.
- 6.12.2 Spilleren kan dog ikke fremsætte et krav, der alene er baseret på sådanne kilder.

§ 7 Uregelmæssigheder

- 7.1 Hvis der opstår en uregelmæssighed, og brikkerne skal føres tilbage til en tidligere stilling, skal dommeren stille tiderne på skakuret efter sit bedste skøn. Dette indbefatter også retten til ikke at ændre tiderne. Dommeren skal også, om nødvendigt, stille urets træktæller.
- 7.2.1 Hvis det under et parti, opdages at brikernes udgangsstilling var forkert, skal partiet annulleres og et nyt parti spilles.
- 7.2.2 Hvis det under et parti opdages at brættet er placeret i modstrid med § 2.1, skal partiet fortsætte, men stillingen skal overføres til et rigtigt vendt bræt.
- 7.3 Hvis et parti er påbegyndt med omvendte farver skal det, dersom der er udført færre end 10 træk af hver spiller, stoppes, og et nyt parti skal spilles med korrekt farvetildeling. Efter 10 træk eller flere skal partiet fortsætte.

- 7.4.1 Hvis en spiller fejlplacerer eller vælter en eller flere brikker, skal han genskabe den rigtige stilling i sin egen betænkningstid.
- 7.4.2 Hvis det er nødvendigt, kan enten spilleren selv eller hans modstander standse skakuret og tilkalde dommeren.
- 7.4.3 Dommeren kan idømme straf til den spiller, som fejlplacerede brikkerne.
- 7.5.1 Et ulovligt træk er fuldført, når spilleren har standset sit ur. Hvis det under et parti opdages, at der er fuldført et ulovligt træk, skal stillingen umiddelbart før uregelmæssigheden genskabes. Hvis stillingen umiddelbart før uregelmæssigheden ikke kan fastslås, skal partiet fortsætte fra den sidste identificerbare stilling før uregelmæssigheden. §§ 4.3 og 4.7 gælder for det træk der erstatter det ulovlige træk. Partiet skal herefter fortsætte fra denne genskabte stilling.
- 7.5.2 Hvis spilleren har flyttet en bonde til rækken fjernest fra bondens udgangsfelt, har trykket på sit ur, men ikke har udskiftet bonden med en ny brik, er trækket ulovligt. Bonden skal udskiftes med en dronning af samme farve som bonden.
- 7.5.3 Hvis en spiller trykker på sit ur uden at have udført et træk, skal det betragtes som og straffes som et ulovligt træk.
- 7.5.4 Hvis en spiller bruger begge hænder til at udføre et enkelt træk (for eksempel i tilfælde af rokade, slag eller forvandling) og har trykket på uret, skal det betragtes som og straffes som et ulovligt træk.
- 7.5.5 Efter brugen af § 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 eller 7.5.4 skal dommeren give modstanderen to ekstra minutter for en spillers første fuldførte ulovlige træk; hvis samme spiller fuldfører endnu et ulovligt træk, skal dommeren erklære partiet tabt for denne spiller. Partiet er dog remis hvis stillingen er sådan at modstanderen ikke kan sætte spillerens konge skakmat ved nogen mulig rækkefølge af lovlige træk.
- 7.6 Hvis det under et parti, opdages at brikker fejlagtigt er flyttet fra deres rigtige felter, skal stillingen umiddelbart før uregelmæssigheden genskabes. Partiet skal herefter fortsætte fra den genskabte stilling. Hvis stillingen umiddelbart før uregelmæssigheden ikke kan fastslås, skal partiet fortsætte fra den sidste identificerbare stilling før uregelmæssigheden.

§ 8 Noteringen af trækkene

- 8.1.1 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 C) på den noteringsliste, der er foreskrevet for turneringen.
- 8.1.2 Det er forbudt at notere trækkene på forhånd, med mindre spilleren kræver remis i henhold til §§ 9.2 eller 9.3 eller partiet afbrydes i henhold til Anbefaling I.1.1.
- 8.1.3 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.
- 8.1.4 Noteringslisten må kun bruges til at notere trækkene, tidsforbruget, remistilbud og oplysninger vedrørende eventuelle krav og andre relevante data.
- 8.1.5 Begge spillere skal markere remistilbud med et symbol (=) på deres noteringsliste.
- 8.1.6 Hvis en spiller ikke er i stand til at notere partiet, kan en assistent, der kan godkendes af dommeren, stilles til rådighed af spilleren til at notere trækkene. Hans ur skal stilles af dommeren efter bedste skøn. Dette gælder ikke for en handicappet spillers ur.
- 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 § 8.1.1 i resten af perioden.
- 8.5.1 Hvis ingen af spillerne noterer ifølge § 8.4, skal dommeren eller en assistent bestræbe sig på at være tilstede 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.
- 8.5.2 Hvis kun én spiller ikke har noteret 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.
- 8.5.3 Hvis ingen fuldstændig noteringsliste forefindes, skal spillerne rekonstruere partiet på et andet skakbræt under overvågning af dommeren eller en assistent. Han skal notere den aktuelle stilling, tidsforbruget på urene, hvis ur der gik samt antallet af udførte/fuldførte træk, hvis dette kan konstateres, før rekonstruktionen finder sted.
- 8.6 Hvis noteringslisterne ikke kan bringes ajour og vise om en spiller har overskredet sin betænkningstid, skal det næste træk, der udføres, betragtes som første træk i den følgende tidsperiode, medmindre der er bevis for, at der er udført eller fuldført 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.

