

## Voorlopige versie die ter controle ligt

De Engelse tekst is de authentieke versie van de Regels voor het Schaakspel, aangenomen op het 87e FIDE-Congres te Baku (Azerbaidjan), 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. Aansluitingen – Met als meest interessante onderdelen: De notatie en regels voor rapid- en snelschaak.

## Voorwoord

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. Een te gedetailleerde beschrijving van een regel kan ertoe leiden dat de arbiter niet in volle vrijheid kan beslissen en zou hem daardoor kunnen beletten de oplossing van een probleem te vinden, gebaseerd op billijkheid, logica en bijzondere omstandigheden.

De FIDE doet een beroep op alle schakers en schaakbonden deze opvatting te aanvaarden.

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 vragen om een officiële beslissing te nemen over problemen betreffende de Regels voor het Schaakspel.

## Basis spelregels

### Artikel 1: Aard en doel van het schaakspel

- 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.
- 1.3 Men zegt dat een speler "aan zet is", wanneer de zet van zijn tegenstander is "gedaan".
- 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".

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).

## 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.

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

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:

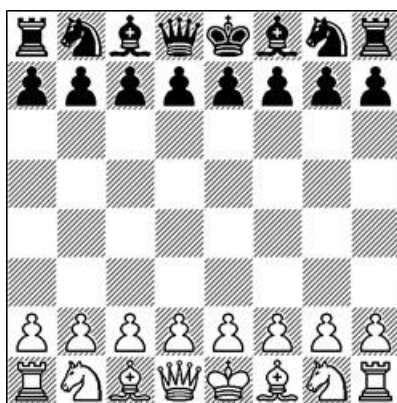
Wit	Zwart	Symbol
		een koning
		een dame
		twee torens
		twee lopers
		twee paarden
		acht pionnen

Staunton stukken:



p D K L P T

2.3 De beginopstelling van de stukken op het schaakbord is als volgt:



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

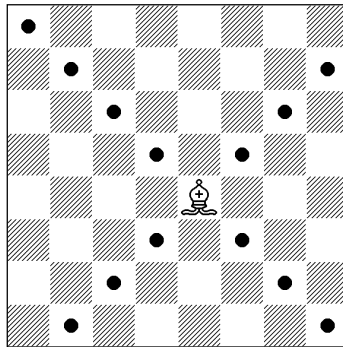
3.1 Het is niet toegestaan een stuk te verplaatsen naar een veld waarop een stuk van dezelfde kleur staat.

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.

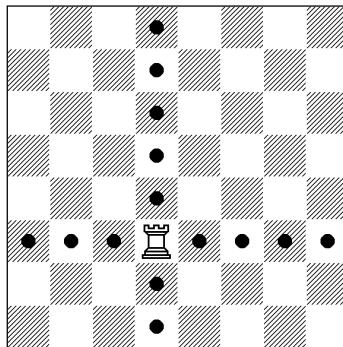
3.1.2. Een stuk valt een stuk van de tegenstander aan, als het eerstgenoemde stuk op dat veld iets kan slaan in overeenstemming met de artikelen 3.2 tot en met 3.8.

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.

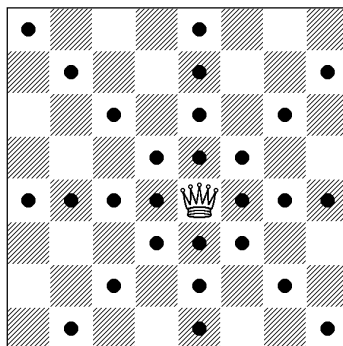
3.2 De loper kan worden verplaatst naar elk veld van een diagonaal waarop hij staat.



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

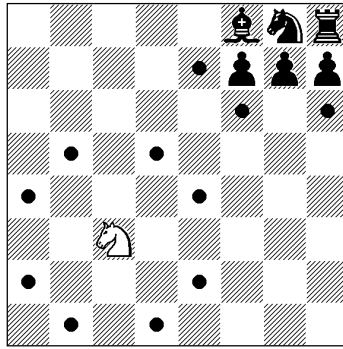


3.4 De dame kan worden verplaatst naar elk veld van de lijn, de rij of een diagonaal waarop zij staat.



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

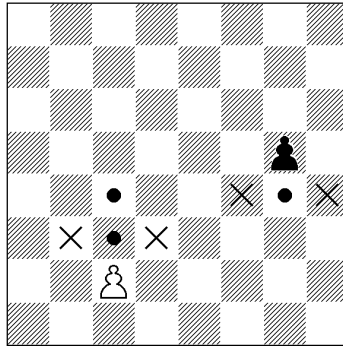
3.6 Het paard kan worden verplaatst naar een van de dichtstbijzijnde velden die niet op dezelfde lijn, rij of diagonaal liggen als waarop het staat.



