

### Geschiedenis

Voor de schaakgeschiedenis is het jaar 1929 een historisch jaar. Voor 1929 had elk land zijn eigen spelregels en reglementen zodat bij de inrichting van een internationaal toernooi de inrichters verplicht waren omstandig uit te leggen volgens welke regels en regelingen zou gespeeld worden. Het zal U duidelijk zijn dat in die omstandigheden de incidenten tussen inrichters en spelers en de spelers onderling dagelijkse kost waren.

Iedereen was het erover eens dat een overkoepelend orgaan diende opgericht te worden wiens taak erin zou bestaan spelregels te ontwerpen welke erkend zouden moeten worden door de gehele schaakwereld en dat tevens toezicht zou moeten houden op de naleving van deze regels in toernooien en matches. Dat toezicht diende te geschieden door speciaal voor dat doel opgeleide mensen, nl. de arbiters (wedstrijdleiders).

Bij de 1e schaakolympiade te Parijs was het grootste deel van de deelnemende landen akkoord dat een internationale schaakorganisatie diende opgericht te worden. Ieder land verbond zich ertoe lid te zullen worden.

Op 20 juli 1924 werd de Wereldschaakbond (Federation Internationale des Echecs - F.I.D.E.) opgericht. FIDE telt vandaag 162 federaties als lid en kende tot nu toe 6 voorzitters:

[Alexander Rueb \(NED\), 1924-1949](#)

[Folke Rogard \(ZWE\), 1949-1970](#)

[Machgielis \(Max\) Euwe \(NED\), 1970-1978](#)

[Fridrik Olafson \(ICE\), 1978-1982](#)

[Florencio Campomanes \(PHI\), 1982-1995](#)

[Kirsan Ilyumzhinov \(RUS\), 1995-heden](#)

Dankzij het bestaan van de FIDE was de mogelijkheid tot opstelling van internationaal geldende regels aanwezig en de 1e uitgave ervan werd aangenomen op het FIDE-congres te Venetië in 1929. Daar in die tijd de voertaal van de FIDE het Frans was, was deze uitgave dan ook in het Frans. Elke bond werd echter verzocht deze regels in zijn landstaal te vertalen.

Er waren (en er zijn helaas) nog landelijke en regionale bonden met hun eigen op bepaalde punten afwijkende en aanvullende bepalingen. Vandaar dat in landelijke en/of regionale competities soms een artikel ingelast wordt, luidend ongeveer als volgt: "De regels van de FIDE worden toegepast voor zover niet anders is bepaald".

Het zal U ook duidelijk zijn dat na verloop van tijd bleek dat het reglement van 1929 allesbehalve volmaakt was. Pas bij de reorganisatie van de FIDE onder leiding van Folke ROGAARD (intussen was in 1947 de Sovjet-Unie tot de FIDE toegetreden) kwam er een algemene herziening van de spelregels. Zo kwam de 2e editie tot stand, goedgekeurd op het FIDE-congres te STOCKHOLM in 1952.

Deze bleef gedurende ruim 30 jaar in voege. Vele ervaren spelers van vandaag zullen deze regels nog in hun genen hebben. Het is deze editie die de grondslag is van de huidige spelregels, natuurlijk aangepast en gewijzigd volgens de evolutie, o.a. het noteren van de zetten, het opvorderen van remise, het aanraken van meer dan een stuk, enz...

In de schoot van de FIDE werd dan een permanente commissie (nl. de "PERMANENTE FIDE-SPELREGELCOMMISSIE) opgericht met als taak

- a. eventueel noodzakelijk geachte wijzigingen in de regels hetzij op eigen initiatief, hetzij op aanduiding van de aangesloten bonden, hetzij door een bepaalde

beslissing van een wedstrijdleider, voor te bereiden en deze voor te stellen aan het congres;

b. interpretaties te geven - indien nodig - bij bepaalde artikels.

In 1984 werd op het congres van Graz werd een herwerkte versie van de regels goedgekeurd, opgesteld door de spelregelcommissie van de FIDE; Nadien werden deze regels nog aangepast op 1 juli 1997, 1 juli 2001, 1 juli 2005, 1 juli 2009, en 1 juli 2014.

### **Huidige versie**

De Engelse tekst is de authentieke versie van de Regels voor het Schaakspel, aangenomen op het 87e FIDE-Congres te Baku (Azerbaidzjan), en geldt vanaf 1 juli 2017.

In deze tekst wordt het woord « arbiter » gebruikt voor de meer gebruikelijke term « wedstrijdleider » of « scheidsrechter »

Waar in de tekst gerefereerd wordt naar "hij", "hem" of "zijn", wordt eveneens bedoeld "zij" of "haar"

De FIDE Regels bestaan uit drie gedeelten:

1. Basisspelregels – Deze zou je in een speelgoeddoos met een schaakspel kunnen aantreffen, artikels 1 tot en met 5
2. Wedstrijdregels – Voor het schaken in georganiseerd verband, artikels 6 tot en met 14.
3. Aanhangsels – Met als meest interessante onderdelen: De notatie en regels voor rapid- en snelschaak.

### **Voorwoord<sup>1</sup>**

De Regels voor het Schaakspel kunnen niet alle mogelijke situaties, die tijdens een partij voorkomen, dekken. Evenmin kunnen ze alle administratieve kwesties regelen. In situaties die niet nauwkeurig door een artikel van de Regels worden geregeld moet het mogelijk zijn om tot een juiste beslissing te komen door analoge situaties in overweging te nemen, die wel in de Regels voor het Schaakspel zijn behandeld. In de Regels wordt er vanuit gegaan dat arbiters over de vereiste bekwaamheid beschikken, een goed beoordelingsvermogen hebben en volstrekt objectief zijn<sup>2</sup>. Een te gedetailleerde beschrijving van een regel kan ertoe leiden dat de arbiter niet in volle vrijheid<sup>3</sup> kan beslissen en zou hem daardoor kunnen beletten de oplossing van een probleem te vinden, gebaseerd op billijkheid, logica en bijzondere omstandigheden.<sup>4</sup>

De FIDE doet een beroep op alle schakers en schaakbonden deze opvatting te aanvaarden<sup>5</sup>.

---

<sup>1</sup> De notas onderaan de pagina dienen enkel ter verduidelijking van de regels van het schaakspel, maar vervangen deze niet. Uiteindelijk gelden voor de arbiter enkel de Regels en het eigen oordeel.

<sup>2</sup> de titel van arbiter mag dus niet licht uitgedeeld worden. De bond moet overtuigd zijn van voornoemde kwaliteiten alvorens iemand tot arbiter te benoemen. Ook in gevallen die niet eenvoudig door de regels zijn beschreven zal de arbiter een goede beslissing moeten nemen.

<sup>3</sup> de regels voor het schaakspel voorzien, behalve in artikel 10.2 waar het expliciet wordt uitgesloten, geen beroep tegen een beslissing van een arbiter. De mogelijkheden van beroep worden omschreven in de toernooireglementen. Let wel dat in vele andere sporten geen beroep mogelijk is tegen een arbiter en dat zelfs een protest al strafbaar kan zijn (zie voetbal, basket, ...).

<sup>4</sup> in het algemeen is een goede leidraad voor de arbiter dat hij enkel een beslissing neemt indien de beide spelers er niet zelf in slagen overeen te komen, en steeds beslist in het belang van de partij op het schaakbord (« wat is de beste beslissing in de aan gang zijnde partij »), niet in het belang van het toernooi, of van de spelers, of van de « regels ».

<sup>5</sup> hier wordt dus specifiek verzocht om een eventueel beroep tegen een beslissing van een arbiter te beperken tot het eventueel overtreden van billijkheid of logica.

Het is een noodzakelijke voorwaarde indien een partij wil meetellen voor FIDE ratings, dat deze partij gespeeld werd volgens de FIDE regels voor het schaakspel.

Het is eveneens aanbevolen dat alle overige partijen die niet gespeeld worden voor FIDE ELO ook deze regels volgen

Aangesloten federaties mogen FIDE<sup>6</sup> vragen om een officiële beslissing te nemen over problemen betreffende de Regels voor het Schaakspel.<sup>7</sup>

## **Basis spelregels**

### **Artikel 1: Aard en doel van het schaakspel<sup>8</sup>**

- 1.1 De schaakpartij wordt gespeeld tussen twee tegenstanders die hun stukken verplaatsen op een vierkant bord, "schaakbord" genoemd.
- 1.2 De speler met de licht gekleurde stukken (Wit) begint de partij, de speler met de donker gekleurde stukken (Zwart) doet de volgende zet, waarna de spelers elk om beurt spelen<sup>9</sup>.
- 1.3 Men zegt dat een speler "aan zet is",<sup>10</sup> wanneer de zet van zijn tegenstander is "gedaan"<sup>11</sup>.
- 1.4 Het doel van elke speler is om de koning van de tegenstander zodanig "aan te vallen", dat de tegenstander geen reglementaire zet meer kan doen.
  - 1.4.1. Men zegt dat een speler die dit doel bereikt, de koning van de tegenstander heeft "matgezet" en dat hij de partij heeft gewonnen. Het is niet toegestaan de eigen koning aangevallen te laten staan of een zet te doen waardoor de eigen koning aangevallen wordt. Ook is het niet toegestaan de koning van de tegenstander te "slaan"<sup>12</sup>.

---

<sup>6</sup> FIDE secretariaat, Singrou Avenue 9, 11743 Athene, Griekenland, tel 00 30 210 921 2047, fax 00 30 210 921 2859, internet [www.fide.com](http://www.fide.com), e-mail [office@fide.com](mailto:office@fide.com)

<sup>7</sup> In de vorige versie van het reglement stond ook dat een aangesloten schaakbond de vrijheid heeft om regels die meer gedetailleerd zijn, in te voeren onder voorwaarde dat:

- a. zij in geen enkel opzicht in strijd zijn met de officiële FIDE Regels voor het Schaakspel;
- b. zij beperkt zijn tot het gebied van de desbetreffende bond;
- c. zij niet gelden voor een FIDE-wedstrijd, -kampioenschap of -kwalificatie-toernooi, of voor een FIDE-titel- of ratingtoernooi.

<sup>8</sup> Artikel 1 werd in 2017 hernummerd, het artikel 1.1 is nu opgesplitst in 3 artikels 1.1 tot 1.3

<sup>9</sup> Het is interessant dat de regel dat om beurten gespeeld wordt blijkbaar niet expliciet in de vorige versies van de regels stond. Het was wel ondervestaan door artikel 6.7 waarin de alternering van het tijdsgebruik wordt aangegeven. Het lijkt evident, maar toch goed om te vermelden in het begin van de regels.

<sup>10</sup> Een vuistregel zegt: "Alleen de speler die aan zet is mag iets doen." Dit geldt voor het doen van een zet, voor het indienen van claims, etc

<sup>11</sup> Mag je zetten voor de tegenstander zijn klok heeft ingedrukt? In principe mag dit niet, vandaar de verwijzing naar artikel 6.7. Toch zien we dat in snelle fases van het spel dit weleens voorkomt, en zeker als de tegenstander vergeet zijn klok stil te zetten. Het is niet aangewezen hier zeer strikt tussen te komen: spelen als de tegenstander zijn zet heeft "gedaan" op het bord (en het is een reglementaire zet) is niet redelijkerwijs strafbaar.

<sup>12</sup> dit artikel leidt soms tot vrij exuberante interpretaties zoals : wie de koning slaat verliest de partij. Dit is onjuist, het is niet zo dat elke overtreding van de regels onmiddellijk leidt tot het verlies van een partij, maar wel een terechtwijzing verdient.

ondanks dit is het aangeraden om in snelschaak de koning van de tegenstander die zijn koning in schaak laat staan niet te slaan, maar wel winst op te eisen door een onregelmatige zet. Het slaan van de koning zou immers door sommige arbiters geïnterpreteerd koning worden als een onregelmatige zet die opnieuw een winstclaim toelaat. Echter zolang de klok niet is ingedrukt is er niets aan de hand, want zelfs in snelschaak mag een onregelmatige zet worden teruggenomen zolang de klok niet is ingedrukt.

Let wel op : dit de opinie van de auteur en sommige andere arbiters hebben een andere mening over de gevolgen na het nemen van de koning.

1.4.2. De tegenstander, wiens koning is matgezet, heeft de partij verloren.


1.5 Als de stelling zodanig is dat geen der spelers nog mat kan zetten, dan is de partij remise (zie artikel 5.2.2)<sup>13</sup>.

## Artikel 2: De beginopstelling van de stukken op het schaakbord

2.1 Het schaakbord bestaat uit 64 gelijke vierkante velden, in een 8 bij 8 patroon, die afwisselend licht (de "witte" velden) en donker (de "zwarte" velden) zijn gekleurd<sup>14</sup>.

Het schaakbord wordt zodanig tussen de spelers geplaatst, dat het hoekveld dat het dichtst bij de rechterzijde van de speler ligt, wit is<sup>15</sup>.

2.2 Bij het begin van de partij heeft de ene speler 16 lichtgekleurde stukken (de "witte" stukken); de ander heeft 16 donkergekleurde stukken (de "zwarte"stukken). Deze stukken zijn de volgende:

Wit	Zwart	Symbool
		een koning
		een dame
		twee torens
		twee lopers
		twee paarden
		acht pionnen

Staunton stukken:



p D K L P T

2.3 De beginopstelling van de stukken op het schaakbord is als volgt<sup>16</sup>:

<sup>13</sup> meer over dergelijke stelling in artikel 9.7 en de nota's hiervan

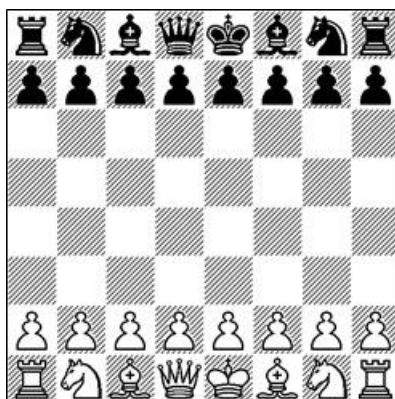
<sup>14</sup> Het is niet noodzakelijk dat de velden wit en zwart zijn, maar de kleur moet voldoende verschillend zijn zodat geen vergissing mogelijk is. Het is best dat het bord het licht niet weerkaatst omdat dit de spelers kan storen. De stukken moeten een omvang hebben zodat ze passen op de velden van het bord.

<sup>15</sup> in de volksmond moet het bord zodanig liggen dat beide Dames op een veld van hun kleur starten.

Indien het bord toch niet juist zou liggen is artikel 7.1.b van toepassing.

<sup>16</sup> Het is belangrijk om voor de start de correcte opstelling van de stukken te controleren. Dit vermijdt veel problemen tijdens de partij.

De paarden mogen met hun snuit geplaatst worden zoals de speler het zelf verkiest.



2.4 De acht verticale kolommen van velden noemt men "lijnen". De acht horizontale reeksen van velden noemt men "rijen". Een rechte lijn van velden van dezelfde kleur waarvan hoekpunten elkaar raken, wordt een "diagonaal" genoemd.

### Artikel 3: De loop der stukken

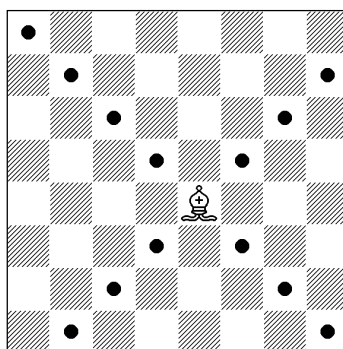
3.1 Het is niet toegestaan een stuk te verplaatsen naar een veld waarop een stuk van dezelfde kleur staat.

3.1.1. Als een stuk naar een veld gaat waarop een stuk van de tegenstander staat, dan wordt dit geslagen en, als deel van deze zet, verwijderd van het schaakbord.

3.1.2. Een stuk valt een stuk van de tegenstander aan, als het eerstgenoemde stuk op dat veld iets kan slaan in overeenstemming met de artikelen 3.2 tot en met 3.8.

3.1.3. Een stuk valt een veld aan, zelfs als het stuk niet naar het veld verplaatst mag worden omdat het dan de eigen koning aangevallen laat staan of deze daardoor aangevallen wordt<sup>17</sup>.

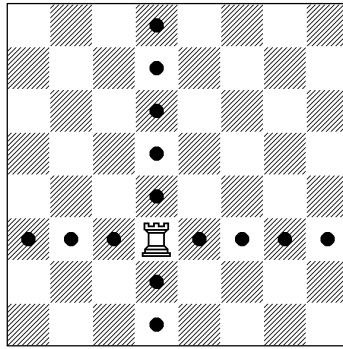
3.2 De loper kan worden verplaatst naar elk veld van een diagonaal waarop hij staat<sup>18</sup>.



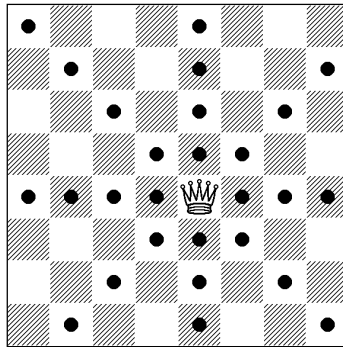
3.3 De toren kan worden verplaatst naar elk veld van de lijn of rij waarop hij staat.

<sup>17</sup> dit artikel maakt duidelijk dat het niet noodzakelijk is dat een aangevallen stuk ook effectief kan geslagen worden, maar het blijft wel aangevallen staan. Dit is een belangrijk artikel omdat bijvoorbeeld een gepend stuk wel degelijk schaak kan geven, of in uitzonderlijk geval zelfs mat.

<sup>18</sup> Lopers staan op velden van verschillende kleur. Ieder heeft een "witte" loper en een "zwarte" loper. De "witte" loper kan enkel op witte velden staan. Indien een speler twee lopers op dezelfde kleur van veld heeft kan dit enkel het gevolg zijn van een promotie tot loper of een illegale zet.

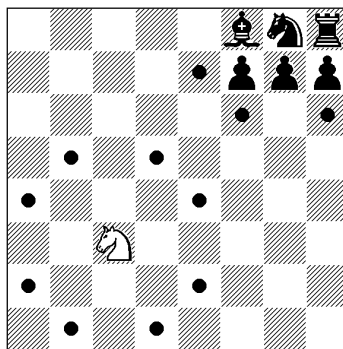


3.4 De dame kan worden verplaatst naar elk veld van de lijn, de rij of een diagonaal waarop zij staat.



3.5 Bij deze zetten kan de looper, toren of dame niet over een stuk heen worden verplaatst.

3.6 Het paard kan worden verplaatst naar een van de dichtstbijzijnde velden die niet op dezelfde lijn, rij of diagonaal liggen als waarop het staat.<sup>19</sup>



3.7.1 De pion kan voorwaarts worden verplaatst naar het onbezette veld direct vóór hem op dezelfde lijn, of

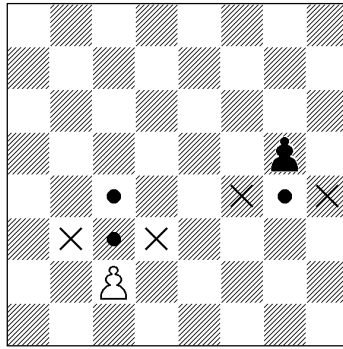
3.7.2 bij zijn eerste zet<sup>20</sup> mag de pion worden verplaatst als in 3.7.1., of als alternatief mag hij twee velden op dezelfde lijn naar voren worden verplaatst onder voorwaarde dat beide velden onbezett zijn<sup>21</sup>, of

3.7.3 de pion kan worden verplaatst naar een door een stuk van de tegenstander bezet veld schuin voor hem op een aangrenzende lijn. Hierbij wordt dit stuk geslagen.

<sup>19</sup> Deze uitleg blijft ontzettend cryptisch. Maar blijkbaar heeft niemand bij FIDE het gezond verstand om dit artikel te wijzigen. Gelukkig weten we allemaal hoe het paard gaat: Eén recht – één schuin (cursus Van Wijgerden) of zoals we vroeger leerden "twee vooruit en één opzij". De combinatie van artikel 3.5 en 3.6 maakt impliciet duidelijk dat het paard WEL over een ander stuk mag springen. Bij deze toch maar letterlijk zeggen.

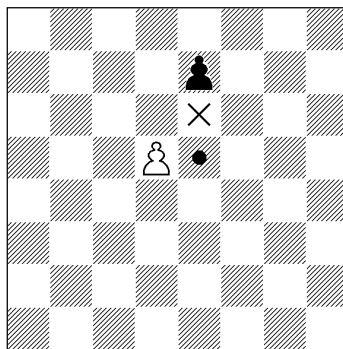
<sup>20</sup> Dus elke pion vanuit haar beginpositie

<sup>21</sup> de pion mag dus niet springen over een ander stuk en mag niet rechtdoor slaan



3.7.4.1 Een pion die een veld aanvalt dat is overschreden door een pion van de tegenstander die vanaf zijn oorspronkelijke veld twee velden in één zet naar voren is gegaan, mag<sup>22</sup> die pion van de tegenstander slaan alsof deze slechts één veld naar voren is gegaan.

3.7.4.2 Dit slaan is alleen toegestaan bij de eerstvolgende zet en wordt "en passant" slaan genoemd.



3.7.5.1 Als een pion de rij, het verst van zijn beginpositie verwijderd, bereikt<sup>23</sup>, dan moet hij, als deel van dezelfde zet, worden vervangen door een nieuwe dame, toren, loper of paard van dezelfde kleur<sup>24</sup> op het veld waarop de pion aankomt<sup>25</sup>.

3.7.5.2 De keuze van de speler is niet beperkt tot stukken die eerder zijn geslagen<sup>26</sup>.

3.7.5.3 Deze vervanging van een pion door een ander stuk wordt "promotie" genoemd<sup>27</sup>. Het nieuwe stuk functioneert onmiddellijk.

<sup>22</sup> indien en-passant de enige zet is in een stelling, dan MOET dit gespeeld worden. Het is bijvoorbeeld geen PAT indien er nog een en-passant zet mogelijk is.

<sup>23</sup> Of in normale mensentaal "de overkant". Het veld van aankomst noemen we het "promotieveld"

<sup>24</sup> Het nieuwe stuk komt pas in spel van zodra het is losgelaten. Dit betekent dat zolang het nieuwe stuk niet is losgelaten op het promotieveld mag het nog vervangen worden door een ander stuk.

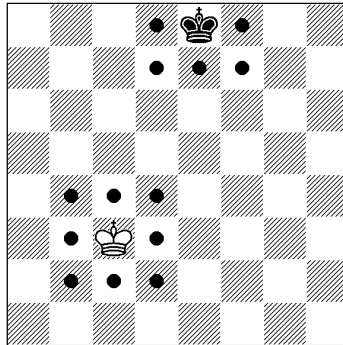
<sup>25</sup> Dit stond eerder niet in de regels, het stuk moet in de plaats komen van de pion op het promotieveld. Wellicht was dit beschouwd als evident.

<sup>26</sup> Dus er mogen verschillende Dames op het bord komen of meer dan twee lopers, paarden of torens.