§ 9 Remis

- 9.1.1 Turneringsreglementet kan specificere, at spillerne ikke må tilbyde eller enes om remis, før et bestemt antal træk er spillet, eller overhovedet, uden dommerens godkendelse.
- 9.1.2 Hvis turneringens reglement imidlertid tillader spillerne at enes om remis, gælder følgende:
- 9.1.2.1 En spiller som ønsker at tilbyde remis, skal gøre dette efter at have udført et træk på brættet, og før han trykker på sit ur. Et tilbud på et hvert andet tidspunkt i partiet er stadig gældende, men § 11.5 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, afslår det ved at røre en brik i den hensigt at flytte eller slå den, eller partiet afsluttes på anden vis.
- 9.1.2.2 Hver spiller skal notere remistilbuddet på sin noteringsliste med et symbol (=).
- 9.1.2.3 Et krav om remis efter §§ 9.2 eller 9.3 skal betragtes som et remistilbud.
- 9.2.1 Partiet er remis på korrekt forlangende af en spiller der er i trækket, når den samme stilling for mindst tredje gang (ikke nødvendigvis ved trækgentagelse):
- 9.2.1.1 vil fremkomme, når han først noterer sit træk, hvilket ikke kan ændres, og meddeler dommeren sin hensigt om at udføre dette træk, eller
- 9.2.1.2 netop er fremkommet og den spiller, som kræver remis, er i trækket.
- 9.2.2 Stillinger, betragtes som den samme hvis og kun hvis den samme spiller er i trækket, brikker af samme art og farve står på de samme felter, og de mulige træk for alle af begge spilleres brikker er de samme. Stillinger er således ikke de samme hvis:
- 9.2.2.1 En bonde ved starten af stillingsserien kunne slås en passant
- 9.2.2.2 En konge eller et tårn havde ret til rokade, men har mistet denne ret efter at have været flyttet. Rokaderetten mistes først efter at kongen eller tårnet er blevet flyttet.

- 9.3 Partiet er remis på korrekt forlangende af en spiller der er i trækket hvis
- 9.3.1 han noterer sit træk, hvilket ikke kan ændres, 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 brik er slået, eller
- 9.3.2 de sidste 50 træk er fuldført af hver spiller, uden at nogen bonde er flyttet, eller nogen brik er slået.
- 9.4 Hvis en spiller rører en brik som i § 4.3, mister han retten til at kræve remis i henhold til §§ 9.2 eller 9.3 i dette træk.
- 9.5.1 Hvis en spiller kræver remis i henhold til §§ 9.2 eller 9.3, skal han eller dommeren standse begge ure (Se §§ 6.12.1 eller 6.12.2). Han kan ikke trække sit krav tilbage.
- 9.5.2 Hvis kravet findes korrekt, er partiet straks remis.
- 9.5.3 Hvis kravet findes ukorrekt, skal dommeren tillægge to 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 §§ 3 og 4.
- 9.6 Hvis en eller begge af følgende situationer opstår, er partiet remis:
- 9.6.1 den samme stilling som beskrevet i § 9.2.2 er opstået mindst fem gange.
- 9.6.2 enhver serie af 75 træk er blevet fuldført af begge spillere, uden at en bonde er blevet flyttet, og uden at nogen brik er blevet slået. Hvis det sidste træk satte mat, skal dette dog gælde.

§10 Points

- 10.1 Med mindre turneringens reglement angiver noget andet, 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 halv point ($\frac{1}{2}$).
- 10.2 Den samlede score i et parti må ikke overstige den højeste score, der normalt ville blive givet for dette parti. Point, der tildeles hver spiller, skal være de normale for partiet, for eksempel er en score på $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ ikke tilladt.

§ 11 Spillernes opførsel

- 11.1 Spillerne må ikke foretage sig noget der kan bringe skakspillet i vanry.
- 11.2.1 Spillestedet er defineret som spilleområdet, toiletter, hvileområder, kantiner, rygelokaler og andre lokaliteter angivet af dommeren.
- 11.2.2 Spilleområdet er defineret som det område, hvor en turnerings partier spilles.
- 11.2.3 Kun med dommerens tilladelse kan
- 11.2.3.1 en spiller forlade spillestedet,
- 11.2.3.2 spilleren, der er i trækket, få lov til at forlade spilleområdet,
- 11.2.3.3 en person, der hverken er spiller eller dommer, få adgang til spilleområdet.
- 11.2.4 Turneringsreglementet kan specificere, at modstanderen til en spiller, der er i trækket, skal henvende sig til dommeren, hvis han ønsker at forlade spilleområdet.
- 11.3.1 Under partiet er det spillerne forbudt at benytte enhver form for notater, råd eller andre informationskilder, samt at analysere noget parti på et andet skakbræt.
- 11.3.2.1 Under partiet er det forbudt for en spiller at have enhver form for elektronisk udstyr med på spillestedet, medmindre det er godkendt af dommeren. Turneringsreglementet kan imidlertid specificere, at sådant udstyr i slukket stand kan opbevares i spillerens taske. Tasken anbringes et sted med dommerens godkendelse. Det er forbudt begge spillere at bruge denne taske uden dommerens godkendelse.

- 11.3.2.2 Hvis det er tydeligt, at en spiller har sådant udstyr på sin person på spillestedet, taber han partiet. Modstanderen vinder. Turneringsreglementet kan specificere en anden, mindre alvorlig sanktion.
- 11.3.3 Dommeren kan forlange, at spilleren tillader at hans tøj, tasker, andre genstande eller person bliver undersøgt i enrum. Dommeren eller en person godkendt af dommeren skal undersøge spilleren, vedkommende skal være af samme køn som spilleren. Hvis en spiller nægter at deltage i disse foranstaltninger, skal dommeren handle i overensstemmelse med § 12.9.
- 11.3.4 Rygning herunder e-cigaretter er kun tilladt i den del af spillestedet som er angivet af dommeren.
- 11.4 Spillere som har afsluttet deres parti, skal betragtes som tilskuere.
- 11.5 Det er forbudt at forstyrre eller genere modstanderen, på hvilken måde det end sker. Dette omfatter urimelige krav eller urimelige remistilbud eller have en støjkilde med i spillelokalerne.
- 11.6 Overtrædelse af enhver del af §§ 11.1 til 11.5 skal straffes i henhold til § 12.9.
- 11.7 Partiet er tabt for en spiller som vedholdende nægter at følge FIDEs regler for skak. Modstanderens score afgøres af dommeren.
- 11.8 Hvis begge spillere findes skyldige efter § 11.7, skal partiet erklæres tabt for begge spillere.
- 11.9 En spiller har ret til at anmode dommeren om en forklaring på specifikke regler i skak.
- 11.10 Medmindre turneringens reglement bestemmer andet, kan en spiller appellere en hvilken som helst af dommerens afgørelser, selv om spilleren har underskrevet noteringslisten (se § 8.7).
- 11.11 Begge spillere skal assistere dommeren i enhver situation, der kræver rekonstruktion af partiet, herunder i forbindelse med remiskrav.
- 11.12 Kontrol af stillingsgentagelse eller 50-træksreglen er spillernes ansvar under dommerens opsyn.

