

Regler för Sokratisk korrespondensschack

Spelets utgångspositioner

Spelet inleds genom att de två spelarna kommer överens om utgångspositioner – i form av var sitt påstående – vilka med fördel kan stå i strid med varandra.* Målet är att visa, antingen att den egna utgångspositionen är korrekt, eller att motspelarens utgångsposition är felaktig. Spelarna fastställer en maximal betänketid som får passera mellan de två spelarnas drag, exempelvis en vecka.

Spelets gång

Spelarna turas om att göra drag enligt följande regler:

1. Ett drag får bestå av tre komponenter: (a) ett svar på motspelarens eventuella fråga i dennas förra drag, (b) ett frivilligt valfritt påstående, samt (c) en frivillig och till motspelaren riktad fråga, som har koppling till någon av utgångspositionerna, och som innebär en begäran om klargörande av motspelarens ståndpunkt i diskussionen; rena faktafrågor till motspelaren är således inte tillåtna.

2a. Ett drag måste vara logiskt konsistent i förhållande till (d.v.s. får inte stå i strid med) sig självt liksom till den dragande spelarens samtliga tidigare drag och utgångsposition och får inte strida mot objektiva fakta.

2b. Språket i ett drag ska eftersträva entydighet, och poetiskt språkbruk är således inte tillåtet.

3a. Att ge svar på motspelarens fråga, som ställdes i dennas senaste drag, är obligatoriskt och svaret måste vara relevant. Exempelvis är det inte tillåtet att svara ”vet inte” eller att ge nonsenssvar av typen ”yxskaff” på en korrekt ställd fråga. Däremot är det relevant att som svar förneka antaganden, som finns inbakade i frågor av typen ”Inser du att ditt logiska felslut i förra draget är ett regelbrott?”, liksom det är relevant att välja att endast svara på en av motspelarens frågor, om denna ställer flera frågor i samma drag.

3b. Ett ja- eller nejsvar måste motiveras på ett sätt som innebär ett nytt klargörande av ståndpunkt (nybörjare bör tillåtas tillföra motivering efter påminnelse, varvid tid mellan påminnelse och svar ej inräknas i betänketiden).

4. Förståelsefrågor får inom hakparentes ställas utöver ordinarie drag när som helst i spelet, och de skall gälla förståelse av oklarheter eller i SAOL ej förekommande ord i motspelarens senaste drag eller i dennas svar på förståelsefråga. Förståelsefråga får däremot inte efterfråga klargörande, då oklarhet ej föreligger. Tiden mellan ställd förståelsefråga och tillhörande svar medräknas inte i frågeställarens betänketid för det innevarande draget och får inte överstiga maximal betänketid.

5. Förståelsefråga måste besvaras med ett relevant svar.

6. En spelares drag måste meddelas motspelaren, innan spelarens betänketid (vilken kan ha modifierats enligt punkt 4) har överskridit den maximala betänketiden. Tillfällig eller bestående förlängning av betänketiden kan föreslås inom hakparentes när som helst under spelet och träder i kraft först efter att förslaget bejakats.

Spelets slut

En spelare har vunnit om (a) denna i form av frågan i sitt drag korrekt påvisar, hur motspelaren brutit mot någon av reglerna 1-6 (t.ex. "Håller du med om att din fråga från förra draget 'Hur många människor i världen är troende?' efterfrågar rena fakta och därigenom strider mot reglerna?"), (b) motspelaren har godtagit spelarens utgångsposition, eller (c) motspelaren ger upp. Inget hindrar att spelet avslutas i en position, där *båda* spelarna har överbevisat sin motståndare, men där den ena spelaren hinner före med detta och således ensam vinner. Remi uppnås genom ömsesidig överenskommelse, eller när inget avgörande har skett före ett på förhand överenskommet antal drag.

Övrigt

X1. Kommentarer om regeltolkning o.d. får meddelas utöver spelarnas drag [inom hakparentes].

X2. Spelarna ska uppvisa ärlighet och får inte förneka objektivt sett uppenbara intentioner i tidigare drag.

X3. Om spelarna är oense om huruvida regelbrott har begåtts, kan en utomstående domare fälla avgörandet.

* Exempel på lämpliga utgångspositioner (*blåtextade har prövats i praktiskt spel*)

Vit: antagandet om en objektiv ondska ökar chansen för goda handlingar i världen.

Svart: antagandet om en objektiv ondska minskar chansen för goda handlingar i världen.

Vit: det är rimligt att det existerar en gud i enlighet med någon av världsreligionerna.

Svart: det är orimligt att det skulle existera en gud av den typ som världsreligionerna framställer.

Vit: det finns skäl att tro att myror förmår uppleva lidande med högre intensitet än vad människor gör.

Svart: det finns skäl att tro att människor förmår uppleva lidande med högre intensitet än vad myror gör.

Vit: det är viktigt att som enskild individ sortera sopor och spara energi för att rädda vår miljö.

Svart: det finns ingen nytta med att som enskild individ sortera sopor och spara energi.

Vit: det finns i (väldefinierad) utilitaristisk mening rimliga skäl att eftersträva att människor bebor jorden om 200 år.

Svart: det finns i (väldefinierad) utilitaristisk mening inga rimliga skäl att eftersträva att människor bebor jorden om 200 år.