

ORDLISTA

Schack	När någon pjäs hotar att slå kungen. Motståndaren måste hindra detta innan han/hon kan göra ett annat drag.
Matt	När motståndaren schackar på sånt sätt att man inte kan hindra schacken i nästa drag.
Patt	Motståndaren kan inte flytta någonpjäs och kungen står inte i schack, partiet är remi.
Remi	1) Ingen spelare kan vinna, partiet blir oavgjort. 2) Spelarna har kommit överens om remi.
Parti	Varje match mellan 2 spelare.
Rond	Varje omgång av matcher, vanligt vis 7/tävling
Notation/ protokoll	Vid långparti skriver man dragen på ett papper (protokoll), nedskrivningen kallas notation.
J'adoube	När man behöver ställa en pjäs till rätta säger man (schadob) innan man rör pjäsen.
Skolmatt	Enkel matt som oftast görs på 4 drag, använder barnen i ett tidigt stadium.
Blixt	Parti med mindre än 5 min. i betänketid.
Långparti	Parti med väldigt lång betänketid oftast 2-3 tim.
Snabbschack	Parti med betänketid över 5 min. och under 60 min.
Rating/ ranking	Ett mått på hur bra man är som spelare, man börjar med c.a 1150 och en världsmästare har c.a 2700.
Frirond	Vid ojämnt antal deltagare i en grupp blir alltså en person över, man får 1 poäng och ledigt 1 rond.
Protest	Om man ogillar domarens beslut i ett parti kan <u>spelaren</u> lämna in en överklagan, vanligtvis vid sekretariatet.
Drag	När man flyttar en pjäs, då har man gjort ett drag.
Bergerlista	Lottningssystem där alla möter alla

U-SCHACKS regel och lottningsbroschyr

Copyright U-schacks utbildningskommitté

SCHACKREGLER

Rört är fört

Om man tar i en schackpjäs måste man flytta den även om man ser att man skulle vilja flytta en helt annan pjäs. När man sedan släpper pjäsen måste denna stå kvar på den rutan, om möjligt.

Samma hand på pjäs/klocka

Om man flyttar en pjäs med höger hand måste man trycka på klockan med höger hand. Kan bli tilläggsminut/avdrag efter en första varning.

Klockplacering

På vilken sida klockan ska vara placerad under partiets gång bestäms av:
1) domare 2) svart.

Oklarheter

Om det uppstår oklarheter under partiets gång får endast domaren diskutera detta med spelarna. Det får under inga villkor vara diskussion mellan andra spelare/ledare/föräldrar. Dock får föräldrar/ledare/spelare uppmärksamma domare på regelbrott eller liknande som förekommer vid ett bord.

En passant

En passant kommer från franska och är ett schackdrag. Draget får göras när motståndaren flyttar fram sin bonde två rutor så att den kommer att stå bredvid en av dina bönder. Du kan slå bonden som om den bara gått en ruta - men du måste göra draget direkt.

Lottning igen

För att kunna lotta igen enligt punkten ”lottning” måste man fylla i lottningsordningen, vilket man gör genom att först lägga den vänstra högen på den närmast till höger; upprepa tills du endast har en hög kvar. Då skriver du en etta på det kort som ligger överst (och f.n. bäst) i boxen avsedd för lottningsordning (**E**), en tvåa på det näst översta o.s.v. När du är färdig lottar du enligt punkten ”lottning”. Se till att deltagarna inte mött varandra tidigare!

Slutrapportering

För att avgöra hur deltagarna placerat sig används detta särskiljningssystem:

- 1) den totala poängen
- 2) summan av alla motståndares slutpoäng, kallat ”kvalitetspoäng” (**J**).
Man bortser från den lägsta poängen. För att smidigast kunna hitta alla deltagares slutpoäng kan man skriva upp dem på ett separat papper (deltagarnummer och slutpoäng) och avläsa därifrån.
- 3) räkna antalet svarta partier, flest antal går före.
- 4) räkna flest antal helpoäng, flest går före lottning.

OBS! Andra särskiljningssystem kan förekomma. Om man har flera deltagare (två eller fler) som inte går att särskilja på steg 2 går man till steg 3 och sen fyra tills någon blir utslagen.

När du lottar; låt det hellre ta lång tid och bli rätt än hafsa igenom och bli fel för då måste du lotta om hela rondan!

* Aktuell placering i tävlingen **(E)**

* Deltagarens skola/klubb **(B)**

* Deltagarens födelseår **(C)**

* Deltagarens namn **(A)**

Om laget ev. har någon beteckning

Om deltagaren har rating skrivs det här

* Deltagarens nummer i tävlingen **(D)**

* Motståndarens deltagarnummer **(F)**

Färgval **(G)**

Motståndarens poäng efter sista ronden **(J)**

* Resultatet efter varje rond, vanligast 1, ½, **(H)**

* Resultatet av de hittills spelade ronderna **(I)**

* Deltagarens slutliga placering

SCHWEIZISK MONRADSLOTTNING

Förberedelse

Fyll i deltagarkortet med: deltagarens namn (A)
 deltagarens skola/klubb (B)
 deltagarens födelseår (C)

När alla deltagare är anmälda/ifyllda blandar man högen och fyller i "deltagarnummer" (D) som man blandat korten; 1:an överst, 2:an näst överst o.s.v. Samtidigt fyller man i "lottsordningen" (E) för rond 1. Den som fått deltagarnummer 1 får nu lottsordningen 1.

Lottning

När man sedan ska lotta tar man de två korten som ligger överst och fyller i resp. motståndares deltagarnummer i "motståndare nummer" (F).

För att bestämma "färg" (G) tittar man på:

- 1) om man kan göra antalet svarta/vita jämnare för de två man lottar ihop. Det ska bli så rättvist som möjligt.
- 2) lottsordningen, lägst nummer har svart.

Ta de ifyllda korten, lägg den som blev vit överst och lägg dem i en hög bredvid, detta för att underlätta utläggningen på borden.

Inrapportering

När spelarna är färdiga med partiet kommer de och rapporterar till dig.

Du fyller i hur mycket varje deltagare fick i den spelade ronden på "resultat" (H), fyll sedan i summan av alla hittills spelade ronder på "summa resultat" (I). Lägg sedan deltagarkorten i högar efter

- 1) poäng
- 2) lottsordning (lägst nummer överst). Placera de med flest poäng till vänster o.s.v.

Rockad

Rockad är ett drag som bara får göras en gång under partiet. Fördelen med rockad är att kungen kommer i skydd bakom bönderna och att tornet kan komma ut och delta i spelet. Draget skiljer sig från alla andra drag genom att kungen flyttas två rutor åt sidan, sedan ställs tornet på den andra sidan. Rockad får **ej** göras om;

- 1) kungen eller tornet flyttats.
- 2) kungen står i schack eller flyttas över/till schackad ruta.

Straff

En schackdomare förfogar bl.a. över dess straffmöjligheter som är de vanligaste: a) varning b) tilläggsminut/avdrag c) lokalutvisning d) poängavdrag/matchförlust e) uteslutande ur tävlingen

*Om du kan välja mellan att sätta
matt eller vinna en pjäs
- tag pjäsen!
Det är inte säkert att det är matt
(Konstigt) Ryskt ordspråk*