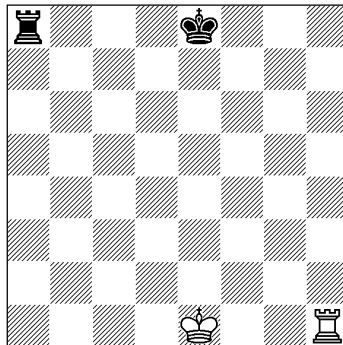
<sup>27</sup> de arbiter moet erop toezien dat promotie correct wordt uitgevoerd. Dit houdt in dat het nieuwe stuk geplaatst moet worden alvorens de klok in te drukken, maar ook dat de tegenstander de beschikbaar van het te plaatsen stuk niet mag verhinderen (door het vast te houden of buiten bereik van de tegenstander te plaatsen). Eventueel mag de klok gestopt worden als het promotiestuk niet onmiddellijk ter beschikking is. Het is ook absoluut verboden om met de pion door te spelen alsof het een ander stuk zou zijn.

3.8 Er zijn twee verschillende manieren waarop de koning kan worden verplaatst, namelijk

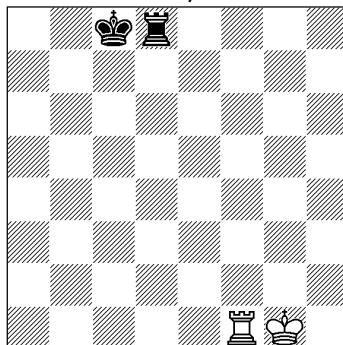
3.8.1 naar een aangrenzend veld dat niet door een of meer stukken van de tegenstander wordt aangevallen.



3.8.2 "rokeren". Dit is een zet van de koning en een toren van dezelfde kleur op dezelfde rij, geldend als een enkele koningszet, en wordt uitgevoerd door de koning van zijn oorspronkelijke veld twee velden naar de toren te verplaatsen die ook op haar beginpositie staat en daarna de toren over de koning heen te verplaatsen op het door de koning overschreden veld.



Vóór wits korte rokade, zwarts lange rokade



Ná wits korte rokade, zwarts lange rokade

3.8.2.1 Het recht op rokeren is opgeheven:

3.8.2.1.1 als met de koning al een zet is gedaan, of

3.8.2.1.2 met een toren waarmee al is gezet.

3.8.2.2 Rokeren is tijdelijk niet toegestaan zolang:

---

Bijzondere aandacht voor een promotie tot tweede Dame. Het is absoluut verboden exotische stukken zoals omgedraaide torens op het bord te plaatsen. Een omgekeerde toren is geen dame, maar gewoon een toren die slecht geplaatst is. De arbiter dient in dergelijke gevallen in te grijpen en de speler terecht te wijzen, hij kan ook een penaliteit toepassen volgens artikel 12.9. Bij promotie naar een tweede dame moet een Dame gevonden worden liefst op een ander bord waar de partij reeds gedaan is. Nog beter is dat een arbiter in de buurt een reservedame op zak heeft die hij onmiddellijk ter beschikking kan stellen.



3.8.2.2.1 het veld waarop de koning staat, het veld dat hij overschrijdt<sup>28</sup> of het veld dat hij gaat bezetten, wordt aangevallen door een of meer stukken van de tegenstander;

3.8.2.2.2 als er een stuk staat tussen de koning en de toren waarmee wordt gerokeerd.

3.9.1 Men zegt<sup>29</sup> dat de koning "schaak" staat, als hij wordt aangevallen door een of meer stukken van de tegenstander, zelfs als deze stukken niet naar het veld van de koning kunnen omdat ze dan de eigen koning in schak zetten of laten staan<sup>30</sup>.

3.9.2 Een stuk mag niet worden verplaatst als daardoor de eigen koning schak komt te staan of schak blijft staan.<sup>31</sup>

3.10 Legale en illegale zetten<sup>32</sup>

a. Een zet is "legaal" of "reglementair" als alle voorschriften van artikels 3.1 tot 3.9 gevolgd worden.

b. een zet is "illegaal" of "onreglementair" als de regels van 3.1 tot 3.9 niet werden gevolgd.

c. een positie is "illegaal" indien deze positie niet bereikt kon worden door het uitvoeren van enkel legale zetten<sup>33</sup>

#### **Artikel 4: Het uitvoeren van een zet.**<sup>34</sup>

4.1 Bij het doen van een zet mag slechts één hand<sup>35</sup> worden gebruikt.

4.2.1 Onder voorwaarde dat hij eerst zijn bedoeling daartoe kenbaar maakt (bijvoorbeeld<sup>36</sup> door "j'adoube" of "ik zet recht" te zeggen), mag de aan zet zijnde<sup>37</sup>

---

<sup>28</sup> Wit mag dus niet kort rokeren als f1 aangevallen staat, of niet lang rokeren als d1 aangevallen staat. Wit mag wél lang rokeren als veld b1 aangevallen staat. Dat de toren al dan niet aangevallen staat doet niet terzake voor de rokade. Er is een anekdote dat een beroemde grootmeester ooit eens gevraagd heeft aan de arbiter of hij mocht rokeren als de toren aangevallen stond, met uiteraard een bevestigend antwoord.

<sup>29</sup> het schak zetten van de koning moet echter niet worden aangekondigd, maar het mag, zolang het de tegenstander niet hindert. Foutief aankondigen van schak of mat kan aanleiding geven tot een sanctie (bijvoorbeeld 2 minuten extra voor de tegenstander) indien dit de tegenstander heeft gehinderd.

<sup>30</sup> korte herhaling van artikel 3.1 voor degenen die het nog niet begrepen hadden, een gepend stuk kan schak geven.

<sup>31</sup> Dus als een dergelijk stuk wordt aangeraakt hoeft men hiermee niet te spelen. De regels verbieden immers om het stuk te verplaatsen.

<sup>32</sup> Nieuw artikel in 2014. De notie van illegale of onreglementaire zetten werd voorheen uiteengezet in artikel 4.6 maar is dus nu verplaatst naar artikel 3.

<sup>33</sup> Een beroemd voorbeeld hiervan is het bekende schakprobleem, het matzetten van een koning in het midden van het bord met twee torens en één paard. Een praktisch voorbeeld hiervan is een situatie die nog weleens voorkomt in snelschak of schoolschak waarbij beide koningen schak staan (of zelfs waarbij een koning ontbreekt).

<sup>34</sup> In alle gevallen van artikel 4 is het de taak van de arbiter om tussenbeide te komen als hij een overtreding van de regels vaststelt. Hij moet dit dus niet overlaten aan een claim van de tegenstander. De arbiter zal elke illegale zet die hij vaststelt onmiddellijk laten corrigeren.

<sup>35</sup> Weinig gekend artikel, want veel spelers voeren de rokade uit met twee handen of slaan een vijandelijk stuk met twee handen (met de ene hand wordt het vijandelijk stuk verwijderd, en met de andere komt het eigen stuk in de plaats). Dit is dus allebei verboden volgens artikel 4.1. Bijkomend wil dit ook zeggen dat met dezelfde hand waarmee gespeeld wordt ook de klok moet worden stilgezet, maar dit is door de meeste spelers geweten. **Let op want vanaf 2017 wordt dit streng bestraft, zie artikel 7.7**

<sup>36</sup> elke manier is goed om de tegenstander en vooral de arbiter te waarschuwen van dit voornemen, « j'adoube » is enkel een voorbeeld.

speler een of meer stukken op hun velden rechtzetten.

4.2.2 Elk ander fysiek contact met eens stuk, met uitzondering van een duidelijk toevallig contact, zal beschouwd worden als intentioneel<sup>38</sup>

4.3 Als de aan zet zijnde<sup>39</sup> speler, behoudens het in artikel 4.2 vermelde, met de bedoeling te spelen of te nemen<sup>40</sup>, op het schaakbord:

4.3.1 een of meer van zijn eigen stukken aanraakt<sup>41</sup>, dan moet hij spelen met het eerst aangeraakte stuk dat kan worden verplaatst<sup>42</sup>, of

4.3.2 een of meer van de stukken van zijn tegenstander aanraakt, dan moet hij het eerst aangeraakte stuk dat kan worden geslagen, slaan, of

4.3.3 één stuk van elke kleur aanraakt, dan moet hij het stuk van zijn tegenstander met zijn eigen stuk slaan. Indien dit onreglementair is, dan moet hij het eerst aangeraakte stuk verplaatsen of slaan dat kan worden verplaatst of geslagen. Als het onduidelijk is, of het eigen stuk van de speler of dat van zijn tegenstander het eerst was aangeraakt, wordt het eigen stuk van de speler beschouwd als te zijn aangeraakt vóór dat van zijn tegenstander.

4.4 bijzondere situaties van aanraken van stukken

4.4.1 Als een speler opzettelijk zijn koning en een toren aanraakt, dan moet hij aan die kant rokeren, indien dit reglementair is toegestaan.

4.4.2 Als een speler opzettelijk<sup>43</sup> een toren aanraakt en daarna zijn koning, dan mag hij bij die zet niet aan die zijde rokeren en is artikel 4.3.1 op de situatie van toepassing<sup>44</sup>.

4.4.3 Als een speler met de bedoeling om te rokeren de koning aanraakt, of tegelijkertijd koning en toren, maar rokeren aan die zijde niet is toegestaan, dan

---

<sup>37</sup> het rechtzetten van stukken op de tijd van de tegenstander kan indien dit hinderlijk is voor de tegenstander, aanleiding geven tot een sanctie, bijvoorbeeld extra tijd voor de gehinderde speler.

<sup>38</sup> Nieuw artikel sinds 2017 dat mijn insziens niet echt veel toevoegt. In elk geval de regels zeggen nu expliciet dat er zoiets bestaat als "toevallig contact" end at dit niet valt onder de "aangeraakt is spelen" regel.

<sup>39</sup> dit artikel is dus niet van toepassing op de speler die niet aan zet is.

<sup>40</sup> « bedoeling te spelen » is hier een belangrijke notie. De « aangeraakt is spelen » regel is niet van toepassing op stukken die per ongeluk aangeraakt worden tijdens een onbehouwen manoeuvre. Het onopzettelijk aanraken van een stuk leidt NIET tot de verplichting om ermee te spelen, zelfs indien er geen « j'adoube » werd gezegd. De versie 2014 heeft dit nog meer verduidelijkt dan de vorige die enkel sprak van "opzettelijk"

<sup>41</sup> in de praktijk blijkt het erg moeilijk om het aanraken van een stuk te bewijzen tenzij de arbiter ter plaatse was op het moment van het aanraken. Getuigenissen van toeschouwers worden in deze systematisch niet aanvaard, tenzij hun onpartijdigheid kan worden bewezen. Getuigenis van een official (een lid van de organisatie) wordt wel aanvaard. Wel kan de speler die het aanraken ontkent, een waarschuwing ontvangen dat bij een eventuele vaststelbare overtreding in het vervolg van de partij een sanctie kan volgen.

<sup>42</sup> Het is toegestaan het aangeraakte stuk gedurende een tijd vast te houden of zelfs terug te plaatsen op het oorspronkelijke veld om verder na te denken. Dit verandert echter niets aan het feit dat uiteindelijk met het aangeraakte stuk moet worden gespeeld.

<sup>43</sup> « opzettelijk » is alweer belangrijk. Zeker bij jongere spelers kan het misschien éénmaal dat de toren eerst wordt aangeraakt voor het uitvoeren van een rokade zonder goed te beseffen dat dit verkeerd is. Dit kan als onopzettelijk worden aanzien. Dus een rokade uitgevoerd door eerst de toren aan te raken en pas daarna de koning hoeft niet gesanctioneerd worden omwille van of dankzij het woord « onopzettelijk ». Let wel : Sommige arbiters zijn echter van oordeel dat het aanraken van de toren wel degelijk als opzettelijk moet beschouwd worden zelfs als de intentie was om te rokeren.

<sup>44</sup> Dus een zet met de toren is verplicht, indien dit kan, en geen rokade.

moet de speler een andere reglementaire zet met zijn koning doen<sup>45</sup>, waarbij rokeren aan de andere zijde niet is uitgesloten. Als er geen reglementaire zet met de koning mogelijk is, dan is elke andere reglementaire zet toegestaan.

4.4.4 Als een speler een pion laat promoveren, dan is de keuze voor een stuk definitief als het stuk het promotieveld heeft aangeraakt<sup>46</sup>.

4.5 Als geen van de aangeraakte stukken volgens artikels 4.3 en 4.4 kan worden verplaatst of geslagen, dan is elke andere reglementaire zet toegestaan<sup>47</sup>.

4.6<sup>48</sup> De promotie mag op verschillende wijzen worden uitgevoerd

4.6.1 de pion hoeft niet op het veld van aankomst te worden geplaatst

4.6.2 de pion wegnemen en vervangen door een nieuw stuk op het promotieveld mag geschieden in willekeurige orde

4.6.3 Indien een stuk van de tegenstander op het promotieveld staat wordt dit geslagen

4.7 Als een stuk op een veld is losgelaten en het een reglementaire zet of een deel van een reglementaire zet betreft, dan mag het niet meer op een ander veld worden geplaatst<sup>49</sup>. De zet wordt beschouwd als te zijn uitgevoerd indien:

4.7.1 bij het slaan: zodra het geslagen stuk van het bord is verwijderd en de hand van de speler, nadat deze zijn eigen stuk op het nieuwe veld heeft gezet, laatstgenoemd stuk heeft losgelaten;

4.7.2 bij de rokade: zodra de hand van de speler de toren op het veld van bestemming heeft losgelaten. Wanneer de hand van de speler de koning heeft losgelaten, is de zet nog niet gedaan, maar de speler heeft dan niet meer het recht een andere zet uit te voeren dan de rokade, mits deze rokade reglementair is; Indien de rokade illegaal is mag de speler een andere legale zet uitvoeren met de koning (inclusief rokeren aan de andere zijde). Als er geen legale zet mogelijk is met de koning kan de speler vrij een andere zet spelen.

4.7.3 bij de promotie van een pion<sup>50</sup>: zodra de pion van het bord is verwijderd en de hand van de speler het nieuwe stuk op het promotieveld heeft losgelaten.

4.8 Een speler verspeelt zijn recht op een claim tegen een overtreding door zijn tegenstander van artikel 4.1 tot 4.7, als hij een stuk aanraakt<sup>51</sup> met de bedoeling te spelen of te slaan.

---

<sup>45</sup> een rokade is in eerste instantie een speciale koningszet. Dit principe vereenvoudigt de problematiek van wat te doen als blijkt dat een gespeelde rokade niet toegelaten was. Een andere koningszet zal dan moeten gespeeld worden indien mogelijk.

<sup>46</sup> een eventuele keuze naast het bord mag dus nog worden gewijzigd zolang het stuk het bord niet heeft aangeraakt. De reden is dat het stuk nog niet in het spel is zolang het niet op het bord staat. Let wel zodra het promotiestuk het bord heeft geraakt is de zet definitief, zelfs indien de pionzet nog niet uitgevoerd is, het plaatsen van een promotiestuk maakt de zet ondubbelzinnig. Let op want eerdere regels lieten wel toe om het stuk nog te wijzigen zolang het niet was losgelaten, nu is dus het aanraken van het bord beslissend.

<sup>47</sup> zeker belangrijk (en soms vergeten) in snelschaak en rapidschaak. Een speler is niet verplicht een onreglementaire zet te doen. Als met het aangeraakte stuk geen geldige zet mogelijk is, mag met een ander stuk worden gespeeld.

<sup>48</sup> Dit nieuwe artikel (°2014) is een verduidelijking ten behoeve van de twijfelende schakers vermoed ik. Alles wat hierin staat is gedekt door de overage regels.

<sup>49</sup> kort samengevat : « aanraken is spelen » en « losgelaten is gespeeld ». Let op : onopzettelijk loslaten bestaat niet volgens de FIDE. Indien iemand per ongeluk het stuk loslaat tijdens de zet kan dit toch als de gespeelde zet beschouwd worden.

<sup>50</sup> Als het stuk waarnaar de pion wil promoveren niet dadelijk voorhandig is mag de speler de klok een moment stil zetten om het gepaste stuk te zoeken of aan de arbiter te vragen.

<sup>51</sup> beetje cryptische omschrijving van : je moet het aanraken en niet spelen van een stuk door de tegenstander claimen alvorens zelf een stuk aan te raken. Idem voor het loslaten, en hoewel dit reeds zo werd toegepast is dit pas toegevoegd in de versie 2009.

4.9. Indien een speler niet in staat is de stukken te bewegen, mag een assistent aangeduid worden door de speler, indien deze aanvaard wordt door de arbiter, om deze acties uit te voeren<sup>52</sup>.

## **Artikel 5: Het einde van de partij**

5.1.1 De partij is gewonnen door de speler die de koning van zijn tegenstander heeft matgezet<sup>53</sup>. Dit beëindigt de partij onmiddellijk<sup>54</sup>, vooropgesteld dat de zet waarmee de matpositie werd bereikt, reglementair was<sup>55</sup>, in overeenstemming met artikels 3 en artikels 4.2 tot 4.7.

5.1.2 De partij is gewonnen door de speler wiens tegenstander zegt<sup>56</sup> dat hij opgeeft. Dit beëindigt de partij onmiddellijk.

5.2.1 De partij is remise<sup>57</sup> als de aan zet zijnde speler geen reglementaire zet kan doen en zijn koning niet schaak staat. Men zegt dat de partij in "pat" eindigt. Dit

---

<sup>52</sup> In opdracht van de speler in kwestie. De assistent voert dus enkel uit wat de speler zegt.

<sup>53</sup> in toernooien met beginnende schakers (of kleine kinderen) valt het nogal eens voor dat onterecht mat wordt aangekondigd. Dat de tegenstander hiermee instemt hoeft niet noodzakelijk geïnterpreteerd te worden als een opgave, het is een natuurlijke reactie op een foutieve claim. In mijn opinie mag de arbiter ingrijpen en de partij laten verder spelen indien het geen mat was, tenzij de tegenstander in kwestie reeds vrij formeel heeft opgegeven. Meer nog, het onterecht aankondigen van mat kan beschouwd worden als hinderen van de tegenstander en aanleiding geven tot een sanctie.

<sup>54</sup> Dit gebeurt automatisch onafhankelijk van wanneer en door wie deze situatie is opgemerkt of "geclaimd". De uitslag staat vast en het is te laat om te wijzen op een gevallen vlag, of op een eerder voorgevallen onreglementaire zet

Dit is één van de situaties waarin de arbiter regelmatig zelf kan ingrijpen zonder enig verzoek van de spelers. Zelfs een onopgemerkt mat beëindigt de partij onmiddellijk en doorspelen is dus nutteloos.

Indien het vallen van de vlag geclaimd wordt nadat de matzet is uitgevoerd is de mat toch geldig. In het hypothetisch geval dat het tegelijk gebeurt, zou de voorkeur moeten gegeven worden aan de matzet, omdat dit met de logica van de partij strookt.

In een toernooi in Liège vroeg een speler aan de arbiter of het eventueel toegestaan was om nog remise voor te stellen aan de tegenstander als je hem net had matgezet, waarop de arbiter de wijze woorden sprak « mat is de schoonste manier om een partij te beëindigen, zwijgen en tekenen »

<sup>55</sup> deze laatste paragraaf werd recent toegevoegd, maar niet voordat een spitsvondige speler me eens probeerde mat te zetten terwijl hijzelf schaak stond. Hij merkte op : je staat mat en dit beëindigt de partij onmiddellijk, je kan dus mijn koning die schaak staat niet meer nemen...

<sup>56</sup> Een speler kan op verschillende al dan niet dubbelzinnige wijzen opgeven: de klok stilzetten, de koning omvergooien, de hand uitsteken, het notatieformulier ondertekenen, en zo verder. Deze wijzen zijn op zich niet voldoende, de opgave moet gemeld worden. Het is al voorgekomen dat een speler wou opgeven, zijn hand uitstak, en de tegenstander onmiddellijk vroeg « remise ? », waarop de verbouwereerde speler dan maar « akkoord » zei.

Merk op dat het onsportief beschouwd door gewoon weg te lopen als teken van opgave. Een dergelijk gedrag kan en mag bestraft worden

Er is een geval bekend waarin beide spelers op ongeveer hetzelfde moment opgaven. Zwart speelde g7-g5 waarop Wit dacht dat hij mat liep en opgaf. Zwart zag echter de weerlegging want na slaan en-passant ging hij mat, en hij gaf ook op. Als niet duidelijk kan uitgemaakt worden wie eerst was, primeert de opgave van de speler aan zet. Het is eerst aan deze speler om actie te nemen bijvoorbeeld opgeven.

In de wandelgangen wordt soms beweerd dat het stilzetten van de klok ook een teken is van opgave. Echter de reglementen laten reeds enkele jaren toe om in bepaalde gevallen, bijvoorbeeld om de arbiter naar het bord te halen, de klok mag stilgezet worden. Dus deze fabel mag geklasseerd worden.

<sup>57</sup> Dit is een uitvinding uit 1867, voor het eerst toegepast in een toernooi in Dundee. Tot daarvoor moest elke partij beslissend eindigen en zo nodig overgedaan worden totdat één der spelers won.

beëindigt de partij onmiddellijk<sup>58</sup>, vooropgesteld dat de zet waarmee de patpositie werd bereikt, reglementair was in overeenstemming met artikels 3 en artikels 4.2 tot 4.7.

5.2.2 De partij is remise als een stelling is ontstaan waarin geen van beide spelers de koning van zijn tegenstander mat kan zetten met een reeks reglementaire zetten<sup>59</sup>. Men zegt dat de partij in "een dode stelling" eindigt<sup>60</sup>. Dit beëindigt de partij onmiddellijk, vooropgesteld dat de zet waarmee de dode stelling werd bereikt, reglementair was in overeenstemming met artikels 3 en artikels 4.2 tot 4.7.

5.2.3 De partij is remise als beide spelers dit tijdens de partij overeenkomen, **op voorwaarde dat beide spelers minstens één zet hebben uitgevoerd**<sup>61</sup>. Dit beëindigt de partij onmiddellijk<sup>62</sup>.

## **Wedstrijdregels**

### **Artikel 6: De schaakklok**

6.1 Een "schaakklok" is een klok met twee tijdsaanduidingen<sup>63</sup>, zo met elkaar verbonden dat er op elk moment slechts één kan lopen.

"Klok" in de Regels voor het Schaakspel betekent een van de twee tijdsaanduidingen.

Elke tijdsaanduiding beschikt over een "vlag"<sup>64</sup>.

Het "vallen van een vlag" betekent het verlopen zijn van de aan een speler toegewezen bedenktijd.