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

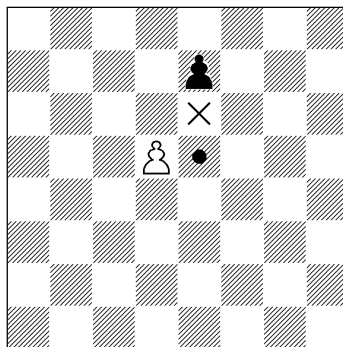
3.7.2 bij zijn eerste zet mag de pion worden verplaatst als in 3.7.1., of als alternatief mag hij twee velden op dezelfde lijn naar voren worden verplaatst onder voorwaarde dat beide velden onbezett zijn, of

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.



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 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, dan moet hij, als deel van dezelfde zet, worden vervangen door een nieuwe dame, toren, loper of paard van dezelfde kleur op het veld waarop de pion aankomt.

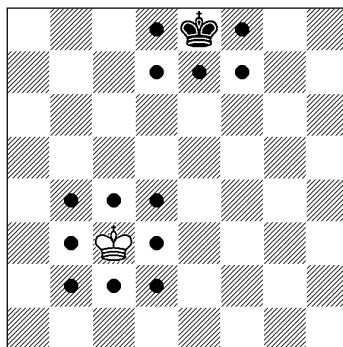
3.7.5.2 De keuze van de speler is niet beperkt tot stukken die eerder zijn geslagen.

3.7.5.3 Deze vervanging van een pion door een ander stuk wordt "promotie" genoemd. Het nieuwe stuk functioneert onmiddellijk.

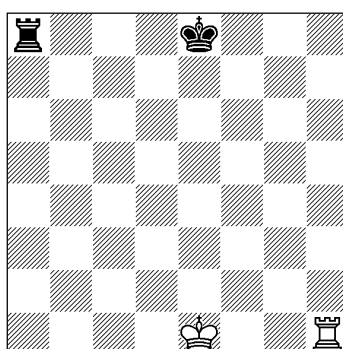
3.8 Er zijn twee verschillende manieren waarop de koning kan worden verplaatst, namelijk

3.8.1 naar een aangrenzend veld dat niet door een of meer stukken van de

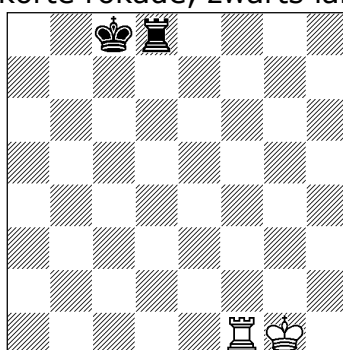
tegenstander wordt aangevallen.



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:

3.8.2.2.1 het veld waarop de koning staat, het veld dat hij overschrijdt 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 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 schaak zetten of laten staan.

3.9.2 Een stuk mag niet worden verplaatst als daardoor de eigen koning schaak komt te staan of schaak blijft staan.

3.10 Legale en illegale zetten

- 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

#### **Artikel 4: Het uitvoeren van een zet.**

4.1 Bij het doen van een zet mag slechts één hand worden gebruikt.

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

4.3 Als de aan zet zijnde speler, behoudens het in artikel 4.2 vermelde, met de bedoeling te spelen of te nemen, op het schaakbord:

4.3.1 een of meer van zijn eigen stukken aanraakt, dan moet hij spelen met het eerst aangeraakte stuk dat kan worden verplaatst, 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 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.

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 moet de speler een andere reglementaire zet met zijn koning doen, 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.

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.

4.6 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. 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: 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 met de bedoeling te spelen of te slaan.

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.

## **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. Dit beëindigt de partij onmiddellijk, vooropgesteld dat de zet waarmee de matpositie werd bereikt, reglementair was, 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 dat hij opgeeft. Dit beëindigt de partij onmiddellijk.

5.2.1 De partij is remise 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 beëindigt de partij onmiddellijk, 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. Men zegt dat de partij in "een dode stelling" eindigt. 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**. Dit beëindigt de partij onmiddellijk.

## **Wedstrijdregels**

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

6.1 Een "schaakklok" is een klok met twee tijdsaanduidingen, 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".

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

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).

6.2.1.2 de speler een volgende zet heeft gedaan, in geval zijn vorige zet niet voltooid was

6.2.2 Een speler moet altijd de kans krijgen zijn klok stil te zetten 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.

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, hem op te tillen of om te gooien. Onjuiste behandeling van de klok wordt bestraft overeenkomstig artikel 12.9.