§12 Dommerens opgaver (se Forord)

- 12.1 Dommeren skal påse, at FIDEs regler for skak overholdes.
- 12.2 Dommeren skal:
- 12.2.1 sikre fair play.
 - 12.2.2 sørge for de bedste forhold for turneringen.
 - 12.2.3 sikre at gode spilleforhold opretholdes.
 - 12.2.4 sikre at spillerne ikke forstyrres.
 - 12.2.5 overvåge turneringens afvikling.
 - 12.2.6 tage specielle forholdsregler til fordel for handicappede spillere og for de (spillere) der har brug for lægelig bistand.
 - 12.2.7 følge FIDEs "Anti cheating Rules" eller "Guidelines"
- 12.3 Dommeren skal holde øje med partierne, især når spillerne er i tidnød, håndhæve de afgørelser som han træffer, og idømme spillerne straffe hvor det er passende.

- 12.4 Dommeren kan udpege assistenter til at holde øje med partierne, for eksempel hvis flere spillere er i tidnød.
- 12.5 Dommeren kan tildele den ene eller begge spillere ekstra tid i tilfælde af udefrakommende forstyrrelser.
- 12.6 Dommeren 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 fuldført, undtagen under anvendelse af § 8.5 når mindst én vinge er faldet. Dommeren skal afholde sig fra at gøre en spiller opmærksom på at hans modstander har fuldført et træk, eller at spilleren ikke har trykket på sit ur.
- 12.7 Hvis en person bliver opmærksom på en uregelmæssighed, må vedkommende kun informere dommeren. Spillere i andre partier må ikke tale om eller på anden vis gribe ind i et parti. Tilskuere må ikke gribe ind i et parti. Dommeren kan bortvise de skyldige fra spillestedet.
- 12.8 Medmindre det er godkendt af dommeren, er det forbudt for alle at anvende en mobiltelefon eller enhver form for kommunikationsapparat på spillestedet eller ethvert af dommeren udpeget tilstødende område.
- 12.9 Dommeren kan gøre brug af en eller flere af følgende straffe:
- 12.9.1 Advarsel
 - 12.9.2 Forøgelse af modstanderens resterende betænkningstid
 - 12.9.3 Nedsættelse af den skyldige spillers resterende betænkningstid
 - 12.9.4 Forøgelse af modstanderens score i partiet til det maksimale antal point der kan scores i det parti.
 - 12.9.5 Nedsættelse af den skyldige spillers score i partiet
 - 12.9.6 Erklære partiet for tabt for den skyldige spiller (dommeren skal også beslutte modstanderens score)
 - 12.9.7 Bøde som er bekendtgjort på forhånd.
 - 12.9.8 Udelukkelse fra en eller flere runder.
 - 12.9.9 Bortvisning fra turneringen.

Tillæg

Tillæg A. Hurtigskak

- A.1 Et „hurtigskakparti“ er et parti hvor alle træk skal fuldføres indenfor et fastsat tidsrum på mere end 10 minutter, men mindre end 60 minutter til hver spiller, eller hvor den tildelte tid + 60 gange hver tillægstid er mere end 10 minutter, men mindre end 60 minutter til hver spiller.
- A.2 Spillerne behøver ikke at notere trækkene, men de mister ikke retten til krav, der normalt er baseret på en noteringsliste. En spiller kan altid bede dommeren om at få udleveret en noteringsliste med henblik på at notere trækkene.
- A.3.1 Turneringsreglerne gælder hvis
- A.3.1.1 én dommer overvåger højst tre partier, og
- A.3.1.2 hvert parti bliver noteret af dommeren eller hans assistent og, hvis muligt, ad elektronisk vej.
- A.3.2 En spiller må, når han er i træk, bede dommeren eller hans assistent om at få vist noteringslisten. Denne anmodning må højst fremsættes 5 gange pr parti. Flere anmodninger skal betragtes som en forstyrrelse af modstanderen.
- A.4 Ellers gælder følgende:
- A.4.1 Når hver spiller har fuldført ti træk fra udgangsstillingen,
- A.4.1.1 kan der ikke ændres på urindstillingen, medmindre tidsplanen for arrangementet ellers ville blive alvorligt påvirket.
- A.4.1.2 kan der ikke gøres indsigelse mod forkert udgangsstilling eller forkert brætorientering. I tilfælde af en forkert placering af kongen er rokade ikke tilladt. I tilfælde af forkert placering af et tårn er rokade med dette tårn ikke tilladt.
- A.4.2 Hvis dommeren ser en hændelse som beskrevet i § 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 eller 7.5.4 skal han agere som beskrevet i §7.5.5, forudsat modstanderen ikke har udført sit næste træk. Hvis dommeren ikke skrider ind, har modstanderen ret til at fremsætte tilsvarende krav, forudsat modstanderen ikke har udført sit næste træk. Hvis modstanderen ikke kræver og dommeren ikke skrider ind, gælder det ulovlige træk og partiet skal fortsætte. Når modstanderen har udført sit næste træk kan et ulovligt træk ikke rettes, medmindre dette aftales mellem spillerne uden indblanding af dommeren.
- A.4.3 For at kræve gevinst på tid kan kravstilleren standse skakuret og underrette dommeren. Partiet er dog remis hvis stillingen er sådan at kravstilleren ikke kan sætte modstanderens konge skakmat ved nogen mulig rækkefølge af lovlige træk.
- A.4.4 Hvis dommeren ser at begge konger står i skak eller en bonde på rækken fjernest fra dens udgangsfelt, skal han vente til det næste træk er fuldført. Så skal han, hvis den ulovlige stilling stadig er på brættet, erklære partiet for remis.
- A.4.5 Dommeren skal også bekendtgøre vingefald, hvis han ser det.
- A.5 Turneringsreglement skal angive om tillæg A.3 eller A.4 er gældende for hele turneringen.