#### 6.2 Gebruik van de schaakklok

6.2.1 Tijdens de partij moet elke speler die zijn zet op het schaakbord heeft gedaan, zijn eigen klok stilzetten (of met andere woorden indrukken) en de klok van zijn tegenstander aanzetten. Dit voltooit de zet. Zijn zet is eveneens voltooid als

---

<sup>58</sup> dit is één van de situaties waarin de arbiter regelmatig zelf kan ingrijpen zonder enig verzoek van de spelers. Zelfs een onopgemerkt pat beëindigt de partij onmiddellijk en doorspelen is dus nutteloos. Ook opgeven zal in deze situatie ongeldig zijn. In toernooien met kleinere kinderen of beginnende schakers gebeurt het wel eens dat je als arbiter in dergelijke gevallen de partij moet stilleggen.

<sup>59</sup> voor arbiters die twifelen het gaat hier enkel om stellingen met K tegen K, K+P, K+L en met K+L tegen K+L met de lopers van dezelfde kleur. Zolang er een pion, een toren, of een dame op het bord staat is er steeds een methode om te winnen tegen het slechtste spel. Uitzondering : Sommige zeer zeldzame stellingen met vastgelopen pionnen waar de koningen (en lopers) nooit meer langs kunnen.

Vele andere stellingen zoals K+P tegen K+P of K+T tegen K+T zijn wel onmiddellijk remise te verklaren zijn onder artikel 10.2 (na de betreffende claim).

Vroeger stond hier nog dat een geforceerde mat in één moest kunnen, nu echter niet meer. Dus ook stellingen met randpion zijn verder te spelen.

De zin « dit beëindigt de partij onmiddellijk » betekent dat, net zoals voor mat of pat, een remiseclaim niet nodig is : de partij is gedaan (remise) zodra de stelling ontstaat en dit kan zelfs post-mortem (zelfs na het vallen van een vlag) vastgesteld worden. Dit betekent ook dat de arbiter die een dergelijke stelling vaststelt de partij kan stilleggen

<sup>60</sup> De FIDE heeft mijn voetnotas gelezen en artikel 9.7 dat exact hetzelfde zei, verwijderd.

<sup>61</sup> Nieuw sinds 2017, de voorwaarde dat elk minstens één zet heeft gespeeld

<sup>62</sup> In 1962 heeft FIDE geprobeerd een regel in te voeren die remiseafspraken verbood voor de 30ste zet maar liet dit idee varen twee jaar later. Recent onderneemt FIDE nieuwe pogingen om remises te ontmoedigen opnieuw op dezelfde manier (de zogenaamde "Sofia" regel). Sinds 2017 is de regel dus dat je minstens één zet moet spelen elk.

Volgens mij is de enige efficiënte wijze door minder punten toe te kennen aan remises door bijvoorbeeld een 3-1-0 of een 4-2-1 systeem toe te passen voor winst/remise/verlies.

<sup>63</sup> En niet meer "uurwerken" (aangepast in 2017)

<sup>64</sup> Bij digitale klokken is dit vaak een merkteken zoals bijvoorbeeld een « - » die verschijnt op de klok van zodra de tijd verstreken is. De aanwezigheid van een minteken doet dienst voor een gevallen vlag voor toepassing van artikel 6.9

6.2.1.1 de gedane zet de partij beëindigt (zie artikelen 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 en 9.6.2)<sup>65</sup>.

6.2.1.2 de speler een volgende zet heeft gedaan, in geval zijn vorige zet niet voltooid was<sup>66</sup>

6.2.2 Een speler moet altijd de kans krijgen zijn klok stil te zetten<sup>67</sup> na het doen van een zet, zelfs als de tegenstander zijn volgende zet al heeft gedaan. De tijd tussen enerzijds het doen van de zet op het schaakbord en anderzijds het stilzetten van de eigen klok en het aanzetten van de klok van de tegenstander wordt beschouwd als deel van de bedenktijd die de speler is toegewezen<sup>68</sup>.

6.2.3 Een speler moet zijn klok indrukken met dezelfde hand als waarmee hij zijn zet deed. Het is een speler verboden een vinger op of boven de knop te houden.

6.2.4 De spelers dienen de schaakklok juist te behandelen. Het is verboden er op te slaan<sup>69</sup>, hem op te tillen of om te gooien. Onjuiste behandeling van de klok wordt bestraft overeenkomstig artikel 12.9<sup>70</sup>.

6.2.5 Enkel de speler die aan zet is mag de stukken rechtzetten<sup>71</sup>

6.2.6 Als een speler niet in staat is de klok te bedienen, mag de speler gebruik maken van een door hem voorgestelde assistent om de bediening uit te voeren. Deze assistent moet voor de arbiter aanvaardbaar zijn<sup>72</sup>. **Zijn klok zal door de arbiter op een redelijke wijze worden bijgesteld. Deze aanpassing is niet van toepassing op de klok van een speler met een onbekwaamheid.**<sup>73</sup>

6.3.1 Bij gebruik van een schaakklok moet elke speler een minimum aantal zetten of alle zetten doen in een toegewezen tijdsperiode en/of er kan hem na elke zet extra tijd worden toegewezen<sup>74</sup>. Dit alles moet vooraf worden bepaald.

6.3.2 De tijd die een speler uit de ene periode over heeft, wordt toegevoegd aan de tijd die beschikbaar is voor de volgende periode, indien van toepassing.

Bij een niet-opsparende tijdsinstelling<sup>75</sup> krijgen beide spelers een "basisbedenktijd" en een vastgestelde tijd per zet. Vermindering van basisbedenktijd gebeurt pas nadat de tijd-per-zet is verbruikt. Drukt de speler zijn klok in vóór het verstrijken van die tijd, dan verandert de basisbedenktijd niet, ongeacht hoeveel tijd-per-zet is verbruikt.

---

<sup>65</sup> indien de zet de partij beëindigt, hoef je dus de klok niet in te drukken, en kan je bijgevolg ook niet door je vlag gaan.

<sup>66</sup> Een doordenkertje vanwege FIDE, je kan bijvoorbeeld vergeten je klok in te drukken, de tegenstander speelt en je bent opnieuw aan zet, dan is je vorige zet ook voltooid. Speciaal voor sommige arbiters die hieraan twifelen; het kan dus dat de tegenstander speelt zonder dat je de klok hebt ingedrukt en dat je pas na de volgende zet de klok indrukt om de zet te voltooien.

<sup>67</sup> na het uitvoeren van je zet mag je dus je klok stoppen, zelfs als de tegenstander reeds geantwoord heeft. Deze kan dan wel onmiddellijk terug zijn klok stoppen.

<sup>68</sup> subtiele manier om te zeggen dat je dus toch door je vlag kan gaan nadat je de laatste zet hebt voltooid voor de tijdnoed maar je je klok nog niet hebt stilgezet.

<sup>69</sup> overtreding die vooral in snelschaak en tijdens tijdnoedfases wel eens durft voor te komen.

<sup>70</sup> over het algemeen beginnend met een waarschuwing alvorens tot tijdsstraffen over te gaan.

<sup>71</sup> Zie ook artikel 4.2

<sup>72</sup> ik laat het aan de verbeelding van de lezer over om te begrijpen wat hiermee bedoeld wordt.

<sup>73</sup> Nieuw in 2017. Enkel de klok van de onbekwame speler kan worden bijgesteld, en enkel als het om een standaard klok gaat en niet om een speciale klok voor de speler.

<sup>74</sup> met het zogenaamde Fischer tempo of andere tempo's zoals het Bronstein tempo (waarbij je nooit meer tijd kan hebben na je zet dan voor je zet, dus geen extra tijd kan accumuleren). Hiervoor zijn speciale digitale klokken nodig die eventueel programmeerbaar zijn.

<sup>75</sup> Het gaat hier over de Bronstein-tijdsregistratie (zie hoofdstuk over « Tijdschema's »), of de "time delay" mode, methodes die zeer weinig gebruikt worden.

6.4 Onmiddellijk nadat een vlag valt<sup>76</sup>, moet worden gecontroleerd<sup>77</sup> of aan de voorwaarden van artikel 6.3.1 is voldaan.<sup>78</sup>

6.5 Vóór het begin van de partij bepaalt de arbiter waar de schaakklok wordt geplaatst<sup>79</sup>.

6.6 Op het moment dat bepaald werd voor de start van de partij<sup>80</sup>, moet de klok van Wit worden gestart<sup>81</sup>.

6.7 Verlies door afwezigheid

6.7.1 De regels van de competitie bepalen op voorhand het laatste moment dat een speler mag aankomen, de "default time". **Als er geen default time wordt gespecificeerd, is dit gelijk aan nul.**<sup>82</sup> Een speler verliest de partij als hij na de default time aan het schaakbord verschijnt<sup>83</sup>, tenzij de arbiters anders beslist<sup>84</sup>.

6.7.2. **Als de toernooiregels een default time voorzien die verschillend is van nul, en geen van beide spelers bij het begin aanwezig is, dan verliest de speler die met de witte stukken speelt alle tijd die verloopt tot hij arriveert, tenzij de toernooiregels anders bepalen of de arbiter anders beslist.**

6.8 Een vlag wordt beschouwd te zijn gevallen als de arbiter het feit waarneemt<sup>85</sup> of

---

<sup>76</sup> Als en wanneer er een vlag valt, vindt de tijdcontrole plaats. Een wijdverbreid misverstand zegt dat de tijdcontrole direct na de laatste zet van een periode (bijvoorbeeld de 40ste) plaatsvindt. Uitzondering: Bij Fischer-tempo in meerdere periodes is de tijdcontrole bij het vallen van de vlag meestal niet praktisch. In dat geval wordt de tijdcontrole verricht bij het bereiken van het vereiste aantal zetten.

<sup>77</sup> zie artikel 6.8 voor de vaststelling hiervan

<sup>78</sup> De laatste zet voor de tijdscontrole moet uitgevoerd zijn en de klok ingedrukt alvorens de vlag valt, zoiets is de partij verloren.

<sup>79</sup> het is gebruikelijk dat de klok geplaatst wordt aan de rechterzijde van de zwartspeler en zodanig dat een maximum aan klokken tegelijk kan geobserveerd worden door de arbiter vanuit de gang tussen de borden. In de praktijk is de plaats van de klok op de tafel dus bepaald door de arbiter, maar wordt het soms toegestaan dat de spelers in onderlinge overeenkomst of volgens de voorkeur van de zwartspeler de ligging van het bord (wit langs de ene of de andere zijde) zelf bepalen.

<sup>80</sup> In principe is dit het moment dat de arbiter of de toernooileider zegt dat de partijen mogen beginnen, of in diens afwezigheid het vooraf meegedeeld uur. Het is gebruikelijk dat de arbiter de klokken start van de afwezige spelers.

<sup>81</sup> bij voorkeur door de zwartspeler of in diens afwezigheid door de arbiter. Tijdens een toernooi is het belangrijk om alle klokken tijdig te starten teneinde te vermijden dat een lange partij het einde van de ronde zou vertragen en het tijdschema van het toernooi in gevaar zou brengen.

<sup>82</sup> Als de toernooiregels geen default time vermelden, moeten alle spelers bij het begin van de partij aanwezig zijn. Elke afwezige verliest onmiddellijk de partij.

<sup>83</sup> Te laat verschijnen verliest de partij. Vroeger was het zo dat méér dan 1 uur te laat verschijnen het verlies van de partij betekende. Nu moet dit indien nog van toepassing in de toernooiregels worden opgenomen. OPGELET 1 : er staat niet dat er ook een zet moet zijn uitgevoerd binnen de toegestane tijd dat men te laat mag komen, de aanwezigheid in de toernooizaal volstaat om de partij niet te verliezen. OPGELET 2 : de tijd dat men al dan niet te laat mag komen wordt gerekend ten opzichte van het voorziene aanvangsuur van de ronde, en niet ten opzichte van het starten van de klok van de speler

(het zou bijvoorbeeld de zwartspeler kunnen zijn die 1u05 te laat komt, terwijl de witspeler ook 15' te laat was, de zwartspeler heeft dan slechts 50' op de klok maar verliest toch de partij door artikel 6.6, indien men maximum 1 uur te laat mocht komen)

<sup>84</sup> De deur wordt opengelaten voor bijzondere omstandigheden, de beslissing ligt bij de scheidsrechter.

<sup>85</sup> ook dit is een expliciete rol voor de arbiter. De arbiter moet ALTIJD wijzen op het vallen van de vlag als hij aanwezig is (en het vallen vaststelt), dus ook in de versnelde fase (QPF). De enige uitzonderingen hierop zijn specifiek in de regels vermeld (artikel B7) : Rapid-schaak en snelschaak : hierbij mag de arbiter niet ingrijpen en wordt het vallen van de vlag enkel gemeld door de tegenstander, behalve als beide vlaggen gevallen zijn.

als een der spelers dit terecht claimt.

6.9 Als een speler het voorgeschreven aantal zetten niet heeft voltooid in de toegewezen bedenktijd, dan is de partij voor hem verloren, tenzij één van de artikels 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2 of 5.2.3 van toepassing is<sup>86</sup>. Als de stelling echter zodanig is dat de tegenstander de koning van de speler nooit mat kan zetten, door welke reeks reglementaire zetten dan ook<sup>87</sup>, dan is de partij remise<sup>88</sup>.

#### 6.10 Fouten op de klok

6.10.1 Elke aanduiding van de klokken is beslissend tenzij er sprake is van een kennelijk gebrek<sup>89</sup>. Een schaakklok met een kennelijk gebrek moet worden vervangen. De arbiter moet de klok vervangen en met uiterste nauwkeurigheid bepalen welke tijden op de nieuwe schaakklok moeten worden aangebracht<sup>90</sup>.

6.10.2 Indien tijdens de partij ontdekt wordt dat de instelling van één of beide zijden van de klok foutief was, mag één der spelers of de arbiter de klok stoppen. De arbiter zal vervolgens de fout corrigeren en eventueel de zettenteller aanpassen<sup>91</sup>. Hij zal de correctie doen naar best vermogen<sup>92</sup>.

6.11.1 Als de partij moet worden onderbroken, dan moet de arbiter de klokken stilzetten.

6.11.2 Een speler mag de klokken slechts stilzetten om de hulp van de arbiter in te roepen, bijvoorbeeld bij promotie en het vereiste stuk is niet beschikbaar.

6.11.3 De arbiter beslist wanneer de partij wordt hervat.

6.11.4 Als een speler de klokken stilzet om de hulp van de arbiter in te roepen,

---

Een goede arbiter zal weten op welk moment de vlag valt. Als het vallen pas na een tijdje wordt gemerkt, dan wordt toch gedaan alsof de vlag net gevallen is. Wat omstanders ("getuigen") gezien hebben telt niet mee.

<sup>86</sup> wie mat geeft en vervolgens door de vlag gaat heeft dus toch gewonnen omdat mat de partij onmiddellijk beëindigt. Hetzelfde geldt voor pat, een dode stelling (zie nota's bij artikel 9.6) en een remiseovereenkomst en een opgave door de tegenstander. Met andere woorden remise overeen komen en dan pas zien dat de vlag gevallen is, blijft remise.

<sup>87</sup> Zelfs bij het slechtst mogelijke tegenspel, hoe absurd het ook moge zijn.

<sup>88</sup> dit is niet de « dode stelling » waarvan eerder sprake. Hier gaat het om het matpotentieel van de speler die niet door de vlag is gegaan. in principe is dit artikel enkel van toepassing indien de speler niet meer beschikt over pion, toren of dame, en ook niet over twee lopers, of loper en paard. Ook in sommige stellingen met twee paarden is mat nog mogelijk, dus wees voorzichtig als arbiter alvorens dit reglement toe te passen, in tijdnoodsituaties is het beter te wachten op het vallen van de vlag om dit artikel toe te passen of nog beter, dat de spelers zelf remise overeenkomen.

<sup>89</sup> Het is aangewezen dat de arbiter tijdens een wedstrijd regelmatig de klokken controleert en een tijdschema hiervoor gebruikt.

<sup>90</sup> dit is over het algemeen niet eenvoudig tenzij het kennelijk gebrek zich zeer duidelijk aan één zijde voordoet. In dit geval zal de arbiter alle tijd dat de klok heeft stilgestaan moeten bijtellen aan de zijde van het defect. Het blijft aangewezen, hoewel dit niet meer in de regels staat) om de speler toch een redelijke tijd te laten, bijvoorbeeld minstens één minuut per zet indien het niet om een versnelde fase gaat. De tijdsverdeling helemaal niet herstellen na een vaststelling van een defect is echter ook geen optie omdat dit opnieuw het tijdschema van het toernooi in gevaar kan brengen als de betreffende partij lang uitloopt.

<sup>91</sup> indien van toepassing moet ook de zettenteller van de klok correct worden ingesteld, bijvoorbeeld bij Fischer-tempo.

<sup>92</sup> tenzij onderling akkoord van spelers die het tijdsverbruik hebben opgevolgd tijdens de partij is enkel een gelijkmatige herverdeling van beide klokken mogelijk. Het kan ook zijn dat het tijdschema van het toernooi niet toelaat om de klokken terug te draaien. In dit geval is het aangewezen dit specifiek geval in de toernooireglementen op te nemen zodat het terugdraaien niet kan worden geëist door de spelers.



bepaalt de arbiter of de speler daar een geldige reden voor had<sup>93</sup>. Als het duidelijk is dat de speler geen geldige reden had om de klokken stil te zetten, moet hij worden bestraft overeenkomstig artikel 12.9.

6.13.1 Schermen, monitoren en demonstratieborden die de bereikte stelling, de zetten en het aantal zetten tonen, alsmede klokken die ook het aantal zetten weergeven, zijn toegestaan in de speelzaal<sup>94</sup>.

6.13.2 De speler mag een claim echter niet enkel baseren op iets dat op deze wijze wordt getoond.

## **Artikel 7: Onregelmatigheden**

7.1 Als er zich een onregelmatigheid voordoet en/of de stelling moet worden teruggebracht naar een vorige, dan moet de arbiter met uiterste nauwkeurigheid bepalen welke tijden op de klokken moeten worden aangebracht. Hij heeft ook het recht de tijd niet aan te passen.<sup>95</sup> Zonodig zal hij ook de zettenteller van de klok bijstellen.

7.2.1 Als tijdens een partij<sup>96</sup> geconstateerd wordt dat de beginopstelling onjuist was, dan wordt de partij ongeldig verklaard en wordt er een nieuwe partij gespeeld<sup>97</sup>.

7.2.2 Als tijdens een partij geconstateerd wordt dat alleen het schaakbord anders lag dan artikel 2.1 voorschrijft, dan wordt de partij vervolgd maar de bereikte stelling wordt overgebracht op een juist geplaatst schaakbord<sup>98</sup>.

7.3 Als een partij begonnen is met verwisselde kleuren, en er minder dan 10 zetten gespeeld zijn door beide spelers, wordt de partij gestopt en herbegonnen met de juiste kleuren<sup>99</sup>. Na 10 zetten of meer wordt er doorgespeeld<sup>100</sup>.

7.4.1 Als een speler een of meer stukken niet goed op het schaakbord heeft geplaatst, dan moet hij de stelling in zijn eigen tijd herstellen.

7.4.2 Indien noodzakelijk kan zowel de speler als zijn tegenstander de klokken stilzetten en om de assistentie van de arbiter vragen.

<sup>93</sup> Als de speler zich niet goed voelt of gestoord wordt door omstaanders zijn voorbeelden van geldige redenen. Naar het toilet moeten gaan is niet noodzakelijk een geldige reden, dit wordt overgelaten aan het oordeel van de arbiter die medische redenen zal onderzoeken.

<sup>94</sup> het is niet omdat dit materiaal aanwezig is dat de speler zich op bijkomende info zal mogen beroepen bijvoorbeeld komende van omstanders. Ook elke foutieve indicatie op dit bijkomend materiaal kan niet als verdediging gebruikt worden bij bijvoorbeeld tijdsoverschrijding. Indien het toernooibord 40 zetten meldt terwijl er bij controle slechts 39 zetten blijken gespeeld te zijn zal een tijdsoverschrijding van toepassing blijven.

<sup>95</sup> Nieuw in 2017. De regels voorzien expliciet dat de arbiter kan beslissen dat het niet nodig is de tijd aan te passen.

<sup>96</sup> als dit blijkt na de partij, blijft het resultaat van de partij gelden en wordt er niet opnieuw gespeeld

<sup>97</sup> elke verkeerde stelling (koning en dame verkeerd, lopen er paard omgedraaid, etc...) geeft dus aanleiding tot het annuleren van de partij. Indien het toernooischema het niet toelaat met een volledig tempo te herbeginnen zal een partij met verminderde tijd op de klok moeten gespeeld worden. Dit geldt niet voor rapidschaak en snelschaak indien reeds 3 zetten zijn gespeeld (zie artikel B4)

<sup>98</sup> een speler kan zich dus niet beroepen op het verkeerd liggen van het bord om een eventuele vergissing die hij hierdoor beging te laten rechtzetten. Let op dit geldt ook voor een bord dat 90° gedraaid is en waar de kleur van de velden dus verwisseld is (en de beginpositie correct was, dus met de dames niet op het veld van hun kleur)

<sup>99</sup> Nieuw sinds 2017. FIDE heeft mijn voetnoot dus in rekening gebracht die zei : "Indien dit zeer snel wordt vastgesteld bijvoorbeeld tijdens de eerste vijf zetten kan alsnog beslist worden om de partij te herbeginnen met de juiste kleuren voor zover dit het tijdschema van het toernooi niet in gevaar brengt."

<sup>100</sup> het is wel gebruikelijk om hiermee rekening te houden bij de uitvoering van de paringen voor de volgende ronden. In Pairtwo kan je eenvoudig de kleur van beide spelers wisselen en het resultaat invoeren volgens de kleur waarmee effectief gespeeld werd.

7.4.3 De arbiter kan de speler die de stukken verkeerd plaatste, bestraffen<sup>101</sup>.

7.5.1 Een onreglementaire zet is voltooid als de speler zijn klok heeft ingedrukt<sup>102</sup>. Als tijdens een partij<sup>103</sup> blijkt dat er een onreglementaire zet<sup>104</sup> is voltooid, wordt de stelling teruggebracht naar de stelling onmiddellijk voorafgaand aan de onregelmatigheid. Wanneer deze stelling niet kan worden bepaald, wordt de partij voortgezet vanuit de laatste vast te stellen stelling voor de onregelmatigheid<sup>105</sup>. Artikel 4.3 en 4.7 zijn van toepassing op de zet die de onreglementaire zet vervangt<sup>106</sup>. De partij wordt dan voortgezet vanuit deze herstelde stelling.

7.5.2 Als de speler een pion heeft gespeeld naar de rij die het verst van zijn beginpositie is verwijderd, de klok heeft ingedrukt, maar de pion niet heeft vervangen door een nieuw stuk, dan is de zet onreglementair. De pion zal dan vervangen worden door een dame van dezelfde kleur als de pion.<sup>107</sup>

7.5.3 Na de handeling, beschreven in artikel 7.5.1 of 7.5.2, geeft de arbiter, bij de eerste onreglementaire zet van een speler, twee minuten extra tijd aan zijn tegenstander; bij een tweede<sup>108</sup> onreglementaire zet van dezelfde speler wordt de partij voor hem verloren verklaard door de arbiter.<sup>109</sup> Als de stelling echter zodanig is dat de tegenstander de koning van de speler nooit mat kan zetten, door welke reeks reglementaire zetten dan ook (zelfs bij het slechtst mogelijke tegenspel), dan is de partij remise<sup>110</sup>

7.6 Wanneer gedurende een partij blijkt dat de stukken niet meer op hun juiste velden staan, wordt de stelling teruggebracht tot de stelling voor de onregelmatigheid. Als de stelling onmiddellijk voor de onregelmatigheid niet met

---

<sup>101</sup> indien het stilzetten van de klok noodzakelijk was, is een tijdstraf toch aangewezen.