6.2.5 Enkel de speler die aan zet is mag de stukken rechtzetten

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. **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.**

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. 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 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.

6.4 Onmiddellijk nadat een vlag valt, moet worden gecontroleerd of aan de voorwaarden van artikel 6.3.1 is voldaan.

6.5 Vóór het begin van de partij bepaalt de arbiter waar de schaakklok wordt geplaatst.

6.6 Op het moment dat bepaald werd voor de start van de partij, moet de klok van Wit worden gestart.

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.** Een speler verliest de partij als hij na de default time aan het schaakbord verschijnt, tenzij de arbiters anders beslist.

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 of 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. 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, dan is de partij remise.

#### 6.10 Fouten op de klok

6.10.1 Elke aanduiding van de klokken is beslissend tenzij er sprake is van een kennelijk gebrek. 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.

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. Hij zal de correctie doen naar best vermogen.

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, bepaalt de arbiter of de speler daar een geldige reden voor had. 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.

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.** Zonodig zal hij ook de zettenteller van de klok bijstellen.

7.2.1 Als tijdens een partij geconstateerd wordt dat de beginopstelling onjuist was, dan wordt de partij ongeldig verklaard en wordt er een nieuwe partij gespeeld.

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.

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.** Na 10 zetten of meer wordt er doorgespeeld.

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.

7.4.3 De arbiter kan de speler die de stukken verkeerd plaatste, bestraffen.

7.5.1 Een onreglementaire zet is voltooid als de speler zijn klok heeft ingedrukt. Als tijdens een partij blijkt dat er een onreglementaire zet 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. Artikel 4.3 en 4.7 zijn van toepassing op de zet die de onreglementaire zet vervangt. 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.

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 onreglementaire zet 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

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 zekerheid kan worden vastgesteld, zal de partij worden voortgezet vanuit de laatste vast te stellen stelling voor de onregelmatigheid. 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.

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

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

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

## **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 te noteren, zet na zet, zo duidelijk en leesbaar mogelijk, in de algebraïsche notatie (aansluitend C), op het notatieformulier dat voor de wedstrijd is voorgeschreven.

8.1.2 Het is niet toegestaan zetten vooraf te noteren, tenzij de speler remise claimt op grond van artikel 9.2 of 9.3 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.

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.

8.1.5 Het aanbieden van remise moet door beide spelers worden genoteerd met het

teken "(=)".

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.

8.3 De notatieformulieren zijn eigendom van de organisator van de wedstrijd.

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

8.5 Afwezigheid van notatie

8.5.1 Als beide spelers op basis van artikel 8.4 niet meer noteren, dan moet de arbiter of een assistent proberen aanwezig te zijn en te noteren. In dit geval moet de arbiter de klokken, onmiddellijk na het vallen van een vlag, stilzetten. 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. 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. 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.

8.6 Als niet kan worden aangetoond dat een speler het vereiste aantal zetten heeft gedaan, omdat de notatieformulieren niet kunnen worden bijgewerkt, dan wordt de eerstvolgende zet beschouwd als de eerste van de volgende periode, tenzij het duidelijk is dat er meer zetten zijn gedaan.

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

## **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.

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. Een remiseaanbod op elk ander moment tijdens de partij is wel geldig, doch moet worden getoetst aan artikel 11.5. Aan het aanbod kunnen geen voorwaarden worden verbonden. 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 aangegeven met een teken (=).

9.1.2.3 Een remiseclaim overeenkomstig de artikelen 9.2, of 9.3 wordt als een remiseaanbod beschouwd.

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

9.2.1.1 tot stand gaat komen, als hij eerst zijn zet, dewelke hij nadien niet mag veranderen, op zijn notatieformulier 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.

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

Stellingen zijn niet dezelfde 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.

9.3 De partij is remise, als een aan zet zijnde speler terecht claimt 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 de situatie is bereikt, dat er met de laatste 50 opeenvolgende zetten 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 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.

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). 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, dan moet de arbiter twee minuten toevoegen aan de bedenktijd van de tegenstander. 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.

9.6 De partij is remise 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.

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, 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.

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

11.1 De spelers dienen zich te onthouden van handelingen waardoor het schaakspel in diskrediet wordt gebracht.

11.2.1 Onder spelersgebied wordt verstaan: de speelruimte, rustplaatsen, toiletten, spelersbar, rookruimte en andere door de arbiter aangewezen ruimten.

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

11.2.3.2 Een speler die aan zet is de speelruimte verlaten

11.2.3.3 Een persoon die niet een speler of arbiter is de speelruimte betreden.

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

11.3.1 Tijdens het spelen is het spelers verboden gebruik te maken van enigerlei aantekening, informatiebron of advies of op een ander schaakbord te analyseren.