Tillæg B. Lynskak

- B.1 Et „lynskakparti“ er et parti hvor alle træk skal udføres indenfor et fastsat tidsrum på 10 minutter eller mindre til hver spiller; eller hvor den tildelte tid + 60 gange hver tillægstid er 10 minutter eller mindre.
- B.2 De sanktioner, der er nævnt i §§ 7 og 9 af Turnerings reglerne skal være 1 minut i stedet for 2 minutter.
- B.3.1 Turneringsreglerne gælder hvis:
 - B.3.1.1 én dommer overvåger ét parti, og
 - B.3.1.2 hvert parti bliver noteret af dommeren eller hans assistent og, hvis muligt, ad elektronisk vej.
- B.3.2 En spiller må, når han er i trækket, bede dommeren eller hans assistent om at få vist noteringslisten. Denne anmodning må højst fremsættes 5 gange pr parti. Flere anmodninger skal betragtes som en forstyrrelse af modstanderen.
- B.4 Ellers skal der spilles efter reglerne for hurtigskak som i tillæg A2 og A4.
- B.5 Turneringsreglement skal angive om tillæg B3 eller B4 er gældende for hele turneringen.

Tillæg C. Algebraisk notation

FIDE anerkender kun ét noteringssystem til sine egne 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.

- C.1 I denne beskrivelse betegner ”officer” en anden brik end en bonde.
- C.2 Hver officer er betegnet med en forkortelse. På dansk det første bogstav, et stort bogstav, i brikkens navn. For eksempel: K=Konge, D=Dronning, T=Tårn, L=Løber og S=Springer.
- C.3 Som forkortelse for navnet på officererne har hver spiller lov til at bruge den forkortelse for navnet 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.
- C.4 Bønder betegnes ikke med deres første bogstav, men er kendetegnet ved fraværet af sådan et bogstav. For eksempel: trækkene noteres e5, d4, a5 ikke be5, Bd4, ba5.
- C.5 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.
- C.6 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.
- C.7 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

- C.8 Hvert træk som udføres, er betegnet med (a) forkortelsen for officerens navn og (b) og det felt hvor brikken flyttes til. Der er ingen krav om bindestreg mellem (a) og (b) f.eks. Le5, Sf3 og Td1.
 For bøndernes vedkommende anvendes kun betegnelsen for det felt hvortil brikkens flyttes. For eksempel: e5, d4 og a5.
 En udvidet form, der indeholder brikkens udgangsfelt, kan accepteres. F.eks. Lb2e5, Sg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5.
- C.9 Når en brik slår en anden, kan der indføres et x mellem (a) forkortelsen for brikkens navn og (b) og det felt hvor brikken flyttes til. For eksempel: Lxe5, Sxf3 og Txd1, se også C10.
 Når en bonde slår en anden brik, må først linjen hvorfra bonden flyttes angives, derefter eventuelt et x, derefter bondens ankomstfelt. For eksempel: dx5, gxf3 og axb5. Ved "en passant"-slag kan "e.p." tilføjes i noteringen. Eksempel: exd6 e.p.
- C.10 Hvis to ens brikker kan flyttes til det samme felt, betegnes den brik som flyttes, som følger:
- C.10.1 Hvis begge brikker står på samme række:
- C.10.1.1 forkortelsen for brikkens navn,
 C.10.1.2 linjen hvorfra den blev flyttet og
 C.10.1.3 det felt hvor brikken flyttes til.
- C.10.2 Hvis begge brikker står på samme linje:
- C.10.2.1 forkortelsen for brikkens navn,
 C.10.2.2 rækken hvorfra den blev flyttet og
 C.10.2.3 det felt hvor brikken flyttes til.
- C.10.3 Hvis brikkerne står på forskellige rækker og linjer foretrækkes notationsmåde 1.
 Eksempler:
- C.10.3.1 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.
 C.10.3.2 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.
 C.10.3.3 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.
 C.10.3.4 Hvis springeren slår på f3, kan der 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.
- C.11 Ved bondeforvandling angives det aktuelle bondetræk umiddelbart efterfulgt af forkortelsen for den nye officer. For eksempel: d8D, exf8S, b1L og g1T.
- C.12 Remistilbud skal noteres med (=).
- C.13 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"
 De sidste fire er valgfrie.
- 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 (=)
 Eller: 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 ed4 4.e5 Se4 5.Dd4 d5 6.ed6 Sd6 7.Lg5 Sc6 8.De3
 Le7 9.Sbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Kb1 (=)

Tillæg D. Regler for spil med blinde og synshandicappede

- D.1 Turneringsarrangøren har efter rådgivning fra dommeren ret til at tilpasse de følgende regler efter lokale forhold. Ved turneringsskak mellem seende og synshandicappede (næsten blind) kan hver spiller gøre krav på, at der benyttes to skakbrætter, den seende benytter et normalt skakbræt, den synshandicappede benytter et specielt fremstillet. Dette skakbræt skal opfylde følgende krav:
- D.1.1 måle mindst 20 gange 20 cm.
 - D.1.2 have de sorte felter hævet en smule,
 - D.1.3 have et hul til en tap i hvert felt,
 - D.1.4 Kravene til brikkerne er:
 - D.1.4.1 alle skal have en tap som passer i feltets hul,
 - D.1.4.2 alle være af Staunton model, hvor de sorte er særligt markerede.
- D.2 Følgende bestemmelser skal anvendes i spillet:
- D.2.1 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, medmindre dommeren bestemmer anderledes, 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).
- D.2.2 På den synshandicappedes skakbræt skal en brik betragtes som "rørt", når dens tap er taget op af det tilsvarende hul.
- D.2.3 Et træk betragtes som udført når:
- D.2.3.1 i tilfælde af slag, når den slagne brik er fjernet fra brættet hos den spiller som er i trækket
 - D.2.3.2 en briks tap er placeret i et andet tilsvarende hul
 - D.2.3.3 trækket er blevet meddelt
- D.2.4 Først derefter må modstanderens ur startes
- D.2.5 Hvad angår punkt D.2.2 og D.2.3 gælder de normale regler for den seende spiller.
- D.2.6.1 Det skal være tilladt at anvende et ur specielt fremstillet for synshandicappede. Det bør kunne informere den synshandicappede om tidsforbruget og antallet af fuldførte træk.
- D.2.6.2 Alternativt kan et analogt skakur, indeholdende følgende udstyr, overvejes:

- D.2.6.2.1 en urskive med forstærkede visere, markeret med en prik for hver 5 minutter og to hævede prikker for hver 15 minutter
- D.2.6.2.2 en faldvinge som let kan føles. Faldvingen skal placeres sådan, at spilleren kan føle minutviseren under de sidste 5 minutter af en hel time.
- D.2.7 Den synshandicappede skal notere i blindskrift, almindelig skrift eller indtale trækkene på en optager.
- D.2.8 En fortalelse ved meddelelsen af et træk skal rettes straks og inden modstanderens ur startes
- D.2.9 Hvis der under partiet opstår forskellige stillinger på de to skakbrætter, skal dette rettes under medvirken af dommeren og ved hjælp af begge spilleres noteringsliste. Hvis de to noteringslister er ens, skal den spiller, som har noteret det korrekte træk, men udført et forkert træk, rette stillingen efter trækket på noteringslisten. Hvis de to noteringslister er forskellige, skal spillet føres tilbage til det træk hvor de er ens, og dommeren skal indstille urene tilsvarende.
- D.2.10 Den synshandicappede spiller har ret til at bruge en assistent, som kan have en eller flere af følgende opgaver:
 - D.2.10.1 udføre begge spilleres træk på modstanderens skakbræt
 - D.2.10.2 meddele begge spilleres træk
 - D.2.10.3 notere trækkene for den synshandicappede og starte modstanderens ur.
 - D.2.10.4 på forespørgsel informere den synshandicappede om antal udførte træk og begge spilleres tidsforbrug.
 - D.2.10.5 kræve gevinst ved tidsoverskridelse og gøre dommeren opmærksom på "rørt brik" af modstanderen.
 - D.2.10.6 udføre de nødvendige formaliteter, ved eventuel afbrydelse og genoptagelse af partiet.
- D.2.11 Hvis den synshandicappede spiller ikke ønsker at bruge en assistent, må den seende spiller bruge en assistent hvis pligter er som omtalt i D.2.10.1 og D.2.10.2. Der skal gøres brug af en assistent, dersom en synshandicappet spiller skal møde en spiller med hørenedsættelse.

Anbefaling I. Afbrudte partier

- I.1.1 Hvis et parti ikke er afsluttet ved spilletidens udløb, skal dommeren 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 skakuret. Indtil han har standset skakuret, har spilleren ret til at ændre sit hemmelige træk. Hvis spilleren udfører et træk på skakbrættet, efter at være blevet bedt af dommeren om at gøre hemmeligt træk, skal det samme træk noteres på noteringslisten som hemmeligt træk.
- I.1.2 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.

- I.2 Følgende skal angives på kuverten:
 - I.2.1 Spillernes navne,
 - I.2.2 stillingen umiddelbart før det hemmelige træk,
 - I.2.3 hver spillers forbrugte betænkningstid,
 - I.2.4 navnet på spilleren som har afgivet hemmeligt træk,
 - I.2.5 det hemmelige træks nummer,
 - I.2.6 remistilbud, hvis tilbuddet er gældende,
 - I.2.7 dato, tidspunkt og sted for genoptagelsen af partiet.

- I.3 Dommeren skal tjekke nøjagtigheden af oplysningerne på kuverten og er ansvarlig for opbevarelsen af den.

- I.4 Hvis en spiller tilbyder remis efter hans modstander har gjort hemmeligt træk, står tilbuddet ved magt indtil modstanderen har accepteret det eller afvist det som beskrevet i § 9.1

- I.5 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.

- I.6 Hvis partiet aftales remis før genoptagelsen, eller hvis en af spillerne oplyser dommeren om at han opgiver, er partiet afsluttet.

- I.7 Kuverten må først åbnes når den spiller som skal besvare det hemmelige træk er til stede.

- I.8 Med undtagelse af de tilfælde som er nævnt i §§ 5, 6.9 og 9.6, er partiet tabt for en spiller som har gjort et hemmeligt træk der er
 - I.8.1 tvetydigt,
 - I.8.2 noteret forkert, så det er umuligt at fastslå dets virkelige betydning, eller
 - I.8.3 ulovligt.

- I.9 Hvis på tidspunktet for partiets genoptagelse:
 - I.9.1 spilleren, der skal besvare det hemmelige træk, er til stede, skal kuverten åbnes, det hemmelige træk udføres på brættet og hans ur sættes i gang.
 - I.9.2 spilleren der skal besvare det hemmelige træk ikke er til stede, skal hans ur sættes i gang. Når han kommer, må han stoppe uret og tilkalde dommeren. Kuverten skal da åbnes og det hemmelige træk udføres på brættet. Hans ur sættes derefter i gang igen.
 - I.9.3 spilleren der har afgivet det hemmelige træk ikke er til stede, 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 dommeren som skal opbevare den forsvarligt og åbne den ved modstanderens ankomst.

- I.10 En spiller, der ankommer til skakbrættet efter den tilladte forsinkelse, taber partiet, medmindre dommeren bestemmer anderledes. Dog, dersom det hemmelige træk afslutter partiet, gælder denne afslutning alligevel.
- I.11 Hvis turneringsreglementet angiver at den tilladte forsinkelse ikke er nul, gælder følgende: Hvis ingen af spillerne er til stede fra begyndelsen, mister den spiller, der skal besvare det hemmelige træk, den tid, der forløber indtil han ankommer, medmindre turneringens reglement fastsætter eller dommeren beslutter andet.
- I.12.1 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 dommerens skøn. Spilleren der gjorde hemmeligt træk skal så udføre det træk på brættet som han siger han har forseglet.
- I.12.2 Hvis det er umuligt at genskabe stillingen, skal partiet annulleres og et nyt parti spilles.
- I.13 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 uden at fejlen rettes medmindre dommeren beslutter anderledes.
- I.14 Dommeren skal på sit eget ur kontrollere varigheden af hvert enkelt genoptaget parti. Starttidspunkt skal bekendtgøres på forhånd.