<sup>102</sup> Onregelmatige zetten kunnen dus niet geclaimd worden zolang de klok niet werd ingedrukt, en kunnen nog hersteld worden door de speler.

<sup>103</sup> dit is enkel van toepassing tijdens de partij. Er geldt dus dat klachten na de partij niet worden aanvaard.

<sup>104</sup> inclusief het niet voldoen aan alle eisen van de promotie of het slaan van de koning van de tegenstander

<sup>105</sup> Tenzij de onregelmatigheid onmiddellijk wordt vastgesteld, zal dit in een gewone partij vaak op basis van de notatieformulieren zijn, tenzij de spelers zelf over een meer recente stelling akkoord geraken. Als er niet genoteerd is in een rapid-toernooi met beginnende schakers kan het gebeuren dat er geen enkele stelling tenzij de beginstelling gevonden wordt. In dit geval moet de partij opnieuw beginnen. In geen geval wordt er verder gespeeld in de laatste stelling, na de onregelmatigheid !

Op een jeugdtoernooi werd ik eens bij een partij geroepen waar bleek dat de twee spelers al geruime tijd aan het spelen waren met slechts 1 koning op het bord. De zwarte koning was reeds eerder geslagen maar ze wisten niet meer wanneer en uiteraard had geen van beide spelers genoteerd. In principe moest dus de partij herbegonnen worden.

Uitzondering : in snelschaak speelt men verder als de onregelmatigheid niet is geconstateerd. Eenzelfde situatie in snelschaak zal door de creativiteit van de arbiter moeten opgelost worden. Je kan zeggen dat zwart verloren is omdat hij geen koning meer heeft, je kan ook zeggen dat zwart niet meer kan verliezen omdat wit hem niet meer mat kan zetten. Remise lijkt dan de meest aanvaardbare beslissing.

<sup>106</sup> met andere woorden, de eerstvolgende zet moet met hetzelfde stuk worden gedaan als de onreglementaire zet.

<sup>107</sup> Nieuwe regel vanaf 2014. Nadat de klok is ingedrukt wordt de pion automatisch een dame, een andere keuze is niet meer toegestaan. FIDE is hier nog vriendelijk, de regelmaker had bijvoorbeeld kunnen kiezen voor een paard of loper als "straf"

<sup>108</sup> Opgelet, vanaf de tweede maal is het reeds verloren, vroeger was dit vanaf de derde inbreuk.

<sup>109</sup> in uitzondering hierop verliest de onreglementaire zet in snelschaak (zodra de klok is ingedrukt) onmiddellijk de partij, op voorwaarde dat hij geclaimd wordt, en tenzij de speler die claimt geen mat meer kan geven (dan is het remise).

<sup>110</sup> Toevoeging in 2009. De partij is remise bij de derde onregelmatige zet van een speler als zijn tegenstander niet meer kan winnen.

zekerheid kan worden vastgesteld, zal de partij worden voortgezet vanuit de laatste vast te stellen stelling voor de onregelmatigheid<sup>111</sup>. De partij wordt dan voortgezet vanuit deze herstelde stelling.

7.7.1 Als een speler beide handen gebruikt om een zet uit te voeren (in geval van rokade, nemen of promotie), zal dit beschouwd worden als een onregelmatige zet.<sup>112</sup>

7.7.2 Bij de eerste overtreding van regel 7.7.1 geeft de arbiter twee minuten extra tijd aan zijn tegenstander; bij een tweede overtreding van regel 7.7.1 van dezelfde speler wordt de partij voor hem verloren verklaard door de arbiter. Als de stelling echter zodanig is dat de tegenstander de koning van de speler nooit mat kan zetten, door welke reeks reglementaire zetten dan ook (zelfs bij het slechtst mogelijke tegenspel), dan is de partij remise<sup>113</sup>

7.8.1 Als een speler de klok indrukt zonder een zet uit te voeren, zal dit beschouwd worden als een onregelmatige zet.<sup>114</sup>

7.8.2 Bij de eerste overtreding van regel 7.8.1 geeft de arbiter twee minuten extra tijd aan zijn tegenstander; bij een tweede overtreding van regel 7.8.1 van dezelfde speler wordt de partij voor hem verloren verklaard door de arbiter. Als de stelling echter zodanig is dat de tegenstander de koning van de speler nooit mat kan zetten, door welke reeks reglementaire zetten dan ook (zelfs bij het slechtst mogelijke tegenspel), dan is de partij remise<sup>115</sup>

## **Artikel 8: Het noteren van de zetten**

8.1.1 Tijdens de partij is elke speler verplicht zijn eigen zetten en die van zijn tegenstander op de juiste wijze<sup>116</sup> te noteren, zet na zet, zo duidelijk en leesbaar mogelijk<sup>117</sup>, in de algebraïsche notatie (aanhangsel C), op het notatieformulier dat voor de wedstrijd is voorgeschreven<sup>118</sup>.

---

<sup>111</sup> idem als artikel 7.4 behalve dat er geen sprake is van een onreglementaire zet enkel van een stelling die verstoord is. Voetnoot bij artikel 7.4 kan hier dus ook toegepast worden.

<sup>112</sup> De FIDE wil dit expliciet aanpakken, vandaar de herhaling van artikel 4,1. Het gebruiken van twee handen moet vanaf 2017 bestraft worden door de arbiter

<sup>113</sup> De enige reden die ik zie waarom artikel 7.5.3 nog eens hernomen wordt in artikel 7.7.2 is omdat de FIDE niet voorziet dat de verschillende onregelmatigheden gecumuleerd worden. Je mag dus één foute zet doen én éénmaal met twee handen spelen, zonder de partij te verliezen.

<sup>114</sup> De FIDE wil dit expliciet aanpakken, hoewel dit bij mijn weten weinig voorkomt

<sup>115</sup> De enige reden die ik zie waarom artikel 7.5.3 nog eens hernomen wordt in artikel 7.8.2 is omdat de FIDE niet voorziet dat de verschillende onregelmatigheden gecumuleerd worden. Je mag dus één foute zet doen én éénmaal met twee handen spelen en éénmaal de klok indrukken zonder te spelen, zonder de partij te verliezen.

<sup>116</sup> ik ken een speler die wel eens durft 19 zetten noteren op de plaats van 20 door de zetten voldoende slordig meer en meer onder de voorziene lijn te schrijven. Het beoogde doel is om na 39 zetten de indruk te wekken dat er 40 gespeeld zijn (het notatieformulier is vol) en eventueel winst te claimen bij tijdsoverschrijding. Een arbiter mag deze werkwijze niet toelaten.

<sup>117</sup> Vele spelers en helaas vooral meesters zondigen tegen dit onderdeel van het reglement. Ik vermoed dat er een soort erecode bestaat tussen grootmeesters zoals ook bij dokters in de geneeskunde om zo onleesbaar mogelijk te schrijven. Helaas is dit bij het schaken verboden door het reglement. De onleesbaarheid kan dus in principe verboden worden maar ik moet nog de eerste arbiter ontmoeten die de moed heeft hiervoor op te treden tegen deze meesters.

<sup>118</sup> spelers vragen soms om een eigen notatieboekje te mogen gebruiken. De arbiter moet een dergelijk verzoek steeds afwijzen, enerzijds in toepassing van dit artikel, maar vooral in toepassing van artikel 12.2. Het is namens waarschijnlijk dat er in dit notatieboekjes eerdere partijen staan met gelijkaardige openingen wat een ontoelaatbare bron van informatie zou kunnen zijn. In dezelfde zin zal de arbiter bij vaststelling dat een speler dergelijk boekje gebruikt in plaats van het notatieformulier moeten ingrijpen in de speler verplichten het officiële notatieformulier te gebruiken.

8.1.2 Het is niet toegestaan zetten vooraf te noteren<sup>119</sup>, tenzij de speler remise claimt op grond van artikel 9.2 of 9.3<sup>120</sup> of bij het afbreken van de partij volgens richtlijn I.1.a.

8.1.3 Een speler mag een zet van zijn tegenstander beantwoorden alvorens die te noteren, als hij dit wenst. Hij moet zijn vorige zet opschrijven voordat hij een nieuwe doet<sup>121</sup>.

8.1.4 Het notatieformulier mag alleen worden gebruikt om de zetten, de tijd op de klokken, de remiseaanbiedingen, zaken betreffende een claim en andere relevante gegevens te noteren<sup>122</sup>.

8.1.5 Het aanbieden van remise moet door beide spelers worden genoteerd met het teken "(=)"<sup>123</sup>.

8.1.6 Als een speler niet in staat is te noteren, mag de speler gebruik maken van een door hem voorgestelde assistent om de zetten te noteren. Deze assistent moet voor de arbiter aanvaardbaar zijn. De hem toegewezen bedenktijd wordt zoveel verminderd als de arbiter juist acht. Dit laatste is niet van toepassing voor een speler met een erkende beperking

8.2 Het notatieformulier moet tijdens de hele partij zichtbaar zijn voor de arbiter.<sup>124</sup>

8.3 De notatieformulieren zijn eigendom van de organisator van de wedstrijd<sup>125</sup>.

8.4 Als een speler minder dan 5 minuten<sup>126</sup> over heeft op zijn klok en er niet minstens 30 seconden per zet wordt toegevoegd<sup>127</sup>, dan is hij niet verplicht zich aan de vereisten van artikel 8.1.1 te houden.

8.5 Afwezigheid van notatie

---

<sup>119</sup> dit is een vaak voorkomende gewoonte die dus strikt verboden is volgens de regels. Over het algemeen wordt dit ten onrechte oogluikend toegestaan. De arbiter kan ook in dit geval de straffen voorzien in artikel 13.4 toepassen.

<sup>120</sup> Legt de vinger op een wonde in het reglement. De wijze van remise claimen volgens 9.2 en 9.3 is een erfenis uit het verleden en vraagt om teveel uitzonderingsmaatregelen.

<sup>121</sup> het is aangewezen dat de arbiter dit artikel strikt doet toepassen zeker in fases waarin snel wordt gespeeld. Een speler MOET zijn vorige zet genoteerd hebben alvorens een volgende zet te doen, zoniet kan artikel 13.4 toegepast worden. « Ik speel nog rap een zet en zal daarna mijn notatie wel inhalen » is dus verboden. Voor een eerste inbreuk is een terechtwijzing of waarschuwing voldoende, bij herhaling kan dit beschouwd worden als hinderen van de tegenstander en zou er dus 2 minuten moeten bijgegeven worden aan de tegenstander. Dit laatste zal over het algemeen volstaan om de speler tot inzicht te brengen dat noteren verplicht is.

<sup>122</sup> het mag niet gebruikt worden om analyses, varianten (alternatieve zetten) en dergelijke te noteren tijdens de partij, en ook geen ? of ! bij (vermeende) slechte of goede zetten.

<sup>123</sup> dit teneinde het remisevoorstel duidelijk vast te stellen en het eventueel intrekken onmogelijk te maken.

<sup>124</sup> het is dus verboden om het formulier te bedekken. Voortgaand op een nota bij vorig artikel is het tevens de gewoonte van spelers die hun zet op voorhand noteren om deze notatie vervolgens te bedekken met het schrijfgerief. Dit is verboden volgens artikel 8.2. De arbiter (en bijgevolg ook de tegenstander) moeten ten allen tijde het notatieformulier kunnen zien.

<sup>125</sup> De notatiebiljetten worden gebruikt door de arbiters en toernooiorganisaties voor het bijhouden en publiceren van partijen. De spelers moeten het originele notatieformulier altijd afstaan als de organisatie daarom vraagt.

in de meeste toernooien stelt de organisator een dubbel formulier (met doorslag) ter beschikking zodat de speler een kopie van het formulier voor zichzelf kan houden. Soms zal je discussie hebben met een speler die het origineel wil houden. In dit geval is artikel 8.3 voldoende uitleg, het formulier is eigendom van de organisatie, de doorslag is voor de speler.

<sup>126</sup> voor elke tijdslimiet, dus ook voor de quick-play-finish. Zelfs in de laatste tijdsperiode (gewoonlijk KO genoemd maar eigenlijk QPF) is het noteren verplicht tot de laatste 5 minuten. Zie eerdere nota's bij artikel 8.1. voor een gepaste aanpak door de arbiter bij overtreding.

<sup>127</sup> fischer tempo bijvoorbeeld. In dit geval blijft noteren steeds verplicht.

8.5.1 Als beide spelers op basis van artikel 8.4 niet meer noteren, dan moet de arbiter of een assistent proberen<sup>128</sup> aanwezig te zijn en te noteren<sup>129</sup>. In dit geval moet de arbiter de klokken, onmiddellijk na het vallen van een vlag, stilzetten<sup>130</sup>. Beide spelers moeten dan hun notatieformulier bijwerken, gebruik makend van het formulier van de arbiter of van de tegenstander.

8.5.2 Als slechts één speler op basis van artikel 8.4 niet genoteerd heeft, dan moet hij zijn notatieformulier volledig bijwerken zodra een vlag is gevallen alvorens een zet op het schaakbord te doen<sup>131</sup>. Indien hij zelf aan zet is, mag hij het formulier van zijn tegenstander gebruiken, maar hij dient dit terug te geven alvorens een zet te doen.

8.5.3 Als er geen volledig notatieformulier beschikbaar is, dan moeten de spelers de partij reconstrueren op een tweede schaakbord onder toezicht van de arbiter of een assistent<sup>132</sup>. Hij dient eerst de bereikte stelling in de partij, de kloktijden en het aantal gedane zetten, als deze informatie beschikbaar is, te noteren, alvorens de reconstructie plaatsvindt<sup>133</sup>.

8.6 Als niet kan worden aangetoond dat een speler het vereiste aantal zetten heeft gedaan, omdat de notatieformulieren niet kunnen worden bijgewerkt<sup>134</sup>, dan wordt de

---

<sup>128</sup> de arbiter is niet verplicht aanwezig te zijn, wat wel soms door spelers wordt verondersteld. Als de arbiter niet bij de partij kan zijn om te noteren kan hij zich eventueel laten assisteren, enkel voor het noteren van de zetten.

<sup>129</sup> Het gebeurt vaak dat spelers of toeschouwers trachten te achterhalen hoeveel zetten er gespeeld zijn zonder te noteren. De arbiter zal deze informatie niet geven en zal zeker geen indicatie geven wanneer volgens hem het aantal voorgeschreven zetten is uitgevoerd. Om eventuele toeschouwers te ontmoedigen vermeld ik nooit de zetnummers als ik noteer, enkel de zetten, dit maakt het vrij moeilijk om te zien hoeveel zetten er nog ontbreken tot de tijdscontrole.

<sup>130</sup> de arbiter mag zijn notatie niet ter beschikking stellen voordat een vlag is gevallen. Eventueel kan hierop een uitzondering gemaakt worden als beide spelers kenbaar maken dat ze akkoord zijn dat de nodige zetten voor de tijdslimiet zijn uitgevoerd (en de arbiter dit met zijn notatie ook heeft vastgesteld) maar dan wel zonder de klok stil te zetten. In een bepaald toernooi noteerde ik een vijftiental zetten in de tijdnoedfase maar kon mijn notitie niet ter beschikking stellen zolang er geen vlag viel. Tot mijn verwondering begon de ene speler rustig na te denken en de andere vulde de 15 ontbrekende zetten zonder enig probleem aan op zijn formulier zonder mijn notities te gebruiken. Hierna begreep ik dat het noteren in tijdnoed bij partijen van meesters eigenlijk een oefening in futiliteit is. Spelers van dit niveau zijn perfect in staat zelf de gespeelde zetten te reproduceren.

<sup>131</sup> de klok wordt niet stilgezet in dit geval. Bij een overtreding hierop kan de arbiter best eerst een waarschuwing geven en pas daarna bij weigering een straf van twee minuten tijdsvermindering op de klok van de betreffende speler toepassen.

Vaak weigert een speler om dit te doen zeker als de partij toch bijna is afgelopen. Het is in principe aan de arbiter om de speler te wijzen op deze verplichting in artikel 8.4. In het slechtste geval zal de speler indien het een verloren stelling is, opgeven en dan sta je redelijk machteloos.

<sup>132</sup> Dit is de regel maar me dunkt dat indien beide spelers akkoord gaan dat er voldoende zetten gespeeld zijn end at de partij achteraf gereconstrueerd kan worden, het niet echt nodig is om deze regel toe te passen.

<sup>133</sup> het is aangewezen om de reconstructie te doen zo dicht mogelijk bij het originele bord teneinde de vergelijking met de uiteindelijke stelling te vereenvoudigen. Een bijkomende reden is dat er een risico is dat een overrijverige assistent het bord in kwestie vindt zonder spelers en met stilstaande kolk en begint op te ruimen. Dit is reeds gebeurd in het verleden en kan zeer gênant zijn voor de hoofdwedstrijdleader.

<sup>134</sup> dit artikel geeft aan dat iemand die op tijd probeert te winnen er alle belang bij heeft om te blijven noteren. Als de partij niet kan worden gereconstrueerd is er geen verlies door tijdsoverschrijding mogelijk.

eerstvolgende zet beschouwd als de eerste van de volgende periode<sup>135</sup>, tenzij het duidelijk is dat er meer zetten zijn gedaan<sup>136</sup>.

8.7 Aan het eind van de partij dienen beide spelers beide notatieformulieren te ondertekenen, waarbij de uitslag van de partij wordt aangegeven<sup>137</sup>. Zelfs als dit incorrect is, blijft deze uitslag gehandhaafd<sup>138</sup> tenzij de arbiter anders beslist<sup>139</sup>.

## **Artikel 9: Remise**

### 9.1. Remiseaanbod

9.1.1 De toernooiregels kunnen aangeven dat spelers geen remise mogen overeenkomen in minder dan een vooraf bepaald aantal zetten, of dat een remiseovereenkomst in het geheel verboden is zonder instemming van de arbiter.<sup>140</sup>

9.1.2 Indien de toernooiregels een remiseovereenkomst toestaan geldt het volgende :

9.1.2.1 Een speler, die remise wil aanbieden, dient dit te doen nadat hij zijn zet op het schaakbord heeft gedaan en voordat hij zijn klok indrukt<sup>141</sup>. Een remiseaanbod op elk ander moment tijdens de partij is wel geldig, doch moet worden getoetst aan artikel 11.5<sup>142</sup>. Aan het aanbod kunnen geen voorwaarden worden verbonden<sup>143</sup>. In beide gevallen kan het aanbod niet worden ingetrokken en blijft het van kracht totdat de tegenstander het aanneemt, het mondeling afwijst, het afwijst door een stuk aan te raken met de bedoeling er een zet mee te doen of het te slaan, of de partij op andere wijze wordt beëindigd.

9.1.2.2 Een remiseaanbod dient door elke speler op zijn notatieformulier te worden

---

<sup>135</sup> met andere woorden als een speler winst wenst te claimen door tijdsoverschrijding zal hij op ondubbelzinnige manier (eventueel met de hulp van de notatie van de arbiter) moeten kunnen aantonen dat er minder zetten gespeeld zijn. Stoppen met noteren is dus nooit een aangewezen tactiek om op tijd te winnen.

<sup>136</sup> Bijvoorbeeld kunnen de spelers niet 40 maar zelfs 42 zetten reconstrueren, maar het exacte aantal is niet gekend. In dit geval wordt de volgende zet beschouwd als de 43ste.

<sup>137</sup> de handtekening op het formulier bevestigt het resultaat. In principe zal een ondertekend formulier ook een belangrijk bewijsstuk zijn bij eventueel beroep tegen het resultaat. Een speler die niet akkoord gaat met de beslissing van een arbiter kan dus beter het formulier niet ondertekenen.

<sup>138</sup> De partij is dus eigenlijk pas gewonnen als het resultaat correct is doorgegeven aan de arbiter. De arbiter dient bij ontvangst van de formulieren na te kijken dat tweemaal hetzelfde resultaat werd ingevuld, zodoende kan hij onmiddellijk de spelers ondervragen als dit niet klopt.

<sup>139</sup> Uiteraard indien beide spelers akkoord gaan dat het resultaat verkeerd werd ingevuld, zal de arbiter de verbetering aanvaarden.

<sup>140</sup> Nieuw artikel sinds 2009. Remise kan dus verboden worden in de toernooiregels. Het aantal zetten waarbinnen een remise verboden is moet aangekondigd worden in de toernooireglementen voor de aanvang van het toernooi.

<sup>141</sup> niet alle spelers hebben deze regel goed onder de knie. De juiste volgorde is: 1. Zet uitvoeren, 2. Remise aanbieden, 3. Klok indrukken. Als een speler remise voorstelt alvorens een zet te doen kan de tegenstander verzoeken om eerst de zet uit te voeren alvorens hij op het remisevoorstel antwoordt, het remisevoorstel kan niet meer worden ingetrokken. Als een speler remise voorstelt op de tijd van de tegenstander is dit in principe een hindering voor de tegenstander en kan artikel 12.9 toegepast worden. Na een waarschuwing is een toevoeging van 2 minuten bij de tegenstander aanbevolen. Toch zal het remiseaanbod gelden.

Uiteraard moet de speler niet wachten op een antwoord alvorens de klok in te drukken, de tegenstander heeft tijd tot hij op zijn beurt een zet uitvoert om het voorstel aan te nemen of te weigeren.

<sup>142</sup> Het remiseaanbod mag niet hinderlijk zijn voor de tegenstander.

<sup>143</sup> bijvoorbeeld een remise voorstellen op voorwaarde dat op een ander bord ook remise wordt overeengekomen is strikt verboden volgens dit artikel. Verder gaand mag je dus stellen dat een afgesproken reeks remises tussen twee ploegen bijvoorbeeld in de nationale interclubs een overtreding is van artikel 9.1.

aangegeven met een teken (=)<sup>144</sup>.

9.1.2.3 Een remiseclaim overeenkomstig de artikelen 9.2, of 9.3 wordt als een remiseaanbod beschouwd<sup>145</sup>.

9.2.1 De partij is remise, als een aan zet zijnde speler terecht claimt dat dezelfde stelling<sup>146</sup> voor minstens<sup>147</sup> de derde keer (niet noodzakelijkerwijs door opeenvolgende herhaling van zetten)

9.2.1.1 tot stand gaat komen<sup>148</sup>, als hij eerst zijn zet, dewelke hij nadien niet mag veranderen, op zijn notatieformulier<sup>149</sup> noteert en de arbiter meedeelt dat hij deze zet gaat spelen, of

9.2.1.2 zojuist tot stand is gekomen, en de speler die remise claimt aan zet is<sup>150</sup>.