11.3.2.1 Tijdens de partij is het verboden om enig elektronisch toestel dat niet expliciet werd goedgekeurd door de arbiter 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.

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. De regels van een toernooi mogen een minder strenge penaliteit voorstellen

11.3.3 De arbiter mag de speler verzoeken dat hij zijn kleren, tassen en andere zaken op discrete wijze laat doorzoeken. 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 beschouwd.

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

11.6 Overtreding van enig deel uit de artikelen 11.1 tot en met 11.5 moet leiden tot straffen 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. De score van de tegenstander moet door de arbiter worden vastgesteld.

11.8 Als beide spelers schuldig zijn volgens artikel 11.7, dan moet de partij voor beide spelers verloren worden verklaard.

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

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

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

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

## **Artikel 12: De taak van de arbiter**

12.1 De arbiter moet erop toezien dat de Regels voor het Schaakspel strikt worden nageleefd.

12.2 De arbiter moet

12.2.1 er voor zorgen dat er sportief gespeeld wordt.

12.2.2 zodanig optreden dat de wedstrijd optimaal verloopt.

12.2.3 er voor zorgen dat goede spelomstandigheden worden gehandhaafd.

12.2.4 er voor zorgen dat de spelers niet worden gehinderd.

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 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, en de spelers zondig bestraffen.

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

12.5 De arbiter mag een of beide spelers extra bedenktijd toekennen bij van buiten komende verstoring van de partij.

12.6 De arbiter mag niet ingrijpen in een partij tenzij in gevallen, beschreven in de Regels voor het Schaakspel. 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. Spelers van andere partijen mogen niet praten over of zich bemoeien met een partij. Toeschouwers mogen zich niet bemoeien met een partij. 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.

12.9 De arbiter kan een of meer van de volgende straffen opleggen.

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,

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),

12.9.7 een bepaalde boete geven die vooraf werd aangekomdigd

12.9.8 uitsluiting van de speler voor één of meerdere ronden

12.9.9 een speler uitsluiten van het toernooi.

## **Aanhangsels**

### **A. Rapidschaak**

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.

A2 Spelers behoeven hun zetten niet op te schrijven, maar behouden het recht om claims uit te voeren op basis van een notatieformulier. 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

**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.

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. 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. Als de arbiter dit vaststelt zal hij de partij voor de overtredende speler verloren verklaren, vooropgesteld dat de tegenstander nog niet zijn volgende zet gedaan heeft. Als de arbiter niet ingrijpt, mag de tegenstander winst claimen, 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. 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.

A4.3 Om de winst na tijdsoverschrijding te claimen moet betrokkene de schaakklok stilzetten 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. 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, 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.

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

### B. Snelschaak

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

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 geruikt 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, 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. 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.



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: dx e5, gx f3, ax b5. 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:

- er zijn twee paarden, op g1 en e1, een ervan gaat naar f3: Pgf3 resp. Pef3;
- er zijn twee paarden, op g5 en g1, een ervan gaat naar f3: P5f3 resp. P1f3;
- 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) Pgx f3 resp. Pex f3; (2) P5x f3 resp. P1x f3; (3) Phx f3 resp. Pdx f3.

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 (=).

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 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

De rijen van wit naar zwart krijgen de Duitse getallen, tenzij de arbiter hier anders over beslist:

1 – eins ; 2 – zwei ; 3 – drei ; 4 – vier

5 – fünf ; 6 – sechs ; 7 – sieben ; 8 – acht

Rokeren wordt aangekondigd als "Lange Rochade" of "Kurze Rochade".

De stukken dragen de namen: König, Dame, Turm, Läufer, Springer en Bauer.

D2.2 Op het schaakbord van de visueel gehandicapte speler wordt een stuk als "aangeraakt" beschouwd als het uit de opening 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.

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 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.**

## **Richtlijn I. Afgebroken partijen**

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, 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.

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 behoeft 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, is deze alsnog van toepassing.

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**

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

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

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**

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

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 en het onmogelijk is vast te stellen welke vlag het eerst viel, 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.

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, dan mag hij remise claimen voor zijn vlag valt. Hij moet de arbiter waarschuwen en mag de schaakklok stilzetten (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, of dat het niet mogelijk is om op een normale manier te winnen, dan moet hij de partij remise verklaren. Anders moet hij zijn beslissing uitstellen of de claim afwijzen.

III.5.2 Als de arbiter zijn beslissing uitstelt, dan kan aan de tegenstander twee minuten extra bedenktijd worden toegekend 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. 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.

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

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.