Anbefaling II. Regler for Skak960

- II.1 Før et parti Skak960 bestemmes startopstillingen tilfældigt i henhold til bestemte regler. Herefter spilles partiet på samme måde som almindelig skak. Særligt, har officererne og bønderne deres normale træk, og hver spillers mål er at sætte modstanderens konge mat.
- II.2 **Krav til startopstilling**
Startopstillingen i Skak960 skal opfylde bestemte regler. Hvide bønder placeres på 2. række som i almindelig skak. Alle øvrige hvide brikker placeres tilfældigt på første række, men med følgende begrænsninger:
- II.2.1 Kongen placeres et eller andet sted mellem de to tårne, og
- II.2.2 Løberne placeres på modsat- farvede felter, og
- II.2.3 De sorte officerer placeres modsat de hvide brikker
Startopstillingen kan genereres før partiet enten ved hjælp af et computerprogram, eller ved anvendelse af terninger, mønter, kort etc.
- II.3 **Skak960 rokaderegler**
- II.3.1 Skak960 tillader begge spillere at rokere én gang pr parti, et træk eventuelt af både kongen og tårnet i samme træk. Imidlertid behøves der nogle få fortolkninger af de almindelige skakregler for at kunne rokere, da de almindelige skakregler forudsætter udgangspositioner for kongen og tårnene som ofte ikke er gældende i Skak960.
- II.3.2 Hvordan man rokerer. I Skak960, udføres rokademanøvren på en af følgende fire måder, afhængig af kongens og det involverede tårns før-rokade position:
- II.3.2.1 Dobbeltræks rokade: Ved på en gang at udføre et træk med kongen og et træk med tårnet, eller
- II.3.2.2 Ombyttnings rokade: Ved at bytte tårnets og kongens positioner, eller
- II.3.2.3 Kun kongetræks rokade: Ved kun at udføre et træk med kongen, eller
- II.3.2.4 Kun tårntræks rokade: Ved kun at udføre et træk med tårnet.
- II.3.2.5 Anbefalinger:
- II.3.2.5.1 Når der rokeres på et fysisk bræt med en menneskelig spiller, anbefales det at kongen flyttes til en position udenfor brættet ved siden af dens slutposition, tårnet flyttes derefter fra dets udgangsposition til dets slutposition, og derefter placeres kongen på dens slutfelt.
- II.3.2.5.2 Efter rokadens, er tårnets og kongens slutpositioner præcis de samme positioner som de ville være i almindelig skak.
- II.3.2.6 Afklaring:
Således er kongen på c-feltet (c1 for hvid og c8 for sort) og tårnet på d-feltet (d1 for hvid og d8 for sort) efter c-side rokade (noteret som 0-0-0 og kaldt lang rokade i almindelig skak). Efter g-side rokade (noteret som 0-0 og kaldt kort rokade i almindelig skak) er kongen på g-feltet (g1 for hvid og g8 for sort), og tårnet er på f-feltet (f1 for hvid og f8 for sort).
- II.3.2.7 Noter
- II.3.2.7.1 For at undgå misforståelser, vil det måske være godt at sige ”jeg vil rokere” før rokadens.
- II.3.2.7.2 Ved nogle begyndelsesopstillinger, skal kongen eller tårnet ikke flyttes under rokadens (men aldrig ingen af dem)
- II.3.2.7.3 Ved nogle startopstillinger kan rokadens udføres allerede i første træk.

II.3.2.7.4 Alle felter mellem kongens oprindelige felt og slutfelt (inklusive slutfeltet) og alle felter mellem tårnets oprindelige felt og slutfelt (inklusive slutfeltet) må være frie udover kongen og tårnet.

II.3.2.7.5 Ved nogle startopstillinger kan nogle felter, som ved almindelig skak skulle være frie, være optagede under rokaden. For eksempel er det muligt at felterne a, b og/eller e er optagede efter c-side rokade (0-0-0) og efter g-side rokade (0-0) er det muligt at e og/eller h er optagede.

Anbefaling III. Partier uden tillægstid inklusive hurtigafslutning

- III.1 ”Hurtigafslutning” er den sidste fase af et parti når alle resterende træk skal udføres på begrænset tid.
- III.2.1 De nedenfor anførte anbefalinger for den afsluttende fase af partiet inklusive hurtigafslutning anvendes kun dersom det er bekendtgjort på forhånd.
- III.2.2 Dette tillæg skal kun anvendes til standard skak og hurtigskak uden tillæg (pr træk) og skal ikke anvendes til lynskak.
- III.3.1 Hvis begge vinger er faldet, og det er umuligt at afgøre hvilken vinge der faldt først, så:
- III.3.1.1 skal partiet fortsætte, med mindre det sker i den sidste tidsperiode af partiet.
- III.3.1.2 er partiet remis, hvis det sker i den sidste tidsperiode af partiet, hvor alle resterende træk skal udføres.
- III.4 Hvis den spiller, der er i træk har mindre end 2 minutter tilbage af sin betænkningstid, kan han anmode om at der for begge spillere indføres en tillægstid på 5 sekunder pr træk. Dette indebærer samtidigt et remistilbud. Hvis tilbuddet afslås, og dommeren godkender anmodningen, skal urene derefter indstilles med den ekstra tid; modstanderen skal tildeles 2 ekstra minutter og partiet skal fortsætte.
- III.5 Hvis anbefaling III.4 ikke anvendes, og 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 tilkalde dommeren og må standse begge ure (se § 6.12.2). Han kan basere sit krav på, at hans modstander ikke kan vinde på normal vis, og / eller at hans modstander ikke har gjort nogen anstrengelser for at vinde på normal vis.
- III.5.1 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.
- III.5.2 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 snarest muligt, efter at en vinge er faldet. Han skal erklære partiet remis, hvis han er enig i, at slutstillingen ikke kan vindes på normal vis af modstanderen til den spiller, hvis vinge er faldet, eller at han ikke gjorde tilstrækkelige forsøg på at vinde på normal vis.
- III.5.3 Hvis dommeren har afslået kravet, skal modstanderen have tillagt to minutters ekstra betænkningstid.
- III.6 Følgende gælder, når arrangementet ikke overvåges af en dommer:
- III.6.1 En spiller kan kræve remis når han har mindre end to minutter tilbage på uret, og før hans faldvinge er faldet. Dette afslutter partiet. Han kan basere sit krav på:
- III.6.1.1 at modstanderen ikke kan vinde på normal vis og / eller
- III.6.1.2 at modstanderen ikke har gjort noget forsøg at vinde på normal vis.
- I tilfælde III.6.1.1 skal spilleren skrive slutstillingen ned, og modstanderen skal bekræfte den.
- I tilfælde III.6.1.2 skal spilleren skrive slutstillingen ned og vedlægge en fuldstændig noteringsliste. Modstanderen skal bekræfte både noteringslisten og slutstillingen.
- III.6.2 Kravet skal fremføres til den udpegede dommer.