9.2.2 Stellingen worden geacht dezelfde te zijn, als dezelfde speler aan zet is<sup>151</sup>, stukken van dezelfde soort en kleur dezelfde velden bezetten, en de zetmogelijkheden van alle stukken van beide spelers dezelfde zijn.<sup>152</sup>

Stellingen zijn niet dezelfde<sup>153</sup> als

9.2.2.1 bij de start van de herhaling, een pion en passant kon geslagen worden

9.2.2.2 een koning of toren kon rokeren maar dit recht verloor door een zet uit te voeren. Het recht om te rokeren gaat pas verloren nadat de koning of de toren gespeeld is.

---

<sup>144</sup> dit wordt vaak vergeten, toch is het nuttig om een remiseaanbod te noteren zodat het later niet ontkend kan worden door de aanbieder.

Dit artikel is dubbel gebruik met artikel 8.1.5, dus misschien verdwijnt het nog in een volgende versie van de regels

<sup>145</sup> dus de tegenstander van een speler die remise claimt, kan dit remisevoorstel aanvaarden als hij het eens is dat de claim terecht is (dit vereenvoudigt het werk van de arbiter) of als hij eveneens tevreden is met remise. Hij kan dus ook remise aanvaarden als de claim onterecht is.

<sup>146</sup> het is dus niet « herhaling van zetten » maar wel « herhaling van stelling ». De herhalingen hoeven niet op elkaar te volgen (het mag bijvoorbeeld na zet 44, 52 en 54 zijn) en de stelling hoeft niet telkens door dezelfde zet te ontstaan.

<sup>147</sup> Voor de slimmeriken, het mag dus ook na de vierde keer of vijfde keer etc...

<sup>148</sup> de regels zijn vrij duidelijk hierin : wie zelf een derde maal een stelling wil creëren mag de zet niet uitvoeren omdat de stelling nog tot stand moet komen. Eigenlijk maakt de FIDE het hier onnodig moeilijk omdat deze regels twee uitzonderingen vraagt ten opzichte van de rest van de regels : ten eerste mag er geclaimd worden zonder te spelen (in uitzondering op 9.1) en ten tweede mag er een zet genoteerd worden zonder te spelen (in uitzondering op 8.1). Maar de regels zijn zo en de arbiter kan dus enkel deze remiseclaim aanvaarden, voor zover ze terecht is natuurlijk, als de zet niet is uitgevoerd op het bord.

<sup>149</sup> er is een anekdote van een speler wiens tegenstander niet meer noteerde en zelf zo overijverig noteerde dat er volgens zijn notatieformulier driemaal dezelfde stelling was ontstaan terwijl het in realiteit, volgens sommige bronnen, pas de tweede maal was. Ondanks het protest van de tegenstander, kon de arbiter niets anders doen dan de claim goedkeuren op basis van het enige notatieformulier dat « volledig » was. Dit weze een waarschuwing voor elkeen die niet meer noteert in tijdnood.

<sup>150</sup> er is zoveel aandacht voor a. dat b. soms vergeten wordt : als de tegenstander net 3x dezelfde stelling heeft doen ontstaan kan een speler ook remise claimen (en uiteraard zonder een zet te doen)

<sup>151</sup> dit wordt soms over het hoofd gezien, na een « driehoekje » zou het kunnen dat dezelfde stelling ontstaat, maar met de andere speler aan zet.

<sup>152</sup> « eeuwig schaak » is een situatie waarin een speler kan aantonen zijn tegenstander steeds schaak te kunnen geven zonder mat te zetten ongeacht hoe de partij verder gaat. FIDE erkent « eeuwig schaak » echter niet en de remise zal dus moeten geforceerd worden door herhaling van stelling voorzien in dit artikel.

<sup>153</sup> dit was vroeger een « footnote », maar de FIDE heeft dit expliciet in de regels toegevoegd : dus de arbiters moeten inderdaad specifiek opletten voor rokade en en-passant, en daarnaast uiteraard ook voor het feit dat driemaal dezelfde speler aan zet moet zijn.

9.3 De partij is remise, als een aan zet zijnde speler terecht claimt<sup>154</sup> dat

9.3.1 er met de door hem op het notatieformulier genoteerde, en dewelke niet gewijzigd mag worden, en aan de arbiter meegedeelde zet<sup>155</sup> de situatie is bereikt, dat er met de laatste 50 opeenvolgende zetten<sup>156</sup> van beide spelers geen pion is verzet en niets is geslagen, of

9.3.2 er met de laatste 50 opeenvolgende zetten van beide spelers geen pion is verzet en niets is geslagen.

9.4 Als een speler een stuk aanraakt zoals voorzien in artikel 4.3<sup>157</sup> zonder remise te hebben geclaimd, dan verliest hij bij deze zet het recht om op grond van artikel 9.2 of 9.3 te claimen<sup>158</sup>.

9.5.1 Als een speler remise claimt op grond van artikel 9.2 of 9.3, dan zet hij of de arbiter onmiddellijk beide klokken stil (zie artikels 6.12a en 6.12b)<sup>159</sup>. Hij mag zijn claim niet intrekken.

9.5.2 Als blijkt dat de claim terecht is, dan is de partij onmiddellijk remise.

9.5.3 Als blijkt dat de claim onterecht is<sup>160</sup>, dan moet de arbiter twee minuten toevoegen aan de bedenktijd van de tegenstander<sup>161</sup>. Daarna gaat de partij verder en moet indien de claim gebaseerd was op een meegedeelde zet deze worden gedaan, in overeenstemming met artikels 3 en 4<sup>162</sup>.

9.6 De partij is remise<sup>163</sup> als een of beide van de volgende voorkomt:

9.6.1 dezelfde stelling, zoals in 9.2b, is bereikt na ten minste vijf opeenvolgende alternerende zetten van beide spelers.<sup>164</sup>

---

<sup>154</sup> (ingevolge FEFB kamp 2011) het is duidelijk dat dit op initiatief van de speler geschiedt en dat de arbiter enkel tussenkomt op vraag van de speler.

<sup>155</sup> net zoals in 9.2 mag de zet niet worden uitgevoerd op het bord. Opnieuw vind ik dat de regels het hier nodeloos ingewikkeld maken. Zolang de klok niet is ingedrukt zou een claim nog steeds tot de mogelijkheden moeten behoren, misschien kan de spelregelcommissie hier nog eens over nadenken. Vandaag echter moet de arbiter de claim weigeren als de zet is uitgevoerd op het bord.

<sup>156</sup> er zijn geen uitzonderingen (meer) op deze regel. Na 50 zetten kan remise geclaimd worden, zelfs indien de stelling theoretisch gewonnen is, zelfs als een speler onherroepelijk mat gaat, en zelfs indien de computer het onbetwistbaar winstplan kan geven tegen het beste tegenspel...

<sup>157</sup> Vroeger was dit een zet spelen. Vanaf 2009 is het aanraken van een stuk voldoende om het recht op een claim te verliezen.

<sup>158</sup> korte herhaling van wat er reeds in 9.2 en 9.3 staat.

<sup>159</sup> vervolgens kan de arbiter erbij geroepen worden. De speler hoeft dus niet te wachten op de arbiter om de klokken stil te zetten. Het stilzetten van de klok kan ook niet als verplichting gezien worden. Het zou al te gek zijn als een terechte remiseclaim onder 9.2 of 9.3 afgewezen wordt omdat de klok niet stilstaat.

<sup>160</sup> Er is een nieuwe variant uitgevonden door Leko waarbij je een onterechte claim indient gewoon om naar het toilet te kunnen gaan. Zeker goed tijdens de eindfase van de partij als je maar 30 seconden per zet meer hebt. De arbiter is verplicht de claim te controleren en je hebt tijd genoeg om even te pauzeren. Dat de tegenstander drie minuten cadeau krijgt neem je erbij

<sup>161</sup> het toevoegen of aftrekken van tijd werd vroeger aan de discretie van de arbiter overgelaten, nu is dat in beton gegoten door het reglement. OPGELET : Er wordt geen tijd meer afgetrokken sinds 2009

<sup>162</sup> FIDE denkt hierbij aan een claim op basis van een illegale zet. Lijkt me nogal vergezocht, maar je weet maar nooit. De genoteerde zet moet dus enkel gepseeld worden als het een legale zet is, maar de regel angeraakt is spelen is wel geldig. Er zal dus een andere zet met het genoemde stuk moeten uitgevoerd worden.

<sup>163</sup> Nieuwe regel ten einde duidelijke remises te vereenvoudigen. Er is dus geen specifieke claim of procedure nodig. De partij is de facto remise, en eveneens de arbiter kan en zal indien hij aanwezig is deze remise vaststellen en noteren.



9.6.2 in een reeks van 75 opeenvolgende voltooide zetten van beide spelers is er geen pion verzet en er is niets geslagen. Als de laatste zet mat tot gevolg heeft, gaat mat voor.

## **Artikel 10: De score**

10.1 Tenzij de regels van de competitie anders voorzien<sup>165</sup>, krijgt een speler die zijn partij wint, of wint met forfait, één punt (1), een speler die zijn partij verliest of verliest met forfait krijgt geen punten (0), en een speler die remise speelt krijgt een half punt (½).

10.2 De totale score van een partij mag nooit hoger zijn dan de score die normaal van toepassing is voor een partij. Scores gegeven aan een speler moeten overeenstemmen met scores die normaal in een partij gegeven worden, bijvoorbeeld een score  $\frac{3}{4} - \frac{1}{4}$  is niet toegestaan.<sup>166</sup>

## **Artikel 11: Het gedrag van de spelers**

11.1 De spelers dienen zich te onthouden van handelingen waardoor het schaakspel in diskrediet wordt gebracht<sup>167</sup>.

11.2.1 Onder spelersgebied wordt verstaan: de speelruimte, rustplaatsen<sup>168</sup>, toiletten, spelersbar, rookruimte en andere door de arbiter aangewezen ruimten<sup>169</sup>.

11.2.2 De speelruimte is de plaats waar de partijen van het toernooi gespeeld worden.

11.2.3 Enkel met toestemming van de arbiter mag:

11.2.3.1 Een speler het spelersgebied verlaten<sup>170</sup>

11.2.3.2 Een speler die aan zet is de speelruimte verlaten<sup>171</sup>

11.2.3.3 Een persoon die niet een speler of arbiter is de speelruimte betreden<sup>172</sup>.

11.2.4 The toernooiregels kunnen voorzien dat de speler die niet aan zet is de arbiter moet waarschuwen indien hij de speelruimte wenst te verlaten<sup>173</sup>

---

<sup>164</sup> Zetherhaling of eeuwig schaak vallen hieronder. Vijfmaal een schaakpositie herhalen in eeuwig schaak is dus voldoende voor remise, dit is belangrijk voor snelschaak, waar een claim op basis van een notatieformulier niet kan.

<sup>165</sup> een voorbeeld zijn de nationale interclubs, met 3 punten voor een overwinning, 2 voor een remise, 1 voor een verlies en 0 voor reglementair verlies. Sommige toernooien werken met de scores 3 - 1 - 0 of 4 - 2 - 1 om remises of forfait te ontmoedigen

<sup>166</sup> De FIDE verstrengt met dit nieuwe reglement in 2017 dus nogmaals de individuele score van een partij. Eigenlijk betekent dit dat afwijkingen van 1 - 1/2 - 0 verboden zijn.

<sup>167</sup> in de praktijk wordt zelden voldoende hard opgetreden tegen handelingen die duidelijk niet thuishoren in een toernooi zoals vechten of spuwen. Arbiters dienen streng op te treden en dergelijke personen uitsluiten uit het toernooi. In het vervolg van deze gids is de ethische code van de FIDE opgenomen die een aantal maatregelen bevat tegen dergelijk gedrag. Het is normaal dat van de spelers een zekere mate van "sportiviteit" en "goed gedrag" wordt geëist. Onder dit artikel vallen ook de mogelijke dopingcontroles.

<sup>168</sup> De FIDE maakt onderscheid tussen "restroom" en "toilet", maar eigenlijk is dit hetzelfde.

<sup>169</sup> Die specifiek voorzien zijn voor de deelnemers aan het toernooi

<sup>170</sup> de toestemming van de arbiter zal afhankelijk van het type toernooi meer of minder strikt worden toegepast. Op gemoedelijker toernooien zal een arbiter hier over het algemeen niet streng op toezien, en het spelersgebied vrij ruim omschrijven. Uiteraard zal bijvoorbeeld gaan rondlopen in de stad of naar huis gaan televisie kijken beschouwd moeten worden als een overtreding van artikel 12.5 en bestraft met het verlies van de partij. Bij een open toernooi is het evident dat de spelers tijdens de partij niet in de analyseruimte mogen komen.

<sup>171</sup> Bijvoorbeeld voor een dringende behoefte

<sup>172</sup> De FIDE stelt vanaf nu expliciet dat toeschouwers geen plaats hebben in de speelruimte (dus tussen de borden lopen)

<sup>173</sup> Nieuw in 2017, dus de speelruimte (binnen het spelersgebied) verlaten zou ook aan de arbiter gemeld moeten worden

11.3.1 Tijdens het spelen is het spelers verboden gebruik te maken van enigerlei aantekening, informatiebron of advies<sup>174</sup> of op een ander schaakbord te analyseren<sup>175</sup>.

11.3.2.1 Tijdens de partij is het verboden om enig elektronisch toestel **dat niet expliciet werd goedgekeurd door de arbiter**<sup>176</sup> mee te brengen in het spelersgebied.

**Echter, de regels van een toernooi kunnen toelaten dat een toestel meegenomen wordt in een spelerszak, op voorwaarde dat het toestel uit staat. Deze spelerszak moet worden op een plaats overeengekomen met de arbiter. Beide spelers mogen deze spelerszak niet gebruiken zonder akkoord van de arbiter.**<sup>177</sup>

11.3.2.2 Indien het duidelijk is dat een dergelijk middel werd meegenomen door een speler in het spelersgebied verliest die speler de partij. De tegenstander wint<sup>178</sup>. De regels van een toernooi mogen een minder strenge penaliteit voorstellen<sup>179</sup>

11.3.3 De arbiter mag de speler verzoeken dat hij zijn kleren, tassen en andere zaken op discrete wijze laat doorzoeken<sup>180</sup>. De arbiter, of een door de arbiter aangewezen persoon die het onderzoek bij de speler uitvoert, moet van hetzelfde geslacht zijn als de speler. Als een speler weigert mee te werken aan dit onderzoek, dan moet de arbiter een straf opleggen overeenkomstig artikel 12.9

11.3.4 Roken (**inclusief het gebruik van e-cigarettes**) is enkel toegestaan in dat deel van het spelersgebied dat hiertoe voorzien is door de arbiter.

11.4 Spelers die hun partij hebben beëindigd, worden als toeschouwers

---

<sup>174</sup> Hier is één uitzondering : de ploegkapitein. Voor de specifieke rol van de ploegkapitein en wat toegestaan is verwijst ik naar de toernooireglementen van FIDE en de specifieke in elk toernooi.

De beroepscommissie KBSB stelt in de zaak Oostende-Dendermonde, juni 2009 dat « een speler niet verantwoordelijk kan gesteld worden voor mogelijke ongevraagde interventie in zijn partij ».

<sup>175</sup> elke inbreuk op dit artikel kan in principe bestraft worden met het verlies van de partij zonder waarschuwing. Valsspelen is het ergste wat een speler kan doen en is niet verdedigbaar. Het praten over een partij met een clubgenoot, het geven van signalen aan een kind of clubgenoot zijn een paar voorbeelden die bij vaststelling door de arbiter onmiddellijk bestraft moeten worden.

Het praten tussen spelers wordt heel vaak als onvermijdelijk beschouwd. Nochtans is dit een belangrijke bron van overtredingen op dit artikel. In meer « vriendschappelijke » toernooien en bijvoorbeeld ook in de nationale interclubs is een verbod op praten niet realistisch vandaag. In grotere toernooien zoals de nationale kampioenschappen (volwassenen en jeugd) zou dit eigenlijk moeten. Zie ook artikel 13.7 dat dit verbod expliciteert.

<sup>176</sup> De regels zijn ietwat aangepast om noodzakelijke toestellen toch toe te laten. Dit moet wel eerst gemeld worden aan de arbiter die dit moet goedkeuren en erop kan toezien dat het toestel niet wordt misbruikt.

<sup>177</sup> Je mag dus je telefoon wel degelijk meebrengen, maar hij moet uit staan en afgeleverd worden op een plaats voorzien door de arbiter. Als arbiter heb je dan wel de verantwoordelijkheid om toezicht te voorzien om diefstal te voorkomen.

<sup>178</sup> het blijft aanbevolen om iedereen voor de aanvang van het toernooi over dit reglement specifiek te verwittigen, het liefst als iedereen klaar zit om de eerste ronde aan te vatten. In de praktijk heb ik vastgesteld dat er weinig discussie is over deze regel. De speler zal meestal berusten in de fout ; het reglement is immers ondubbelzinnig.

<sup>179</sup> Bijvoorbeeld kan een reglement voorzien dat indien een speler voor persoonlijke of professionele redenen bereikbaar moet zijn via GSM, dan zal hij de arbiter hiervan op de hoogte brengen, en zijn GSM overmaken aan de arbiter zodat een eventueel gesprek in dit verband kan verlopen zonder de schaakpartij te beïnvloeden.

De discussie rond dit reglement is op dit moment nog hevig aan de gang, ook bij FIDE. Er zullen dus zeker nog wijzigingen gebeuren aan dit artikel in de toekomst.

<sup>180</sup> Let wel, enkel indien dit toegestaan is door de lokale wetgeving. In België zou ik er toch niet vanuit gaan dat een speler gefouilleerd mag worden door de arbiter. Dit betekent dat het vaststellen enkel kan vanop afstand of indien de GSM afaaat.

beschouwd<sup>181</sup>.

11.5 Het is verboden de tegenstander, op welke wijze dan ook, af te leiden of te hinderen<sup>182</sup>. Hieronder vallen ook onredelijke claims of onredelijke remiseaanbiedingen of het binnenbrengen van een geluidsbron in de speelruimte<sup>183</sup>.

11.6 Overtreding van enig deel uit de artikelen 11.1 tot en met 11.5 moet leiden tot straffen<sup>184</sup> overeenkomstig artikel 12.9.

11.7 Wanneer een speler herhaaldelijk weigert zich aan de Regels voor het Schaakspel te houden, wordt hij bestraft met het verlies van de partij<sup>185</sup>. De score van de tegenstander moet door de arbiter worden vastgesteld<sup>186</sup>.

11.8 Als beide spelers schuldig zijn volgens artikel 11.7, dan moet de partij voor beide spelers verloren worden verklaard<sup>187</sup>.

11.9 Een speler heeft het recht om van de arbiter uitleg te krijgen over bepaalde punten uit de Regels voor het Schaakspel.<sup>188</sup>

11.10 Een speler kan tegen elke beslissing van de arbiter in beroep gaan, zelfs indien hij het notatieformulier heeft ondertekend (zie artikel 8.7), tenzij de regels van het toernooi anders vermelden<sup>189</sup>

11.11 Beide spelers zijn verplicht om de arbiter bij te staan in elke situatie waar een partij gereconstrueerd moet worden, bijvoorbeeld bij een remiseclaim<sup>190</sup>

11.12 het controleren of een stelling driemaal heeft plaatsgevonden, of de controle van de 50 zetten regel is een taak van de spelers, onder toezicht van de arbiter<sup>191</sup>

---

<sup>181</sup> en moeten zich gedragen als toeschouwers, wat betekent dat ze in de meeste gevallen dus ook niet meer tussen de borden mogen lopen of zelfs niet meer welkom zijn in de speelruimte of spelersgebied.

<sup>182</sup> hierover kan je een boek aan anecdotes schrijven. Er was bijvoorbeeld een speler die de gewoonte had om zijn (redelijk grote) hond mee te nemen in de toernooizaal, die dan ook vaak ging liggen bij de voeten van de speler in kwestie maar soms ook nogal in de weg van de tegenstander. Deze situatie stootte uiteindelijk op een arbiter die stelde dat de tegenstander kon eisen dat de hond niet in de toernooizaal mocht als hij dit hinderlijk vond, en leidde tot een beruchte uitspraak « tu ne veux pas jouer, alors tu gagnes », omdat de speler in kwestie weigerde te spelen zolang de hond van zijn tegenstander nog aan het bord bleef.

In het algemeen wordt, naast de aanwezigheid van huisdieren, ook het eten aan het bord als hinderlijk beschouwd. Maar in principe kan elke vorm van geluid geproduceerd door een speler hinderen, het zal niet eenvoudig zijn als arbiter om te oordelen wanneer je moet optreden indien er een klacht komt.

In het verleden is er ook veel geschreven over het roken in de toernooizaal, maar vermits deze gewoonte nu verbannen is uit FIDE competities is dit hoofdstuk gesloten.

De match Karpov-Korchnoi in de Filipijnen is een goed voorbeeld van artikel 12.6

<sup>183</sup> Bijvoorbeeld een MP3 speler

<sup>184</sup> "Straffen" door de arbiter komt bijna nooit voor. Als u als scheidsrechter een straf overweegt, bedenk dan eerst dat dit in vrijwel geen enkel toernooi nodig is. De aangehaalde artikelen hebben alle betrekking op een moedwillige en grove inbreuk op de regels. De speler die iets fout doet wegens gebrek aan kennis van de reglementen kan zonder verdere consequenties op zijn vergissing gewezen worden.

<sup>185</sup> Ik laat het aan ieders verbeelding over wat hieronder kan verstaan worden. In principe is elk onhandelbaar gedrag hier onder te brengen.

<sup>186</sup> Bijvoorbeeld als de tegenstander niet meer kon winnen, kan besloten worden tot ½ - 0.

<sup>187</sup> bijvoorbeeld remise overeenkomen zonder aan het bord te verschijnen of een partij te spelen moet met dubbel forfait worden bestraft.

<sup>188</sup> Dit spreekt vanzelf, maar het is nu expliciet opgenomen in de regels

<sup>189</sup> De regels van het toernooi kunnen dus een beroepmogelijkheid voorzien of verbieden.

<sup>190</sup> Nieuwe regel in 2017. Het is dus niet meer toegestaan om even iets te gaan drinken terwijl de arbiter controleert of de claim juist is.

<sup>191</sup> Nieuwe regel in 2017. De spelers zelf zullen de partij naspelen onder toezicht van de arbiter die zal controleren of de claim klopt.

## Artikel 12: De taak van de arbiter

12.1 De arbiter moet erop toezien<sup>192</sup> dat de Regels voor het Schaakspel strikt worden nageleefd<sup>193</sup>.

12.2 <sup>194</sup>De arbiter moet

12.2.1 er voor zorgen dat er sportief gespeeld wordt.<sup>195</sup>

12.2.2 zodanig optreden dat de wedstrijd optimaal verloopt.<sup>196</sup>

12.2.3 er voor zorgen dat goede speelomstandigheden worden gehandhaafd<sup>197</sup>.

