



## Regler för Uppsala Luciachock

### GRUNDLÄGGANDE CHOCKREGLER:

- Kommunikation inom laget är tillåtet.
- Det är tillåtet att sätta in i matt.
- Bönder får inte sättas in på 1:a eller 8:e raden.
- En bonde som promoveras byts inte fysiskt ut men antar samma egenskaper som den deklarerade pjäsen. Om man inte säger vad man promoverar bonden till innan man klickar på klockan blir det automatiskt en dam.
- Rörd är inte förd och släppt är inte släppt. Draget är utfört när man klickar på klockan.
- Ställningsupprepning finns inte.
- Det är inte matt ifall det finns ett mellanrum mellan den schackande pjäsen och kungen även om den försvarande spelaren inte har någon pjäs på handen (eftersom man kan få en pjäs på hand i senare skede).

### HUR MAN VINNER:

- En match är vunnen när det ena laget kommer upp till två partipoäng.
- Ett partipoäng är vunnet om man på ett av bräderna gör schackmatt alternativt om motståndarlaget ger upp.
- Om tiden går ut på båda bräderna samtidigt (alltså att den första tiden som går ut inte hinner påpekas innan den andra går ut) avslutas matchen oavgjord om lagen har lika många partipoäng, annars vinner det ledande laget.



## Regler för Uppsala Luciachock

### KLOCKAN:

- Klockorna placeras i ytterkanterna synliga för spelarna på båda bräderna.
- Betänketiden är 5 minuter och behålls under hela matchen, man ställer alltså inte om klockan mellan ronderna.
- Om tiden går ut för en spelare kommer motståndarlaget automatiskt upp till 2 partipoäng och vinner därmed matchen.
- Precis som i schack går dock matt före tid.

### FELDRAG:

- Vid feldrag pausas först båda klockorna. Det lag som gjorde feldrag har då två möjligheter: 1) ge upp ronden, 2) välja att på en av sina klockor ta bort en minut.
- Om man säger att det är schackmatt och stannar klockan utan att det är matt räknas detta som ett feldrag.
- Man får endast utföra drag på sitt eget bräde. Om man flyttar pjäser på sin medspelares bräde eller klickar på den andra klockan räknas det som ett feldrag.

### ÖVRIGA REGLER:

- Laget som är lottade "vit" väljer färg genom att sätta sig vid bräderna. Därefter väljer "svart" motståndare.
- Det lag som förlorar ett partipoäng får om dom vill byta plats med varandra i laget.
- Pjäserna på hand får inte döljas för motståndarna. Om man begär motståndaren att visa vad hen har för pjäser på hand måste motståndaren visa. Om man begär under motståndarens tur får hen dock om hen vill först utföra sitt drag.