Ordliste for betegnelser i skakreglerne

Nummeret efter opslagsordet angiver hvor dette optræder først i regelsættet

afbrudt parti	8.1	I stedet for at spille partiet i en sammenhængende periode, afbrydes det midlertidigt og genoptages senere. (Et afbrudt parti kaldes på dansk ofte et hængeparti).
afbytning		(er forklaret i den engelske tekst (exchange) men har ikke noget med reglerne at gøre – se i stedet udskiftning – ved bondeforvandling).
algebraisk notation	8.1	Notering af trækkene ved hjælp af a-h og 1-8 på 8*8 brættet.
almindelig skak	II.1	Partier med startopstilling som angivet i § 2.3 (I modsætning til Skak960).
appel	11.10	Normalt har en spiller ret til at appellere en afgørelse truffet af dommeren eller arrangøren.
arrangør	8.3	Den person, der ansvarlig for spillestedet, datoer, præmier, invitationer, turneringsform mm.
assistent	8.1	En person der kan medvirke til turneringens gode afvikling på flere måder.
bondeforvandling	3.7.5.3	Når en bonde når den 8. række og erstattes af en ny dronning, et nyt tårn, en ny løber eller en ny springer af samme farve. DK tilføjelse: Feltet, hvor dette sker, kaldes på dansk ofte forvandlingsfeltet.
brik	2	En af de 32 figurer på brættet.
Bronstein mode	6.3.2	Se time delay mode.
bræt	2.4	Almindelig betegnelse for skakbrættet.
demonstrationsbræt	6.13	En gengivelse af positionen på brættet, hvor brikkerne flyttes med hånden.
diagonal	2.4	En lige linje af felter af samme farve, der går fra en af brættets kanter til en tilstødende kant.
dommer	Forord	Den person eller de personer, der er ansvarlige for at reglerne for en turnering følges.
dommerens afgørelse		Der er ca. 39 tilfælde i reglerne, hvor dommeren må bruge sit skøn.
død stilling	5.2.2	Når ingen af spillerne kan sætte modstanderens konge mat med nogen serie af lovlige træk.
e-cigaret	11.1.4	Enhed, der indeholder en væske, der fordampes og inhaleres for at simulere tobaksrygning.
Elektronisk udstyr	11.3.2.1	Vidt begreb. I skakreglerne tænkes specielt på kommunikationsudstyr, som f. eks mobiltelefoner, tablets, bærbare PCere mm. (DK tilføjelse – ikke i FIDEs ordliste).
en passant	3.7.4.1	Se paragraffen for forklaring. Noteres som e.p.

fair play	12.2.1	Der skal af og til, når dommeren ikke finder reglerne fyldestgørende, overvejes om retfærdigheden er sket fyldest.
faldvinge		Se vinge.
fejlplacere	7.4.1	At anbringe eller flytte brikker fra deres sædvanlige placering. For eksempel en bonde fra a2 til a4,5; et tårn delvis på d1 og e1; en brik liggende på siden; en brik faldet på gulvet.
Fischer mode		Se tillægstid.
forklaring	11.9	En spiller har ret til at få reglerne forklaret.
forvandlingsfelt	3.7.5.3	Se bondeforvandling.
fuldført træk	6.2.1	Når en spiller har udført sit træk og trykket på uret.
færdigspil	III	Tidligere betegnelse for den sidste del af et parti, hvor spillerne skal udføre et ubegrænset antal træk i en bestemt afmålt tid. Se hurtigafslutning.
gentagelse	9.2.1	1) En spiller kan forlange remis, hvis den samme stilling opstår 3 gange. 2) Et parti er remis hvis den samme stilling opstår 5 gange.
gribe ind	12.6	At involvere sig i en hændelse for at påvirke udfaldet.
handicap	6.2.6	En nedsat funktion, fysisk eller psykisk, der bevirker delvist eller fuldstændigt tab af en persons evne til at udføre visse skaklige aktiviteter.
hemmeligt træk	I.1.1	Når et parti afbrydes, skal spilleren afgive sit næste træk i en kuvert. Se også afbrudt parti.
hurtigafslutning	III	Den sidste del af et parti, hvor spillerne skal udføre et ubegrænset antal træk i en bestemt afmålt tid. Tidligere kaldt Færdigspil.
hurtigskak	A	Et parti, hvor hver spillers betænkningstid er mere end 10 minutter og mindre end 60 minutter.
hvid	1.2	Der er 16 lyse brikker og 32 lyse felter, der betegnes hvide. Eller 2. skrevet med stort begyndelsesbogstav betegner det den spiller, der har de hvide brikker.
hængeparti		Se afbrudt parti.
j'adoube	4.2	At gøre opmærksom på at spilleren agter at rette en brik uden nødvendigvis at ville flytte den.
jeg retter		Se j'adoube.
kort rokade	3.8.2	At rokere med tårnet på h-linjen (den rokadeform hvor tårnet (ved traditionel skak) skal bevæge sig kortest).
krav	6.12.2	Spilleren kan fremsætte krav overfor dommeren i forskellige situationer.
lang rokade	3.8.2	At rokere med tårnet på a-linjen (den rokadeform hvor tårnet (ved traditionel skak) skal bevæge sig

		længst).
let officer		Løber eller springer.
linje	2.4	en lodret linje af 8 felter på et skakbræt.
lodret	2.4	den 8. række betegnes ofte som det højeste område på skakbrættet. Derfor betegnes hver linje som lodrette.
lovligt træk	3.10.1	Se paragraffen.
lynsskak	B	Et parti, hvor hver spillers betænkningstid er 10 minutter eller mindre.
mat		kortform for skakmat.
mobltelefon	12.8	Bærbar trådløs telefon, der er forbundet til et æterbåret netværk (DK definition). Se også elektronisk udstyr.
normal vis	III.5	At spille på en måde, hvor man aktivt prøver at vinde, eller at have en stilling, der giver en realistisk vinderchance udover at vinde på tid.
noteringsliste	8.1.1	Et papirark med rubrikker til at notere trækkene i. Det kan også være elektronisk.
nultolerance	6.7.1	Når spillerne skal være mødt frem før rundens start
nærsskak	Indledning	Reglerne gælder kun for denne type skak (DK tilføjelse: hvor de to spillere sidder fysisk over for hinanden med bræt og brikker anbragt mellem sig), ikke internet, korrespondance osv.
officer	C1	En konge, en dronning, et tårn, en løber eller en springer.
opgiver	5.1.2	Når en spiller giver op i stedet for at spille videre til han er sat mat.
overvåge	12..2.5	kontrollere og inspicere
pat	5.2.1	Når en spiller ikke har nogen lovlige træk, og hans konge ikke står i skak.
point	10	Normalt får en spiller 1 point for et vundet parti, ½ point for remis og 0 point for tab. Et alternativ er 3 for at vinde, 1 for remis og 0 for tab.
remis	5.2	Når partiet afsluttes uden en vinder.
remistilbud	9.1.1	Når en spiller tilbyder sin modstander remis. Dette skal angives på noteringslisten med symbolet (=).
resultat	8.7	Normalt er resultatet af et parti 1-0, 0-1 eller ½-½. Undtagelsesvis kan begge spillere tabe (§11.10), eller den ene score ½ og den anden 0 (§12.3b). For ikke spillede partier angives resultatet med +/- (Hvid vinder uden kamp), -/+ (Sort vinder uden kamp), -/- (Begge spillere taber uden kamp).
rokade	3.8.2	Et træk af kongen mod et tårn. Se paragraffen. Noteres som 0-0 (kort rokade) og 0-0-0 (lang