12.2.4 er voor zorgen dat de spelers niet worden gehinderd<sup>198</sup>.

12.2.5 toezien op het verloop van het toernooi.

12.2.6 handelen in het belang van spelers met een fysieke of geestelijke beperking<sup>199</sup> en degenen die medische hulp nodig hebben.

### 12.2.7 de anti-valsspelen regels of richtlijnen opvolgen

12.3 De arbiter houdt de partijen in het oog, zeker als de spelers weinig tijd hebben. Hij moet erop toezien dat door hem genomen beslissingen worden uitgevoerd<sup>200</sup>, en de spelers zonodig bestraffen.

12.4 De arbiter mag assistenten aanwijzen om partijen in het oog te houden, bijvoorbeeld als verscheidene spelers weinig tijd over hebben<sup>201</sup>.

12.5 De arbiter mag een of beide spelers extra bedenktijd toekennen bij van buiten komende verstoring van de partij<sup>202</sup>.

12.6 De arbiter mag niet ingrijpen in een partij tenzij in gevallen, beschreven in de

---

<sup>192</sup> Meer bepaald zal de arbiter steeds aanwezig zijn en het correct verloop van de partijen controleren. Als hij een overtrenging vaststelt dient hij tussenbeide te komen, hij hoeft niet te wachten op een claim. Bijvoorbeeld zal de arbiter de regel van het aangeraakte stuk doen toepassen zelfs als de tegenstander dit niet vraagt.

<sup>193</sup> er wordt eigenlijk weinig aandacht geschonken aan arbiters die zelf de regels van het schaakspel overtreden. Tot nu toe zijn sancties uitgebleven, tenzij dat de arbiters in kwestie niet meer gevraagd worden door geïnformeerde organisatoren.

<sup>194</sup> Dit artikel vervangt sinds 2014 de tekst "De arbiter moet zodanig optreden dat de wedstrijd optimaal verloopt. Hij moet zorgen voor goede speelomstandigheden en dat de spelers niet worden gehinderd. Hij moet toezien op het verloop van de wedstrijd"

<sup>195</sup> En dus streng optreden tegen valsspelen

<sup>196</sup> Bijvoorbeeld het onder controle houden van de toeschouwers, er voor zorgen dat er geen lawaai is in de speelruimte, en zo verder.

<sup>197</sup> Hieronder valt, zorgen voor voldoende licht, voldoende verwarming, voldoende ruimte om te spleen, en zo verder

<sup>198</sup> een speler die met opzet een andere speler stoort, behoort een straf te krijgen zoals voorzien in art 13.4. Een toeschouwer die een speler stoort wordt in principe voor het verdere verloop van de ronde of dag de toegang tot de toernooizaal ontzegd.

Het is anderzijds gebruikelijk om het nemen van foto's toe te laten gedurende de eerste vijf minuten van een speelronde.

<sup>199</sup> Bijvoorbeeld het faciliteren van de mogelijke assistentie door extra ruimte te voorzien. Het voorzien van een special plaats in de toernooizaal voor spelers die zich moeilijk verplaatsen,.

<sup>200</sup> de arbiter kan overleggen met de spelers alvorens te beslissen bij een betwisting, maar de spelers zullen de beslissing niet aanvechten in de toernooizaal. Indien een speler niet akkoord is zal hij beroep moeten aantekenen bij de beroepscommissie. Redetwisten met de arbiter is niet toegestaan volgens artikel 13.3.

<sup>201</sup> Vrij gebruikelijke praktijk in grote toernooien is dat de arbiter een aantal spelers of toeschouwers vraagt om hem te assiteren bij het noteren in tijdnood. Het is aangewezen dat de arbiter hierbij duidelijke instructies geeft dat de assistant enkel mag noteren en niet mag tussenkomen in de partij.

<sup>202</sup> Of hij kan iedereen vragen de klokken te stoppen totdat een externe storing verwijderd is.

Regels voor het Schaakspel<sup>203</sup>. De arbiter mag niet meedelen hoeveel zetten er zijn gedaan, behalve zoals vermeld in artikel 8.5 als tenminste één vlag is gevallen. De arbiter mag een speler niet informeren dat zijn tegenstander een zet heeft voltooid of dat de speler zijn klok niet heeft ingedrukt.

12.7 Indien iemand een onregelmatigheid opmerkt mag hij de arbiter hiervan inlichten<sup>204</sup>. Spelers van andere partijen mogen niet praten over of zich bemoeien met een partij<sup>205</sup>. Toeschouwers mogen zich niet bemoeien met een partij<sup>206</sup>. De arbiter kan overtreders hiervan, zo nodig, uit het spelersgebied verwijderen.

12.8 Tenzij toegestaan door de arbiter, is het verboden een mobiele telefoon of enig communicatiemiddel in het spelersgebied en andere door de arbiter aangegeven ruimtes te gebruiken<sup>207</sup>.

12.9 De arbiter kan een of meer van de volgende straffen opleggen<sup>208</sup>.

12.9.1 een waarschuwing,

12.9.2 vermeerdering van de bedenktijd van de tegenstander,

12.9.3 vermindering van de bedenktijd van de in overtreding zijnde speler,

12.9.4 vermeerdering van de punten in een partij, gescoord door de tegenstander van de in overtreding zijnde speler tot het maximum beschikbare aantal punten in deze partij,<sup>209</sup>

12.9.5 vermindering van de punten in een partij, gescoord door de in overtreding zijnde speler,

12.9.6 de partij verloren verklaren voor de speler in overtreding (hierbij moet de arbiter wel de score van de tegenstander bepalen)<sup>210</sup>,

12.9.7 een bepaalde boete geven die vooraf werd aangekondigd

12.9.8 uitsluiting van de speler voor één of meerdere ronden<sup>211</sup>

12.9.9 een speler uitsluiten van het toernooi.

---

<sup>203</sup> het is een boutade dat de beste arbiters deze zijn die niet gezien of gehoord worden door de spelers, tenzij absoluut noodzakelijk. in mijn opinie moet de arbiter enkel spontaan ingrijpen in twee situaties : om een partij die beëindigd is ook effectief te stoppen (na mat of pat bijvoorbeeld) of om het recht van de zwakkere te beschermen, die de regels nog niet goed kent en zich laat overbluffen door een meer ervaren tegenstander.

<sup>204</sup> Een buitenstaander mag niet ingrijpen in een partij, maar wel de arbiter verzoeken om in te grijpen. Vooral in jeugdtoernooien hebben ouders nogal de nijging te zondigen tegen dit artikel. De arbiter kan deze ouders vragen het spelersgebied te verlaten bij een dergelijke inbreuk.

<sup>205</sup> dit is de regel die het meeste (en vaak oogluikend) overtreden wordt. Praten tijdens de partij is verboden. Een goede manier om praten tijdens een partij te straffen zou bijvoorbeeld zijn om de spelers in kwestie voor de rest van de partij te verplichten aan hun bord te blijven zitten op straffe van verlies van de partij.

<sup>206</sup> Toeschouwers die praten kunnen of moeten de toegang tot de zaal worden ontzegd. De enige manier om de zaal in een open toernooi stil te houden is hier streng en zonder uitzondering tegen op te treden.

<sup>207</sup> deze overtreding wordt met het onmiddellijke verlies van de partij bestraft, of voor toeschouwers met het ontzeggen van de toegang tot de ruimtes in kwestie.

<sup>208</sup> zie de diverse nota's bij de verschillende artikels voor de gepaste straffen bij diverse overtredingen

<sup>209</sup> zowel e) als f) komen uit de rijke imaginatie van de spelregelcommissie. Ik zie nog niet in hoe de arbiter dit zonder problemen in de praktijk zal brengen.

<sup>210</sup> In principe wint de tegenstander, maar bijvoorbeeld indien deze onvoldoende material heeft om te winnen kan de arbiter beslissen deze speler een half punt te geven.

<sup>211</sup> Nieuw in 2017. Je kan ook iemand voor een ronde uitsluiten, en niet onmiddellijk forfait general geven.

## Aanhangsels

### A. Rapidschaak<sup>212</sup>

A1 Bij "rapidschaak" moeten alle zetten worden gedaan binnen een vastgestelde tijd van minimaal 10 en maximaal 60 minuten per speler; of de toegekende tijd + 60 maal de toegevoegde tijd per zet is minimaal 10 en maximaal 60 minuten per speler<sup>213</sup>.

A2 Spelers behoeven hun zetten niet op te schrijven<sup>214</sup>, maar behouden het recht om claims uit te voeren op basis van een notatieformulier<sup>215</sup>. De speler kan ten allen tijde aan de arbiter vragen een notatieformulier te ontvangen om de zetten te noteren.

A3.1 De FIDE Regels voor het Schaakspel zijn van toepassing als

A3.1.1 één arbiter maximaal drie partijen superviseert

A3.1.2 elke partij genoteerd wordt ofwel door de arbiter of zijn assistent en, indien mogelijk, een elektronisch middel<sup>216</sup>

**A3.2 Een speler mag op elk moment, als hij aan zet is, de arbiter of assistent vragen het notatieformulier te bekijken. Dit mag maximaal vijfmaal in een partij gevraagd worden. Meer dan vijfmaal is beschouwd als hinderen van de tegenstander.**

A4 Indien A3 niet toepasbaar is, is het volgende van toepassing:

A4.1 Zodra beide spelers vanuit de beginopstelling tien zetten hebben voltooid:

A4.1.1 is geen wijziging meer toegestaan op de instelling van de schaakklok, tenzij dit een nadelig effect heeft op het toernooischema<sup>217</sup>.

A4.1.2 kan er geen claim meer ingediend worden met betrekking tot een onjuiste beginopstelling, of een verkeerd geplaatst schaakbord. In het geval van verkeerde plaatsing van de koning is rokeren met deze koning niet toegestaan.<sup>218</sup> In het geval van verkeerde plaatsing van de toren is rokeren met deze toren niet toegestaan

A4.2 Een onreglementaire zet is voltooid zodra de speler zijn klok heeft ingedrukt<sup>219</sup>. Als de arbiter dit vaststelt<sup>220</sup> zal hij de partij voor de overtredende speler verloren verklaren, vooropgesteld dat de tegenstander nog niet zijn volgende zet gedaan heeft.

<sup>212</sup> ook van toepassing op snelschaak

<sup>213</sup> Bijvoorbeeld 30 minuten voor de partij plus 30 seconden per zet

<sup>214</sup> niet te verwarren met de fase van versneld beëindigen in een officiële partij waarin men wel moet blijven noteren.

In toernooien met langere rapidpartijen (45 of 60 min) wordt vaak wel genoteerd. Als er niet wordt genoteerd, mag er weliswaar worden geclaimd wegens drie maal stellingherhaling of 50-zetten-regel, maar de bewijsvoering is heel moeilijk. De arbiter moet dit namelijk zelf waarnemen. Een arbiter met veel tijd kan bijvoorbeeld bij het bord blijven en tot 50 zetten tellen.

<sup>215</sup> Om met zekerheid te kunnen claimen voor de 50 zetten regel bijvoorbeeld is het dus aangewezen om alsnog te noteren.

<sup>216</sup> Een elektronisch schaakbord bijvoorbeeld

<sup>217</sup> Bijvoorbeeld als er teveel tijd op de klok voorzien is

<sup>218</sup> de omgekeerde korte of lange rokade zijn dus NIET toegestaan. Een koning die verkeerd staat zal niet rokeren.

<sup>219</sup> Zolang de klok niet is ingedrukt mag een onreglementaire zet nog hersteld worden. Meer nog, als met het aangeraakte stuk geen reglementaire zet mogelijk is mag een zet met een ander stuk uitgevoerd worden. Deze beide punten zijn niet steeds goed gekend bij spelers die nogal snel winst durven te claimen. De arbiter hoort hier niet op in te gaan.

<sup>220</sup> ik heb ooit een toernooi geweten waar men uitgevonden had dat het slaan van de koning de partij verloor zelfs als de klok niet was ingedrukt. Dit is overduidelijk in tegenspraak met deze zin. Of het slaan van de koning de partij nu al dan niet bestraft mag worden met het verlies van de partij is en blijft een open discussie. Voor mij is dit nog steeds een manier om de onregelmatigheid van de koning die schaak is blijven staan te claimen. Omdat niet alle arbiters deze mening delen is het beter de koning NIET te slaan.

Als de arbiter niet ingrijpt, mag de tegenstander winst claimen<sup>221</sup>, vooropgesteld dat de hij nog niet zijn volgende zet gedaan heeft.

Echter, de partij is remise als de stelling zodanig is dat de tegenstander de koning van de speler nooit mat kan zetten, door eender welke reeks van reglementaire zetten<sup>222</sup>. Als de tegenstander geen winst claimt en de arbiter niet ingrijpt, blijft de onreglementaire zet gehandhaafd en de partij wordt voortgezet. Als de tegenstander een onreglementaire zet heeft beantwoord kan deze niet meer worden hersteld, tenzij de spelers dit besluiten zonder tussenkomst van de arbiter<sup>223</sup>.

A4.3 Om de winst na tijdsoverschrijding te claimen moet betrokkene de schaakklok stilzetten<sup>224</sup> en de arbiter hiervan in kennis stellen. De claim wordt slechts toegewezen als de vlag van degene die claimde niet en die van zijn tegenstander wel is gevallen na het stilzetten van de schaakklok<sup>225</sup>. Echter, de partij is remise als de stelling zodanig is dat de speler de koning van de tegenstander nooit mat kan zetten, door welke reeks van reglementaire zetten dan ook.

A4.4 Als de arbiter waarneemt dat beide koningen schaak staan of dat er een pion op de verste rij van zijn uitgangspositie staat<sup>226</sup>, dan moet de arbiter wachten tot de volgende zet is voltooid. Daarna, als de onreglementaire stelling nog steeds op het bord staat, moet hij de partij remise verklaren.

**A4.5 De arbiter mag het vallen van de vlag melden indien hij dit ziet.**<sup>227</sup>

A5. Het Toernooireglement moet omschrijven of artikel A3 of artikel A4 geldt voor het toernooi.

## **B. Snelschaak**<sup>228</sup>

B1 Bij "snelschaak" moeten alle zetten worden gedaan binnen een vastgestelde tijd, minder<sup>229</sup> dan 10 minuten per speler; of de toegekende tijd + 60 maal de toegevoegde tijd per zet is minder dan 10 minuten per speler.

<sup>221</sup> De speler is echter niet verplicht de onreglementaire zet te claimen. Als hij doorspeelt kan de onregelmatigheid niet meer worden teruggenomen. In de volgende partij rapidschaak 1 e4 e5 2 Pc3 d6 3 Lb5+ Pc6 4 Pd5 Pe7 5 Df3 Pc6-d4 kan wit na de onreglementaire zet Pd4 geen winst claimen zoals in snelschaak, en enkel laten terugnemen. Een andere optie toegestaan door de regels is echter geen onreglementaire zet claimen en gewoon doorspelen met Pd6 mat.

<sup>222</sup> in vroegere versies van het reglement bestond dit additionele punt van matpotentieel niet. Het was dus mogelijk de partij te winnen met enkel nog een koning, namelijk als de tegenstander een onreglementaire zet deed. Dit is nu nooit meer mogelijk

<sup>223</sup> Zonder tussenkomst betekent "achter de rug". De arbiter moet immers de reglementen doen toepassen en mag dus niet toestaan dat een illegale zet achteraf wordt hersteld. Als je dit wil doen als speler ga je dit dus zeker niet vragen aan de arbiter.

<sup>224</sup> veel spelers zijn er zich niet van bewust dat het claimen van winst door tijdsoverschrijding moet gepaard gaan met het stilzetten van de klok. Immers, indien beide vlaggen gevallen zijn als de constatactie van de juistheid van de claim gebeurt is het alsnog remise.

<sup>225</sup> vroeger vaak vergeten, maar het stilzetten van de klok is absoluut nodig om het vallen van de eigen vlag te voorkomen. Een claim van het vallen van de vlag is slechts geldig als de eigen vlag nog niet is gevallen, anders is artikel B9 van toepassing.

<sup>226</sup> Hier wordt aangegeven dat een aantal onregelmatigheden die niet hersteld kunnen worden leiden tot remise. Arbiters van schoolschaaktoernooien kunnen hier wellicht nog een hele reeks aan toevoegen. Bijvoorbeeld een bord waarop een koning ontbreekt maar geen van beide spelers wee twat er gebeurd is.

<sup>227</sup> Dit is niet echt nieuw, omdat de regels van het schaakspel dit voorzien en de bijlage dit niet tegensprak. Echter nu is duidelijk voor iedereen en moeten er dus niet meer geklaagd worden als de arbiter dit doet.

<sup>228</sup> vele spelers die reeds lang actief zijn denken dat er nog steeds een apart snelschaakreglement bestaat. Dit heeft inderdaad bestaan maar nu zijn enkel nog de regels onder bijlagen A en B de uitzonderingen op de algemene regels. In de versie 2014 kunnen we stellen dat FIDE alle uitzonderingen voor snelschaak volledig heeft weggewerkt.

B2 Voor de straffen genoemd in de artikelen 7 en 9 van de regels van het Schaakspel zal één minuut straf tijd in plaats van twee minuten worden toegepast.

B3.1 De FIDE Regels voor het Schaakspel zijn van toepassing als:

B3.1.1 één arbiter toezicht heeft op één partij en

B3.1.2 elke partij genoteerd wordt door de arbiter of zijn assistent en, zo mogelijk, met behulp van elektronische hulpmiddelen wordt vastgelegd.

**B3.2 Een speler mag op elk moment, als hij aan zet is, de arbiter of assistent vragen het notatieformulier te bekijken. Dit mag maximaal vijfmaal in een partij gevraagd worden. Meer dan vijfmaal is beschouwd als hinderen van de tegenstander.**

B4 Als B3 niet van toepassing is dan worden de partijen gespeeld volgens de *Regels voor Rapidschaak* zoals vermeld in artikel A4, mede met inachtneming van A2.

B5. Het Toernooireglement moet omschrijven of artikel B3 of artikel B4 geldt voor het toernooi.

## C. De notatie van schaakpartijen

FIDE erkent voor haar eigen toernooien en matches slechts één systeem van noteren, het algebraïsch systeem, en beveelt het gebruik van deze uniforme schaaknotatie ook aan voor boeken en tijdschriften. Notatieformulieren met een andere notatie mogen niet worden gebruikt als bewijs in gevallen waarin normaal het notatieformulier van een speler daartoe wordt gebruikt. Een arbiter die ziet dat een speler een andere notatie gebruikt<sup>230</sup>, moet hem wijzen op wat vereist is.

Beschrijving van het Algebraïsch Systeem

C1 In deze beschrijving wordt met "stuk" een stuk ongelijk aan een pion bedoeld.

C2 Elk stuk wordt aangeduid door een afkorting. In het Nederland is dit de beginletter in hoofdletter van zijn naam: K = koning, D = dame, T = toren, L = loper en P = paard.

C3 Een speler mag als eerste letter de letter gebruiken van de naam die gemeengoed is in zijn land<sup>231</sup>. In gedrukte publicaties wordt het gebruik van figurines aanbevolen.



C4 Pionnen worden niet aangeduid door een beginletter; ze zijn herkenbaar door het ontbreken van zo'n letter. Voorbeelden: e5, d4, a5.

C5 De acht lijnen zijn (voor wit van links naar rechts, voor zwart van rechts naar links) aangeduid door de kleine letters a, b, c, d, e, f, g en h.

C6 De acht rijen zijn (voor wit van onder naar boven, voor zwart van boven naar onder) genummerd met 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 en 8. In de beginopstelling staan de witte stukken en pionnen dus op de 1ste en 2de rij, de zwarte op de 8ste en 7de rij.

<sup>229</sup> minder, want 10 minuten valt nog onder B rapidschaak.

<sup>230</sup> Het is dus niet toegestaan om de poetische Engelse notatie te gebruiken, hoewel dit zeer moeilijk kan liggen bij sommige Anglikaanse schakers. Het is aan de arbiter om te oordelen of hij wil ingrijpen of niet.

<sup>231</sup> Voor het gemak heb ik dit reeds aangepast in de vertaling van artikel C2



C7 Uit het voorgaande volgt dat elk veld onveranderlijk wordt aangeduid door de combinatie van een letter en een cijfer.

<b>8</b>	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
<b>7</b>	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
<b>6</b>	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
<b>5</b>	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
<b>4</b>	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
<b>3</b>	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
<b>2</b>	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
<b>1</b>	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	<b>a</b>	<b>b</b>	<b>c</b>	<b>d</b>	<b>e</b>	<b>f</b>	<b>g</b>	<b>h</b>

C8 Elke zet wordt aangeduid door: (a) de beginletter van het stuk dat verplaatst wordt, en (b) het veld van aankomst. Tussen (a) en (b) wordt geen koppelteken geplaatst.

Voorbeelden: Le5, Pf3, Td1.

Bij pionzetten wordt alleen het aankomstveld genoteerd. Voorbeelden: e5, d4, a5.

**De lange notatie waarbij zowel het vertrekveld als het aankomstveld wordt genoteerd is toegestaan**

C9 Wanneer een stuk slaat, mag een x geplaatst worden tussen (a) de beginletter van het stuk, en (b) het veld van aankomst. Voorbeelden: Lxe5, Pxf3, Txd1. Wanneer een pion slaat, wordt niet alleen het aankomstveld opgeschreven, maar ook de lijn van vertrek. Voorbeelden: dxe5, gxf3, axb5. Als een pion "en passant" slaat, dan is het aankomstveld het veld waar de pion na deze zet staat en wordt "e.p." aan de notatie toegevoegd. Voorbeeld exd6 e.p..

C10 Wanneer twee identieke stukken naar hetzelfde veld kunnen worden verplaatst, wordt de zet als volgt genoteerd:

C10.1 indien beide stukken op dezelfde rij staan door (a) de beginletter van het stuk, (b) de lijn van vertrek en (c) het veld van aankomst;

C10.2 indien beide stukken op dezelfde lijn staan door (a) de beginletter van het stuk, (b) het nummer van het veld van vertrek en (c) het veld van aankomst;

C10.3 indien de stukken op verschillende lijnen en rijen staan, dan heeft methode (1) de voorkeur. Indien er sprake is van slaan, wordt een x ingevoegd tussen (b) en (c).

Voorbeelden:

1. er zijn twee paarden, op g1 en e1, een ervan gaat naar f3: Pgf3 resp. Pef3;
2. er zijn twee paarden, op g5 en g1, een ervan gaat naar f3: P5f3 resp. P1f3;
3. er zijn twee paarden, op h2 en d4, een ervan gaat naar f3: Phf3 resp. Pdf3..

Als er op f3 iets wordt geslagen, dan veranderen bovenstaande notaties door invoeging van een x: (1) Pgx3 resp. Pex3; (2) P5xf3 resp. P1xf3; (3) Phxf3 resp. Pdx3.

C11 In geval van promotie van een pion wordt de feitelijke pionzet genoteerd, onmiddellijk gevolgd door de beginletter van het nieuwe stuk. Voorbeelden: d8D, exf8P, b1L, g1T.