		rokade).
række	2.4	En vandret linje af 8 felter på et skakbræt.
rørt brik	4.3	Hvis en spiller rører en brik i den hensigt at flytte den, er han forpligtet til at flytte den.
skak	3.9	Når en konge er truet af en eller flere af modstanderens brikker. Noteres som +.
skakbræt	1.1	8*8 spillepladen som beskrevet i 2.1.
skakmat	1.4	Når kongen er truet og ikke kan parere truslen. Noteres ++ eller #.
skakspil		De 32 brikker på skakbrættet.
skakur	6.1	Et ur med 2 sammenhængende urskiver eller displays.
Skak960	II	En skakvariant hvor den bageste række af brikker bliver arrangeret på en af 960 forskellige mulige måder.
skærm	6.12	Et elektronisk display, der viser stillingen på skakbrættet.
slag	3.1.1	Når en brik flyttes fra sit felt til et felt optaget af en af modstanderens brikker, denne fjernes fra brættet. Se også 3.7d. Noteres som x.
sort	1.2	der er 16 mørke brikker og 32 felter, der betegnes sorte, eller 2. hvis med stort begyndelsesbogstav betegnes hermed også spilleren, der har de sorte brikker.
spilleområde	11.2.2	Det område, hvor en turnerings partier bliver spillet.
spillested	11.2.1	Det område, hvortil spillerne har adgang under partiet.
straffe	11.6	Dommeren kan idømme straffe som listet i §12.9 i stigende grad af hårdhed.
tidskontrol	6.3.1	1) Bestemmelserne for hvor meget tid, der tildeles spillerne. F.eks. 40 træk i 90 minutter, alle træk i 30 minutter, plus 30 sekunder tillægstid fra første træk. 2) en spiller siges at have klaret tidskontrollen, hvis han f.eks. har fuldført de 40 træk i mindre end 90 minutter.
tidsperiode	6.3.1	En del af et parti, hvor spillerne skal fuldføre et antal træk eller alle træk i en bestemt tid.
tilladt forsinkelse	6.7.1	Den tid en spiller må komme for sent uden at tabe på udeblivelse.
tillægstid	6.3.1	Også kaldet Fischer mode. Når en spiller får et tidstillæg (ofte 30 sekunder) forud for hvert træk. (Se også time delay mode).
tilskuere	11.4	Personer, der hverken er dommere eller spillere,

		<p>som betragter partierne. Inkluderer også spillere der har afsluttet deres partier.</p>
tilstødende område	12.8	Et område, der ligger umiddelbart op til, men ikke er en del af spilleområdet. For eksempel det område, der er beregnet for tilskuere.
time delay mode	6.3.2	Også kaldet Bronstein mode. Begge spillere får en udmålt grundbetænkningstid. Hver spiller får også en fast ekstra tid med hvert træk. Der bruges kun af grundbetænkningstiden, hvis den ekstra tid for det pågældende træk er udløbet. Hvis spilleren trykker på uret før ekstra tiden er udløbet, ændres grundbetænkningstiden ikke, uanset hvor meget der er brugt af ekstra tiden. (Se også tillægstid).
true	3.1.2	En brik siges at true en af modstanderens brikker, hvis brikken kan udføre et slag på dette felt.
trykke på uret	6.2.1	Det at påvirke knappen eller vippearmen på et skakur, hvorved spillerens eget ur stoppes, og modstanderens startes.
træk	1.2	<p>1) "40 træk i 90 minutter" refererer til 40 træk udført af begge spillere.</p> <p>2) "at være i træk" refererer til spillerens ret til at udføre det næste træk.</p> <p>3) "Hvids bedste træk" refererer til et bestemt træk udført af hvid.</p>
træktæller	6.10.2	En anordning på et skakur, der kan bruges til at registrere, hvor mange gange begge spillere har trykket på uret.
turneringens reglement	6.7.1	På nogle punkter i reglerne er der flere valgmuligheder. Turneringens reglement skal angive hvilke, der er valgt.
udført	1.2	Et træk betragtes som udført, når brikken er flyttet til sit nye felt, hånden har sluppet brikken, og den eventuelle slåede brik er fjernet fra brættet.
udskiftning	3.7.5.1	Når en bonde udskiftes med en officer efter at have nået rækken fjernest fra dens udgangsfelt (se bondeforvandling).
ulovlig	3.10.2	En stilling eller et træk, der ikke er muligt på grund af Reglerne for Skak.
ur	6.1	En af de to urskiver eller displays (på skakuret).
vandret	2.4	Rækkerne, der går på tværs af skakbrættet betegnes som vandrette, idet det oftest er på denne måde de vises i diagramform. (DK forklaring).
vinge	6.1	Anordning, der viser når en tidsperiode er udløbet.
vingefald	6.1	Når en spillers tildelte tid er udløbet.
50 træks regel	9.3	En spiller kan kræve remis, hvis de sidste 50 træk er fuldført af begge spillere uden at en bonde er blevet flyttet og uden at nogen brik er blevet slået.
75 træks regel	9.6.2	Partiet er remis hvis enhver sammenhængende

serie på 75 træk er blevet fuldført af begge spillere uden at en bonde er blevet flyttet og uden at nogen brik er blevet slået.