C12 Een remiseaanbod wordt genoteerd als (=).<sup>232</sup>

<sup>232</sup> Driemaal is scheepsrecht. Het staat al tweemaal in de regels en nu nog eens in de appendix. Als je het nu nog niet weet...

Gebruikte afkortingen:

0-0	=	rokade met toren h1 of toren h8 (korte rokade)
0-0-0	=	rokade met toren a1 of toren a8 (lange rokade)
x	=	slaan
+	=	schaak
++ of #	=	mat
e.p.	=	"en passant" slaan

De laatste vier afkortingen zijn optioneel (niet verplicht)

## **D. Regels voor het schaken met blinden en visueel gehandicapte spelers**

D1 De Toernooiorganisator heeft, in overleg met de arbiter, de bevoegdheid om de volgende regels aan te passen overeenkomstig de plaatselijke omstandigheden. Bij wedstrijdschaak tussen ziende en visueel gehandicapte spelers (juridisch blind) mag iedere speler om het gebruik van twee schaakborden verzoeken, de ziende speler gebruikt dan een normaal schaakbord, de visueel gehandicapte speler een speciaal geconstrueerd bord. Het speciaal geconstrueerde schaakbord dient aan de volgende eisen te voldoen:

D1.1 tenminste 20 bij 20 centimeter;

D1.2 de zwarte velden iets verhoogd;

D1.3 een opening in ieder veld;

D1.4.1 ieder stuk voorzien van een pen die in de openingen in de velden past;

D1.4.2 stukken van het Staunton model, waarbij de zwarte stukken van een speciaal merkteken<sup>233</sup> zijn voorzien.

D2 De volgende regels zijn van toepassing op het spel:

D2.1 De zetten worden duidelijk aangekondigd, door de tegenstander herhaald en op zijn bord uitgevoerd. Bij een promotie van een pion moet de speler aankondigen welk stuk in de plaats komt. Om de aankondiging zo duidelijk mogelijk te maken wordt het gebruik van de volgende namen in plaats van de corresponderende letters aanbevolen. Voor de lijnen:

A – Anna ; B – Bella ; C – Cesar ; D – David  
E – Eva ; F – Felix ; G – Gustav ; H – Hector<sup>234</sup>

De rijen van wit naar zwart krijgen de Duitse getallen, tenzij de arbiter hier anders over beslist<sup>235</sup>:

1 – eins ; 2 – zwei ; 3 – drei ; 4 – vier  
5 – fünf ; 6 – sechs ; 7 – sieben ; 8 – acht<sup>236</sup>

Rokersen wordt aangekondigd als "Lange Rochade" of "Kurze Rochade". De stukken dragen de namen: König, Dame, Turm, Läufer, Springer<sup>237</sup> en Bauer.

D2.2 Op het schaakbord van de visueel gehandicapte speler wordt een stuk als

<sup>233</sup> over het algemeen een metalen ronde tip bovenop het stuk.

<sup>234</sup> men kan niet verwachten van ziende spelers die niet vertrouwd zijn met dit reglement dat ze deze conventie kennen. Ofwel, in de meeste gevallen, heeft de slechtziende speler geen probleem met het aankondigen van gewoon « a », « b » etc... ofwel stelt de arbiter een lijst met de genoemde conventie ter beschikking van de ziende speler aan het bord.

<sup>235</sup> Er kan bijvoorbeeld afgesproken worden dat dit aangekondigd wordt in het Nederlands of een taal die beide spelers begrijpen. De arbiter moet in principe wel akkoord gaan met deze afspraak, maar dit moet beschouwd worden al seen formaliteit.

<sup>236</sup> indien beide spelers dezelfde taal spreken kunnen ze dit uiteraard ook in deze taal aankondigen. De conventie dient enkel voor spelers die elkaar anders niet zouden verstaan.

<sup>237</sup> springer = paard en bauer = pion, de andere zijn vrij eenvoudig voor Nederlandstaligen

"aangeraakt" beschouwd als het uit de opening<sup>238</sup> is genomen.

D2.3 Een zet wordt als gedaan beschouwd wanneer:

D2.3.1 ingeval van slaan, het geslagen stuk verwijderd is van het schaakbord van de aan zet zijnde speler;

D2.3.2 een stuk in een andere opening is geplaatst;

D2.3.3 de zet is aangekondigd.

D2.4 Pas dan mag de klok van de tegenstander in gang worden gezet.

D2.5 Voor wat betreft punten D2.2 en D2.3, zijn de normale regels van kracht voor de ziende speler.

D2.6.1 Een speciaal voor visueel gehandicapten geconstrueerde schaakklok is toegestaan. Deze klok is in staat om de tijd en het aantal zetten aan te kondigen aan de visueel gehandicapte.

D2.6.2 Er mag ook gebruik worden gemaakt van een analoge klok. Deze moet voldoen aan de volgende kenmerken:

D2.6.2.1 Een wijzerplaat met verstevigde wijzers, waar iedere vijf minuten zijn gemarkeerd met een stip, en iedere 15 minuten met twee verhoogde stippen.

D2.6.2.2 Een vlag die gemakkelijk kan worden gevoeld. Er dient voor te worden gezorgd dat de vlag zo geconstrueerd is dat de speler de minutenwijzer kan voelen gedurende de laatste vijf minuten van het hele uur.

D2.7 De visueel gehandicapte speler dient de notatie van de partij bij te houden in braille of gewoon schrift, of de zetten vast te leggen op een bandrecorder.

D2.8 Een verspreking bij het aankondigen van een zet moet onmiddellijk worden gecorrigeerd voordat de klok van de tegenstander in gang wordt gezet.

D2.9 Als er gedurende een partij twee verschillende stellingen ontstaan op de twee schaakborden, moet dit worden gecorrigeerd met hulp van een arbiter en door het raadplegen van de partijnotaties van beide spelers. Als de twee partijnotaties overeenkomen, moet de speler die de juiste zet heeft opgeschreven maar de verkeerde heeft gedaan, zijn stelling corrigeren met de zet van de partijnotaties.

Wanneer dergelijke verschillen voorkomen en de twee partijnotaties blijken te verschillen, worden de zetten teruggenomen tot op het punt waar de twee notaties overeenkomen en een arbiter zal de klok dienovereenkomstig bijstellen.

D2.10 De visueel gehandicapte speler heeft het recht om gebruik te maken van een assistent die een of meer van de volgende taken heeft:

D2.10.1 Het uitvoeren van de zetten van beide spelers op het schaakbord van de tegenstander.

D2.10.2 Het aankondigen van de zetten van beide spelers.

D2.10.3 Het bijhouden van de notatie van de visueel gehandicapte speler en de klok van zijn tegenstander in gang zetten.

D2.10.4 Het informeren van de visueel gehandicapte speler over het aantal gedane zetten en de tijd die door beide spelers is verbruikt, enkel op diens verzoek.

D2.10.5 Het opeisen van de partij in gevallen waarin de tijdslimiet is overschreden en het informeren van een arbiter wanneer de ziende speler een van zijn stukken heeft aangeraakt.

---

<sup>238</sup> opening = het gat in het schaakbord.

Deze regel is nodig omdat de blinde of slechtziende speler de plaats van de verschillende stukken op het bord moet kunnen voelen en dus regelmatig aanraken. Dit is niet in tegenspraak met artikel 4.3 omdat de speler de stukken niet aanraakt met de bedoeling om ermee te spelen en dus niet ook verplicht is om er een zet mee te spelen onder dit artikel.

D2.10.6 Het verrichten van de nodige formaliteiten wanneer de partij wordt afgebroken.

D2.11 Wanneer de visueel gehandicapte speler geen gebruik maakt van een assistent, mag de ziende speler gebruik maken van een assistent<sup>239</sup> voor het uitvoeren van de taken vermeld onder punt D2.10.1 en D2.10.2. **Een assistent is noodzakelijk indien een visueel gehandicapte speler speelt tegen een gehoorgestoorde speler.**<sup>240</sup>

## **Richtlijn I. Afgebroken partijen<sup>241</sup>**

I.1.1 Als een partij niet is beëindigd na het verstrijken van de voorgeschreven speeltijd, dan moet de arbiter de aan zet zijnde speler vragen zijn zet "af te geven". De speler moet zijn zet op zijn notatieformulier schrijven in een niet voor tweeërlei uitleg vatbare notatie<sup>242</sup>, het notatieformulier en dat van zijn tegenstander in een envelop doen, deze sluiten en pas dan zijn klok stilzetten zonder die van zijn tegenstander aan te zetten.

Totdat hij de klokken heeft stilgezet, heeft de speler het recht zijn afgegeven zet te wijzigen. Als de speler een zet op het schaakbord doet nadat de arbiter hem heeft gezegd een zet af te geven, dan moet hij dezelfde zet noteren als zijn afgegeven zet.

I.1.2 Een aan zet zijnde speler die afbreekt voor het verstrijken van de voorgeschreven speeltijd, wordt geacht te hebben afgegeven op het tijdstip waarop de zitting officieel eindigt, en zijn dan resterende tijd dient te worden geregistreerd.

I.2 Op de envelop moeten worden vermeld:

I.2.1 de namen van de spelers

I.2.2 de stand van de stukken waarin werd afgebroken

I.2.3 de door elke speler verbruikte bedenktijd

I.2.4 de naam van de speler die de zet heeft afgegeven

I.2.5 het nummer van de afgegeven zet

I.2.6 het remiseaanbod als het voorstel nog van kracht is

I.2.7 de datum, tijd en locatie van hervatting van de partij.

I.3 De arbiter moet de juistheid van de gegevens op de envelop controleren en is verantwoordelijk voor het bewaren er van.

I.4 Als een speler remise aanbiedt nadat zijn tegenstander een zet heeft afgegeven, dan is dit aanbod geldig totdat zijn tegenstander het heeft aangenomen of afgewezen zoals in artikel 9.1.

I.5 Voor de hervatting van de partij moet de stelling waarin werd afgebroken, op het schaakbord worden opgezet, en de door elk der spelers verbruikte bedenktijd op de klok worden ingesteld.

I.6 Als vóór de hervatting remise is overeengekomen of een van de spelers de arbiter heeft laten weten dat hij opgeeft, dan is de partij beëindigd.

---

<sup>239</sup> hier wordt vaak verkeerdelijk aangenomen dat de visueel gehandicapte de ziende speler van een assistent moet voorzien. De regels geven elke speler het recht zich te laten assisteren, maar de assistent moet wel door de speler zelf voorzien worden. Het is wel zo dat de spelerslijsten van de nationale interclubs aangeven wie visueel gehandicapt is zodat andere ploeg zich soms op eventuele assistentie kan voorzien.

<sup>240</sup> Goed punt van FIDE om hieraan te denken. Het ware nog beter geweest indien FIDE zou aangegeven hebben wie voor de assistant moet zorgen. Bij gebreke hiervan komt dit dus op de schouders van de arbiter terecht die een assistant zal moeten zoeken.

<sup>241</sup> voor de jongere lezers. Dit is een archaisch systeem om een schaakpartij verder te zetten uit de tijd dat er nog geen sterke schaakcomputers waren die een stelling volledig konden uitanalyseren. Afbreken is vandaag een taboe geworden. De regels bestaan nog voor melancholische redenen, wellicht worden ze geschrapt in een volgende versie in 2018 ??

<sup>242</sup> bij twijfel kan de speler de arbiter vragen of de zet leesbaar is.

I.7 De envelop wordt pas geopend als de speler die moet antwoorden op de afgegeven zet, aanwezig is.

I.8 Behalve in de gevallen genoemd in de artikelen 6.9 en 9.6 is de partij verloren voor de speler wiens afgegeven zet:

I.8.1 voor meer dan een uitleg vatbaar is, of

I.8.2 zodanig is genoteerd dat het onmogelijk is vast te stellen wat is bedoeld, of

I.8.3 onreglementair is.

I.9 Als op het afgesproken aanvangstijdstip van de hervatting

I.9.1 de speler die moet antwoorden op de afgegeven zet aanwezig is, dan wordt de envelop geopend, de afgegeven zet op het schaakbord uitgevoerd en zijn klok aangezet.

I.9.2 de speler die moet antwoorden op de afgegeven zet afwezig is, dan wordt zijn klok aangezet. Bij zijn aankomst mag hij zijn klok stilzetten en de arbiter roepen. Dan wordt de envelop geopend en de afgegeven zet op het schaakbord uitgevoerd. Zijn klok wordt weer aan de gang gebracht.

I.9.3 de speler die de zet heeft afgegeven afwezig is, dan hoeft zijn tegenstander zijn antwoordzet niet op het schaakbord uit te voeren, maar mag hij deze zet op zijn notatieformulier schrijven, zijn notatieformulier in een nieuwe envelop insluiten, zijn klok stil- en die van zijn tegenstander aanzetten. In dat geval moet de envelop aan de arbiter in bewaring worden gegeven en worden geopend als de afwezige speler arriveert.

I.10 De speler verliest de partij als hij na de default tijd aan het schaakbord verschijnt voor de hervatting van een afgebroken partij, tenzij de arbiter anders beslist. Echter als de afgegeven zet de partij beslist<sup>243</sup>, is deze alsnog van toepassing<sup>244</sup>.

I.11 Indien het wedstrijdreglement aangeeft dat de default tijd voor het te laat komen niet 0 is, geldt het volgende: indien beide spelers afwezig zijn dan verliest de speler die moet reageren op de afgegeven zet alle tijd die verloopt tot hij arriveert; tenzij in het wedstrijdreglement iets anders is omschreven of de arbiter anders beslist

I.12.1 Als de envelop met de afgegeven zet zoek is, dan wordt de partij hervat vanuit de stelling waarin werd afgebroken, met de kloktijden van dat moment. Als de verbruikte bedenktijd van elke speler niet kan worden vastgesteld, dan beslist de arbiter hierover. De speler die zijn zet heeft afgegeven, doet de zet waarvan hij verklaart die te hebben afgegeven, op het schaakbord.

I.12.2 Als het onmogelijk is de stelling te achterhalen, dan wordt de partij ongeldig verklaard en een nieuwe partij gespeeld.

I.13 Als een speler, voordat hij bij de hervatting zijn eerste zet doet, erop wijst dat de verbruikte bedenktijd onjuist op een klok is ingesteld, dan moet dit worden gecorrigeerd. Als deze fout dan niet wordt geconstateerd, gaat de partij verder zonder correctie, tenzij de arbiter de consequenties te ernstig vindt.

I.14 De duur van elke zitting met afgebroken partijen wordt bepaald aan de hand van de klok van de arbiter. Begin- en eindtijd worden van te voren bekend gemaakt.

## **Richtlijn II. Regels voor Chess960<sup>245</sup>**

<sup>243</sup> de speler heeft gewonnen omdat een matzet is afgegeven, of de speler heeft remise heeft gemaakt door een patzet af te geven of doordat een stelling beschreven in artikel 9.7 op het schaakbord is verschenen

<sup>244</sup> de afgegeven zet wordt beschouwd als zijnde gespeeld, en dus is de partij « onmiddellijk » beëindigd. Het getuigt wel van weinig sportiviteit zowel van de speler die afgeeft om de matzet niet op het bord uit te voeren en de hervatting van de partij te vermijden, als van de tegenstander om niet op te geven in een stelling die mat in één is. De arbiter kan beiden een waarschuwing geven hiervoor.

II.1. Voor de aanvang van een Chess960 partij wordt een startpositie van de stukken willekeurig opgesteld volgens bepaalde regels. Nadien wordt de partij volgens de normale regels betwist. De stukken spelen zoals normaal en het doel is de tegenstander mat te zetten.

## II.2. Regels voor de startpositie

De startpositie voor Chess960 moet beantwoorden aan bepaalde regels. Witte pionnen moeten op de tweede rij staan zoals in normaal spel. Alle andere witte stukken worden willekeurig op de eerste rij geplaatst met volgende beperkingen.

II.2.1 De koning moet tussen de twee torens staan

II.2.2 de lopers moeten op tegenovergestelde kleuren te staan (dus ieder moet zowel een witveldige als zwartveldige loper hebben)

II.2.3 de stelling van de witte en zwarte stukken moet symmetrisch zijn

De startpositie wordt voor de aanvang van de partij aangemaakt ofwel via computer of door het gebruik van speelkaarten of een dobbelsteen.

In totaal zijn er dus  $16 \times 20 \times 3 \times 1 = 960$  legale mogelijke beginopstellingen in Fischer Random Chess.

## II.3. Chess960 rokaderegels:

II.3.1 Chess960 laat elke speler toe om éénmaal per partij te rokeren. Enige interpretatie is nodig ten opzichte van de standaard regels omdat de positie van de koning en de toren niet dezelfde is als in normaal schaken.

II.3.2 Hoe de rokade uitvoeren. In Chess960 zijn er afhankelijk van de positie van koning en toren vier mogelijkheden om een rokade uit te voeren.

II.3.2.1 Dubbele zet rokade : in één zet een zet met de koning en één met de toren uitvoeren

II.3.2.2. Transpositie rokade : door de koning en toren van plaats te verwisselen

II.3.2.3. Koning rokade : enkel een zet met de koning

II.3.2.4. Toren rokade: enkel een zet met de toren<sup>246</sup>

### II.3.2.5 Aanbeveling

II.3.2.5.1 Voor een rokade op een echt bord als mensen tegenover elkaar is het aangewezen om eerst de koning uit het bord te nemen, de toren te verplaatsen en pas dan de koning op het uiteindelijke veld te plaatsen.

II.3.2.5.2 Na de rokade moeten koning en toren exact op dezelfde plaats staan als ze zouden staan na een klassieke rokade

### II.3.2.6 *Verduidelijking*

Na rokeren aan de kant van de c-lijn (genoteerd als 0-0-0 en bekend als rokeren op de damevleugel in het klassieke schaak) staat de koning op de c-lijn (c1 bij wit en c8 bij zwart) en de toren op de d-lijn (d1 bij wit en d8 bij zwart). Na rokeren aan de kant van de g-lijn (genoteerd als 0-0 en bekend als rokeren op de koningsvleugel in het klassieke schaak) staat de koning op de g-lijn (g1 bij wit en g8 bij zwart) en de toren op de f-lijn (f1 bij wit en f8 bij zwart).

### II.3.2.7 Notas

---

<sup>245</sup> FIDE Random Chess, een door FIDE erkende variant op het nobele schaakspel waarbij de stukken bij aanvang in eenquasi willekeurige volgorde worden opgesteld op de onderste rij.

<sup>246</sup> Het ontgaat mij wat hier speciaal aan is ten opzichte van een torenzet

II.3.2.7.1 Om misverstanden te vermijden is het best de rokade mondeling aan te kondigen

II.3.2.7.2 In sommige beginopstellingen zal de koning of de toren niet bewegen door een rokade

II.3.2.7.3 In sommige beginopstellingen zal de rokade al vanaf de eerste zet mogelijk zijn

II.3.2.7.4 alle velden tussen de start en eindpositie van de koning en van de toren moeten leeg zijn om te kunnen rokeren (met uitzondering van de betrokken toren en koning).

II.3.2.7.5 Vanuit sommige beginopstellingen kunnen velden gevuld zijn die bij normaal schaak onbezet moeten zijn tijdens rokeren. Bijvoorbeeld, na rokeren aan de kant van de c-lijn (0-0-0) is het mogelijk dat de velden a, b en/of e bezet zijn, en na rokeren aan de kant van de g-lijn (0-0) is het mogelijk dat de velden e en/of h bezet zijn..

### **Richtlijn III: Versneld beëindigen<sup>247</sup>**

III.1 "Versneld beëindigen" betreft de periode van een partij waarin alle resterende zetten moeten worden gedaan in een begrensde bedenktijd<sup>248</sup>.

III.2.1 De richtlijnen hieronder hebben betrekking op het laatste deel van een partij, inclusief het versneld beëindigen, en zullen enkel gebruikt worden indien dit op voorhand werd aangekondigd in het toernooi.

III.2.2 Deze bijlage kan alleen van kracht zijn op partijen die vallen onder de normale regels of onder de *Regels voor Rapidschaak* zonder toegevoegde tijd per zet en niet op partijen onder de *Regels voor Snelschaak*.

III.3.1 Als beide vlaggen zijn gevallen<sup>249</sup> en het onmogelijk is vast te stellen welke vlag het eerst viel<sup>250</sup>, dan

III.3.1.1 moet de partij worden voortgezet als het gebeurt in een periode die niet de laatste is.

III.3.1.2 is de partij remise als het gebeurt in een periode waarbinnen alle resterende zetten moeten worden gedaan.

III.4 Als de aan zet zijnde speler minder dan twee minuten op zijn klok over heeft, dan mag hij, zo mogelijk, verzoeken om over te gaan op een niet-opsparende of wel-opsparende tijdsinstelling met 5 extra seconden per zet voor beide spelers. Dit is ook een remiseaanbod/-voorstel. Als dit remisevoorstel wordt afgewezen en de arbiter gaat akkoord met het eerder genoemde verzoek dan moet die extra tijd op de schaakklok worden ingesteld. De tegenstander krijgt 2 minuten extra tijd en de partij wordt voortgezet.

---

<sup>247</sup> Beter bekend als "Quick Play Finish"

<sup>248</sup> vele toernooien in België zijn vandaag met « versneld beëindigen » of QPF, behalve deze die reeds met incrementele tijd per zet gespeeld worden. Hiervoor is een elektronische klok echter noodzakelijk

<sup>249</sup> Dit artikel was vroeger deel van de regels van het schaakspel, artikel 6.11. Dit is dus niet meer van toepassing tenzij voor partijen zonder incremental tijd.

<sup>250</sup> « en het onmogelijk is vast te stellen » gaat vrij ver. Een typische digitale klok beschikt over een aanduiding welke vlag het eerste viel. Deze aanduiding mag dus gebruikt worden om te bepalen wie er verloren heeft. Ten gevolge van artikel B3c kan dit niet toegepast worden in Rapid-schaak en snelschaak, in deze toernooien is de partij steeds remise als beide vlaggen gevallen zijn.

III.5 Als artikel III.4 niet van kracht is en de aan zet zijnde speler minder dan twee minuten op zijn klok over heeft<sup>251</sup>, dan mag hij remise claimen voor zijn vlag valt<sup>252</sup>. Hij moet de arbiter waarschuwen en mag de schaakklok stilzetten<sup>253</sup> (zie artikel 6.12b). Hij mag claimen dat het niet mogelijk is dat zijn tegenstander op een normale manier kan winnen en/of dat zijn tegenstander geen poging doet de partij op een normale manier te winnen.

III.5.1 Als de arbiter er mee instemt dat de tegenstander geen poging doet de partij op een normale manier te winnen<sup>254</sup>, of dat het niet mogelijk is om op een normale manier te winnen<sup>255</sup>, dan moet hij de partij remise verklaren. Anders moet hij zijn beslissing uitstellen<sup>256</sup> of de claim afwijzen.

III.5.2 Als de arbiter zijn beslissing uitstelt, dan kan aan de tegenstander twee minuten extra bedenktijd worden toegekend<sup>257</sup> en moet de partij worden voortgezet, indien mogelijk in aanwezigheid van een arbiter. De arbiter moet de definitieve uitslag later in de partij meedelen of zo snel mogelijk nadat er een vlag is gevallen<sup>258</sup>. Hij moet de partij remise verklaren als hij ermee instemt dat het niet mogelijk is de slotstelling op een normale manier te winnen, of dat de tegenstander niet voldoende geprobeerd heeft op een normale manier te winnen<sup>259</sup>.

---

<sup>251</sup> in sommige evidente remisestellingen als de tegenstander remise weigert kan een speler verleid worden om de klok te laten lopen totdat er nog twee minuten over zijn, en vervolgens de arbiter dit artikel te laten toepassen. Dit gedrag mag het oordeel van de arbiter niet beïnvloeden.

<sup>252</sup> Deze procedure geeft een speler die in duidelijk betere of totaal remisestelling door de vlag gejaagd dreigt te worden de kans om toch remise uit de brand te slepen. Het is voor de arbiter meestal best om de beslissing uit te stellen (optie b). Het oordeel kan dan gebaseerd worden op het gedrag van de spelers en op de evolutie van de partij. Als de spelers zich beperken tot het op de klok timmeren, dan is de partij remise. Zolang echter de indruk bestaat dat er nog geschaakt wordt, en dat de stelling onduidelijk blijft, dient de claim te worden afgewezen.

<sup>253</sup> het stilzetten van de klokken is een faciliteit voor de speler om de arbiter te roepen en de claim te kunnen indienen. Zie ook artikel 9.5. Vroeger was het stilzetten verboden wat het indienen van een claim in afwezigheid van de arbiter en met minder dan 2 minuten op de klok bijna onmogelijk maakt. Het stilzetten van de klok is dus geen verplichting, zeker als de arbiter toch aanwezig is of reeds erbij geroepen is.

<sup>254</sup> typisch gedrag is het spelen op tijd (bijvoorbeeld niet meer noteren als er toch genoeg tijd voor is), het herhalen van zetten zonder een duidelijk doel, het doorspelen van een stelling die theoretisch niet te winnen is.

<sup>255</sup> hieronder wordt verstaan stellingen zoals bijvoorbeeld (niet limitatief)

K+T tegen K+T,

K+D tegen K+D

elke stelling met K+gelijk materiaal zonder pion

K+L+randpion (met loper van verkeerde kleur) tegen K

een ineengeschoven pionnenstelling met lopers van verschillende kleur

K+T tegen K+L als de koning in de veilige hoek staat

<sup>256</sup> het is aangewezen om in elke stelling die niet absoluut evident is, af te wachten en de beslissing uit te stellen teneinde vast te stellen of de partij inderdaad niet meer te winnen is of dat er geen poging meer gedaan wordt. Voor de speler is het dus aangeraden niet te wachten tot de laatste seconden alvorens een arbiter bij de stelling te roepen.

<sup>257</sup> er staat dat er 2 minuten « kan » gegeven worden. In principe doet de arbiter dit enkel als hij van oordeel is dat de claim voorbarig was EN storend voor de tegenstander (bijvoorbeeld als de klok van de tegenstander liep).

<sup>258</sup> als de arbiter zijn beslissing uitstelt is dus geen nieuwe claim nodig. De arbiter kan de partij op elk moment remise verklaren na een claim. Indien de speler de remise niet meer wenst moet zeer duidelijk naar de arbiter toe de claim worden ingetrokken.

<sup>259</sup> de koning die rondjes loopt op het bord zonder enig resultaat zou bijvoorbeeld kunnen gezien worden als een gebrek aan poging om te winnen. Toen 10.2.d nog niet bestond annuleerde een beroepscommissie ooit een beslissing van een arbiter die in dergelijk flagrant geval de partij remise had verklaard



III.5.3 Als de arbiter de claim heeft afgewezen dan moet aan de tegenstander twee minuten extra bedenktijd toegekend worden.

III.6 Het volgende is van kracht voor een wedstrijd buiten aanwezigheid van een arbiter<sup>260</sup>

III.6.1 Een speler mag remise claimen als hij minder dan twee minuten op zijn klok over heeft en voordat zijn vlag is gevallen. Dit beëindigt de partij. Hij mag claimen op basis van het feit

III.6.1.1 dat zijn tegenstander niet op een normale wijze kan winnen, en/of

In III.6.1.1 moet de speler de eindstelling opschrijven en zijn tegenstander moet dit verifiëren.

III.6.1.2 dat zijn tegenstander geen poging doet om op een normale wijze te winnen.

In III.6.1.2 moet de speler de eindstelling opschrijven en een volledig bijgewerkt notatieformulier overleggen. De tegenstander moet het notatieformulier en de eindstelling verifiëren.

III.6.2 De claim moet worden voorgelegd aan de toegewezen arbiter.

---

<sup>260</sup> in principe is dit artikel van toepassing in de nationale interclubs voor de afdelingen 2 tot 5 waar geen arbiter aanwezig is. In de praktijk komt dit echter niet zo vaak voor en meestal zal de fair-play het halen van de ingewikkelde procedureslag.

## **Gebruikte woordenschat**<sup>261</sup>

**50 zettenregel:** 5.2e. Een speler mag remise claimen als de laatste 50 zetten door beide spelers zijn voltooid zonder dat er een pion is verplaatst en niets is geslagen.

**75 zettenregel:** 9.6b. De partij is remise als de laatste 75 zetten door beide spelers zijn voltooid zonder dat er een pion is verplaatst en niets is geslagen.

**aanval:** 1.2. Een stuk wordt aangevallen door een stuk van de tegenstander als die het stuk kan slaan op zijn veld.

**afbreken:** 8.1. In plaats van het spelen van de partij in één sessie, wordt de partij tijdelijk stopgezet en op een later tijdstip voortgezet.

**afgegeven zet:** E. Wanneer een partij wordt afgebroken geeft de speler zijn volgende zet af in een envelop.

**algebraïsche notatie:** 8.1. Het vastleggen van de zetten gebruikmakend van a-h en 1-8 op het 8x8 bord.

**analyse:** 11.3a. Als een of meer spelers zetten doen op een bord met het doel de beste voortzetting te vinden.

**arbiter:** Voorwoord. De persoon die verantwoordelijk is er voor te zorgen dat het wedstrijdreglement wordt nageleefd.

**assistent:** 4.9. Iemand die op verscheidene manieren kan helpen om de wedstrijd soepel te laten verlopen.

**beeldscherm:** 6.13. Een elektronische weergave van de stelling op het bord.

**begin van de ronde:** 6.7a. de start van de partij, tenzij het wedstrijdreglement anders bepaalt.

**beoordelingsvrijheid van de arbiter:** Er zijn ongeveer 39 gevallen in *de Regels* waar de arbiter zijn oordeel over moet geven.

**beroep:** 11.10. Normaal gesproken heeft een speler het recht te protesteren tegen een beslissing van de arbiter of de organisatie.

**bord:** 1.1. Kort woord voor schaakbord.

**bordschaak:** Inleiding. De *Regels* hebben alleen betrekking op deze vorm van schaken, geen internet, noch correspondentie, enzovoort.

**Bronstein-tijdsinstelling:** 6.3b. Zie niet-opsparende tijdsinstelling.

**Chess960:** F. Een variant van schaken waar de stukken op de achterste rij in een van de 960 mogelijke ongelijksoortige posities staan opgesteld.

**claim:** 4.8. De speler kan bij verschillende situaties een claim indienen bij de arbiter.

**damevleugel:** F3. De verticale helft van het bord waarop de dame staat bij het begin van de partij.

**default tijd:** 6.7a. De tijd die een speler te laat mag komen om reglementair verlies te voorkomen.

**demonstratiebord:** 6.13. Een weergave van de stelling op het bord waarvan de stukken met de hand worden verplaatst.

**diagonaal:** 2.4. Een van een bordrand naar een aanliggende rand lopende rechte lijn van velden van dezelfde kleur.

**dode stelling:** 5.2b. Beide spelers kunnen onmogelijk de koning van de tegenstander mat zetten met welke reeks van reglementaire zetten dan ook.

**en passant:** 3.7d. Zie het betreffende artikel voor een uitleg. Genoteerd als e.p..

**Fischer-modus:** Zie opsparende tijdsinstelling.

---

<sup>261</sup> Het nummer in de tabel geeft aan in welk artikel het woord voor het eerst wordt gebruikt.

**gedaan:** 1.1. Een zet wordt gezegd te zijn gedaan, wanneer het stuk is verplaatst naar zijn nieuwe veld, de hand het stuk heeft losgelaten en het geslagen stuk, indien aanwezig, is verwijderd van het bord.

**gehandicapt:** 6.2e. Een situatie, veroorzaakt door bijvoorbeeld een fysieke of geestelijke beperking, die leidt tot een gedeeltelijk of volledig verlies van de mogelijkheid om schaakhandelingen uit te voeren.

**increment:** 6.3. Een hoeveelheid tijd (van 2 tot 60 seconden) die toegevoegd wordt voor het doen van een zet. Dit kan toegepast worden bij een niet-opsparende tijdsinstelling of een opsparende tijdsinstelling.

**indrukken van de klok:** 6.2a. De handeling van het indrukken van de knop of hendel op een schaakklok die het uurwerk van de speler stopt en dat van zijn tegenstander aan de gang brengt.

**ingrijpen:** 12.7. Je ergens mee bemoeien om het resultaat te beïnvloeden.

**j'adoube:** 4.2. Kenbaar maken dat de speler een stuk recht wil zetten, zonder de intentie er een zet mee te doen.

**klok:** 6.1. Een van de twee uurwerken.

**koningsvleugel:** F3. De verticale helft van het bord waarop de koning staat bij het begin van de partij.

**kwaliteit:** Wanneer de ene speler een toren is kwijtgeraakt en de ander een loper of paard is kwijtgeraakt.

**licht stuk:** Loper of paard.

**lijn:** 2.4. Een verticale kolom van acht velden op het schaakbord.

**mat:** 1.2. Afkorting van schaakmat.

**mobiele telefoon:** 11.3b.

**monitor:** 6.13. Een elektronische weergave van de stelling op het bord.

**niet-opsparende tijdsinstelling (Bronstein):** 6.3b. Iedere speler krijgt een basisbedenktijd toegewezen en krijgt bij elke zet een vooraf afgesproken hoeveelheid extra tijd. Van de basisbedenktijd gaat pas tijd af nadat deze extra tijd verstreken is. Als de speler zijn klok indrukt voordat de extra tijd verstreken is, zal zijn basisbedenktijd niet wijzigen.

**normale manier:** G5. Op een positieve manier spelen met het doel te winnen; of met een stelling waarin het reëel is dat gewonnen kan worden op een andere manier dan door vlagval.

**notatieformulier:** 8.1a. Een vel papier met ruimte voor het noteren van de zetten. Dit kan ook elektronisch gebeuren.

**nultolerantie:** 6.7a. De default tijd is 0 minuten.

**onreglementair:** 3.10c. Een stelling of zet die niet toegestaan is door de *Regels voor het Schaakspel*.

**opgeven:** 5.1b. Waar een speler eerder opgeeft, dan door te spelen tot hij mat gezet wordt.

**opsparende tijdsinstelling (Fischer):** 6.3b. Als een speler voor elke zet extra tijd krijgt (vaak 30 seconden).

**organisator:** 8.3. De persoon verantwoordelijk voor de locatie, data, prijzengeld, uitnodigingen, toernooivorm, enzovoort.

**pat:** 5.2a. Indien de aan zet zijnde speler geen reglementaire zet heeft en zijn koning niet schaak staat.

**promotie:** 3.7e. Wanneer een pion de achtste rij bereikt en wordt vervangen door een nieuwe dame, toren, loper of paard van dezelfde kleur.

**promotieveld:** 3.7e. Het veld waar een pion op komt wanneer die de achtste rij bereikt.

**punten:** 10.1. Normaal behaalt een speler 1 punt voor een overwinning, een ½ punt voor remise en 0 punten voor verlies. Een alternatief is 3 punten voor een overwinning, 1 punt voor remise en 0 punten voor verlies.

**rapidschaak:** A. Een partij waarbij de bedenktijd van iedere speler meer dan 10 minuten is, maar minder dan 60.

**reglementaire zet:** Zie artikel 3.10a..

**remise:** 5.2. Als de partij beëindigd is zonder een winnaar.

**Remiseaanbod/-voorstel:** 9.1b. Als een speler remise aanbiedt/voorstelt aan zijn tegenstander. Dit wordt op het notatieformulier genoteerd met het teken (=).

**rij:** 2.4. Een horizontale reeks van acht velden op het schaakbord.

**rokeren:** 3.8b. Een koningszet in de richting van een toren. Zie het artikel. Genoteerd als 0-0 voor rokeren aan de koningszijde en 0-0-0 voor rokeren aan de damezijde.

**ruil:** Wanneer een speler een stuk slaat van dezelfde waarde als het stuk dat van hem teruggeslagen wordt.

**ruimte grenzend aan het spelersgebied:** Een aan het spelersgebied, niet tot het spelersgebied behorende, grenzende ruimte. Bijvoorbeeld de ruimte voor toeschouwers.

**schaak:** 3.9. Als een koning door één of meer stukken van de tegenstander wordt aangevallen. Genoteerd als +.

**schaakbord:** 1.1. Het rooster van 8x8, zoals in 2.1.

**schaakklok:** 6.1. Een klok met twee uurwerken die met elkaar verbonden zijn.

**schaakmat:** 1.2. Als de koning wordt aangevallen en de aanval kan niet afgeslagen worden. Genoteerd als ++ of #.

**schaakspel:** De 32 stukken op het schaakbord.

**slaan:** 3.1. Als een stuk verplaatst wordt van zijn veld naar een veld dat bezet is door een stuk van de tegenstander, wordt het laatste stuk van het bord gehaald. Zie ook artikel 3.7d. Genoteerd als x.

**snelschaken:** B. Een partij waarin elke speler in totaal 10 minuten of minder bedenktijd heeft.

**speelruimte:** 11.2. De plaats waar de partijen van een wedstrijd worden gespeeld.

**spelersgebied:** 11.2. De ruimten waar de spelers mogen komen tijdens de wedstrijd.

**sportief spel:** 12.2a. Wanneer er recht gesproken moet worden, moet soms een eigen oordeel in overweging genomen worden, als de arbiter vindt dat de *Regels* onvoldoende uitkomst bieden.

**standaardschaak:** Een partij waar de bedenktijd van iedere speler minstens 60 minuten is.

**start van de ronde:** 6.7a. de start van de partij, tenzij het wedstrijdreglement anders bepaalt.

**straffen:** 12.9. De arbiter kan straffen uitdelen zoals in oplopende volgorde van zwaarte vermeld in artikel 12.9.

**stuk:** 2. **1.** Een van de 32 figuren op het bord. Of: **2.** Een dame, toren, loper of paard.

**tijdcontrole:** 6.4. **1.** De beschrijving van de aan de speler toegewezen tijd. Bijvoorbeeld: 40 zetten in 90 minuten gevolgd door alle overige zetten in 30 minuten, plus 30 seconden increment vanaf zet 1. Of **2.** Een speler heeft 'de tijdcontrole gehaald', als hij bijvoorbeeld 40 zetten heeft voltooid binnen 90 minuten.

**tijdsperiode:** 6.3a. Een gedeelte van de partij waarin de spelers een aantal zetten of alle zetten binnen een bepaalde tijd moeten voltooien.

**toeschouwers:** 11.4 en 12.7. Mensen, anderen dan arbiters of spelers, die de partijen bekijken. Dit geldt ook voor spelers die hun partijen hebben beëindigd.

**toezien:** 12.1. Aanschouwen of controleren.

**uitleg:** 11.9. Een speler heeft het recht om uitleg te krijgen over een artikel.

**uitslag:** 8.7. Gewoonlijk is de uitslag 1-0, 0-1 of ½-½. In uitzonderlijke omstandigheden kunnen beide spelers verliezen (artikel 11.8), of de een scoort ½ en de ander 0. Voor niet gespeelde partijen worden de scores aangegeven met +/- (Wit wint reglementair), -/+ (Zwart wint reglementair), -/- (beide spelers verliezen reglementair).

**vallen van de vlag:** 6.1. Wanneer de aan de speler toegekende bedenktijd is verstreken.

**versneld beëindigen:** G1. De laatste periode van een partij waarin de speler alle resterende zetten moet voltooien in een eindige tijd.

**vlag:** 6.1. Het hulpmiddel dat laat zien wanneer een tijdsperiode verstreken is.

**voltooid zet:** 6.2a. Als een speler zijn zet heeft gedaan en daarna zijn klok ingedrukt heeft.

**wedstrijdreglement:** 6.7a. Op verschillende punten in de *Regels* zijn er keuzemogelijkheden. Het wedstrijdreglement moet aangeven welke keuzen zijn gemaakt.

**winst of verlies door forfait:** 10.1. Een winst- of verliespartij zonder gevolgen voor de rating.

**wit:** 2.2. **1.** Er zijn 16 licht gekleurde stukken en 32 velden, genaamd wit. Of **2.** Wanneer het met een hoofdletter staat verwijst het ook naar de speler met de witte stukken.

**zet:** 1.1. **1.** 40 zetten in 90 minuten verwijst naar 40 zetten door elke speler. Of **2.** aan zet zijn geeft aan wie het recht heeft de volgende zet te doen. Of **3.** Wits zet verwijst naar de enkele zet van Wit.

**zetherhaling:** 5.2d. **1.** Een speler mag remise claimen als dezelfde stelling drie keer voorkomt. **2.** Een partij is remise als na vijf opeenvolgende zetherhalingen dezelfde stelling vijf keer voorkomt.

**zettenteller:** 6.10b. Een hulpmiddel van een schaakklok dat kan worden gebruikt om het aantal keren te registreren dat de klok is ingedrukt door elke speler.

**zwart:** 2.2. **1.** Er zijn 16 donker gekleurde stukken en 32 zwarte velden. Of **2.** Met een hoofdletter verwijst het naar de speler met de zwarte stukken.

## Doorgeefschaak reglement<sup>262</sup>

1. Elke wedstrijd wordt gespeeld tussen ploegen van twee spelers op twee naast elkaar liggende borden met verschillende kleur. Beide spelers van een ploeg dienen steeds in dezelfde opstelling te spelen als opgegeven bij de inschrijving.
2. Elk team heeft een eerste-bordspeler en een tweede-bordspeler. Tijdens een wedstrijd spelen beide eerste-bordspelers tegen mekaar en ook de beide tweede-bordspelers. De paringen, gemaakt door de wedstrijdleiding, bepalen welk team wit heeft voor de eerste-bordspeler.
3. Het FIDE-reglement voor het snelschaken is van toepassing voor zover hiervan in dit reglement niet wordt afgeweken. Het tempo bedraagt 5 minuten per speler per partij.
4. De klokken zijn zo opgesteld dat ze zichtbaar zijn voor de beide spelers van beide teams.
5. Reglement
  - a. De beide spelers van eenzelfde ploeg spelen met stukken van verschillende kleur.
  - b. Alle stukken die van de tegenstander worden genomen, mogen aan de ploegmaat doorgegeven worden na het induwen van de eigen klok.
  - c. Telkens wanneer deze ploegmaat aan zet is mag hij, in plaats van een stuk op het bord te verplaatsen, één van de ontvangen stukken op zijn bord zetten. Dit mag bijvoorbeeld gebeuren om de vijandelijke koning schaak of mat te geven of om een eigen schaak te pareren.

Er gelden echter volgende beperkingen:

- een pion mag noch op de eerste, noch op de laatste rij geplaatst worden;
- op het ogenblik dat een stuk op het bord geplaatst wordt mag dit geen stuk slaan; het kan dus enkel op een vrij veld geplaatst worden.

Indien men een nieuw stuk op bord wil plaatsen en het stuk raakt het bord, is men verplicht dit stuk te spelen, tenzij geen reglementaire zet mogelijk is

- d. Een ploeg wordt winnaar verklaard zodra ze op één van de borden de overwinning behaalt, wat ook de stand is van de andere nog lopende partij. Remise is enkel mogelijk wanneer beide spelers van een ploeg pat staan zonder dat ze nog stukken in reserve hebben of indien er diagonaal tijdsoverschrijding voorkomt of door onderlinge overeenkomst.
- e. Het is verboden informatie uit te wisselen met de ploegmaat zolang de partij bezig is. De twee schaakborden en -klokken moeten goed zichtbaar blijven voor de vier spelers, evenals de stukken die elke speler in reserve houdt. Overtreding wordt bestraft met het verlies van de partij en kan na herhaalde overtreding uitsluiting uit het toernooi tot gevolg hebben.
- f. Volgende dialoog is toegestaan tussen teamgenoten en wordt niet beschouwd als inbreuk op e)

<sup>262</sup> er bestaat geen officieel reglement voor doorgeefschaak. Dit reglement is vaak gebruikt in Vlaanderen en op Belgische jeugdkampioenschappen en heeft als charme dat het de meest agressieve versie van de verschillende reglementen in omloop. De versie die hier is weergegeven is een samenvoeging van verschillende versies in omloop die sterk gelijkend zijn. Ten opzichte van de versie op de **KNSB** site zie ik twee belangrijke verschillen : geen schaak mogen geven met een nieuw ingebracht stuk neemt veel van het plezier weg van het spel en de gepromoveerde pion als pion op het bord laten staan vind ik als arbiter gewoon onaanvaardbaar ofte belachelijk.

- het vragen naar een welbepaald **soort** stuk
- het waarschuwen voor het niet verliezen van een **soort** stuk gebaseerd op de eigen stelling
- te vragen tot welk **specifiek** stuk gepromoveerd moet worden

6. Enkele verduidelijkingen bij het reglement:

- a. De gepromoveerde pion moet onmiddellijk vervangen worden door OFWEL een reglementair stuk "in bezit" van de speler die promoveert, OFWEL een reglementair stuk "in bezit" van de tegenstander op het andere bord, OFWEL een reglementair stuk aanwezig op het andere bord op voorwaarde dat geen speler op dit bord hierdoor schaak komt te staan.
- b. Vooraleer een geslagen stuk wordt doorgegeven, moet de eigen klok ingedrukt worden.
- c. Alle stukken en klokken moeten steeds goed zichtbaar blijven voor de vier spelers. Dit betekent dat de reservestukken moeten worden opgesteld tussen bord en speler en dat de klokken niet tussen de twee borden mogen worden geplaatst.
- d. Een koning staat nog niet mat wanneer het schaak kan worden gepareerd door het tussenplaatsen van een reservestuk, zelfs indien men op dat ogenblik nog niet over dat stuk beschikt.
- e. Eigen schaak moet worden gepareerd vóór men zijn tegenstander mat zet (of in dezelfde zet).
- f. Een partij is pas beëindigd wanneer het mat duidelijk is opgeëist door de rechtstreekse tegenstander.
- g. Het vallen van een vlag mag vastgesteld worden door beide tegenstanders