

## **FIDE-Regels voor het Schaakspel**

**Officiële Nederlandse vertaling**

**KNSB januari 2023**

## Inhoud

|                                                                       | pagina |
|-----------------------------------------------------------------------|--------|
| Inleiding                                                             | 3      |
| Voorwoord                                                             | 3      |
| <br><b>Basisspelregels</b>                                            |        |
| Artikel 1: Aard en doel van het schaakspel                            | 4      |
| Artikel 2: De beginopstelling van de stukken op het schaakbord        | 4      |
| Artikel 3: De loop der stukken                                        | 5      |
| Artikel 4: Het uitvoeren van een zet                                  | 9      |
| Artikel 5: Het einde van de partij                                    | 10     |
| <br><b>Wedstrijdregels</b>                                            |        |
| Artikel 6: De schaakklok                                              | 11     |
| Artikel 7: Onregelmatigheden                                          | 12     |
| Artikel 8: Het noteren van de zetten                                  | 13     |
| Artikel 9: Remise                                                     | 14     |
| Artikel 10: De score                                                  | 15     |
| Artikel 11: Het gedrag van de spelers                                 | 16     |
| Artikel 12: De taak van de arbiter (zie Voorwoord)                    | 17     |
| <br><b>Aanhangsels</b>                                                |        |
| A. Regels voor Rapidschaak                                            | 18     |
| B. Regels voor Snelschaak                                             | 19     |
| C. De notatie van schaakpartijen / Algebraïsche notatie               | 20     |
| D. Regels voor het schaken met blinde en visueel gehandicapte spelers | 22     |
| <br><b>Richtlijnen</b>                                                |        |
| I. Afgebroken partijen                                                | 24     |
| II. Regels voor 'Chess960'                                            | 25     |
| III. Partijen zonder increment, waaronder Versneld Beëindigen         | 26     |
| <br><b>Index van onderwerpen in de Regels voor het Schaakspel</b>     | <br>28 |

## **Inleiding**

De FIDE-Regels voor het Schaakspel gelden voor het bordschaak.

De *Regels voor het Schaakspel* bestaan uit twee delen: 1. De Basisspelregels en 2. De Wedstrijdregels.

De Engelse tekst is de authentieke versie van de *Regels voor het Schaakspel*, aangenomen op het 93e FIDE-Congres te Chennai (India), die van kracht wordt op 1 januari 2023.

## **Voorwoord**

De *Regels voor het Schaakspel* kunnen niet alle mogelijke situaties dekken die tijdens een partij voorkomen. 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* worden 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 dit zou hem/haar 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.

Een partij die verwerkt wordt voor de FIDE-rating moet gespeeld zijn volgens de *FIDE-Regels voor het Schaakspel*.

Het is aan te raden om partijen die niet verwerkt worden voor de FIDE-rating wel te spelen volgens de *FIDE-Regels voor het Schaakspel*.

Aangesloten federaties mogen de FIDE vragen om een officiële uitspraak te doen over aangelegenheden betreffende de *Regels voor het Schaakspel*.

## Basisspelregels

### 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 dat 'schaakbord' wordt genoemd.
- 1.2 De speler met de lichtgekleurde stukken (Wit) doet de eerste zet, vervolgens zetten de spelers afwisselend, waarbij de speler met de donkergekleurde stukken (Zwart) de volgende zet doet.
- 1.3 Men zegt dat een speler 'aan zet is', wanneer de zet van zijn/haar tegenstander is 'gedaan'.
- 1.4. Het doel van elke speler is, de koning van de tegenstander zodanig 'aan te vallen' dat de tegenstander geen reglementaire zet meer kan doen.
  - 1 Men zegt dat een speler die dit doel bereikt, de koning van de tegenstander heeft 'mat gezet' en dat hij/zij de partij heeft gewonnen. Het aangevallen laten staan van de eigen koning, het aan een aanval blootstellen van de eigen koning, en ook het 'slaan' van de koning van de tegenstander is niet toegestaan.
  - 2 De speler wiens/wier koning is mat gezet, heeft de partij verloren.
- 1.5 Als de stelling zodanig is dat mat voor beide spelers niet meer mogelijk is met welke reeks van reglementaire zetten dan ook, 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 vierkante velden van gelijke grootte in een rooster van 8x8, 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 witspeler zestien lichtgekleurde stukken (de 'witte' stukken); de zwartspeler zestien donkergekleurde stukken (de 'zwarte' stukken). Deze stukken zijn met aanduiding van de gebruikelijke symbolen de volgende:

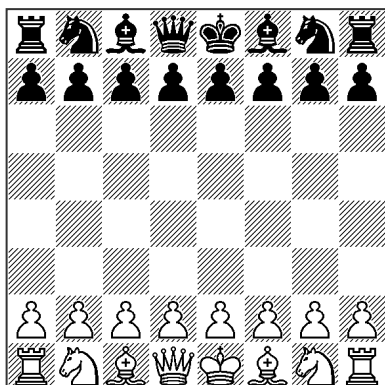
|              | Symbool                                                                             |                                                                                     |           |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
|              | Wit                                                                                 | Zwart                                                                               | Afkorting |
| een koning   |  |  | K         |
| een dame     |  |  | D         |
| twee torens  |  |  | T         |
| twee lopers  |  |  | L         |
| twee paarden |  |  | P         |
| acht pionnen |  |  |           |

Staunton model schaakstukken



D K L P T

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



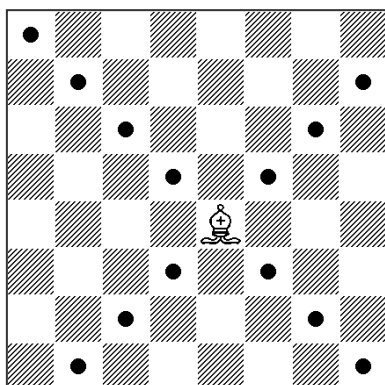
2.4 De acht verticale kolommen van velden noemt men 'lijnen'. De acht horizontale reeksen van velden noemt men 'rijen'. Een van een bordrand naar een aanliggende rand lopende rechte lijn van velden van dezelfde kleur wordt een 'diagonaal' genoemd.

### Artikel 3: De loop der stukken

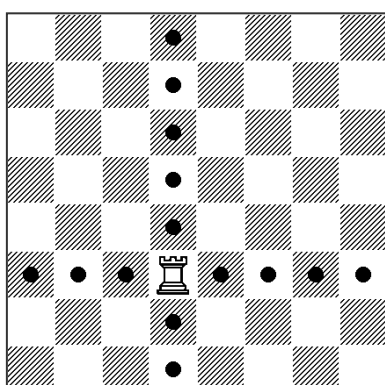
3.1. Het is niet toegestaan een stuk te verplaatsen naar een veld waarop een stuk van dezelfde kleur staat.

- 1 Als een stuk naar een veld wordt verplaatst waarop een stuk van de tegenstander staat dan wordt dit geslagen en van het schaakbord verwijderd als deel van dezelfde zet.
- 2 Men zegt dat een stuk een stuk van de tegenstander aanvalt, als men met het eerstgenoemde stuk op dat veld iets kan slaan overeenkomstig de artikelen 3.2 tot en met 3.8.
- 3 Een stuk wordt geacht een veld aan te vallen, zelfs als dit stuk niet naar dat veld verplaatst mag worden omdat de koning van de eigen kleur als gevolg daarvan aangevallen blijft staan of komt te staan.

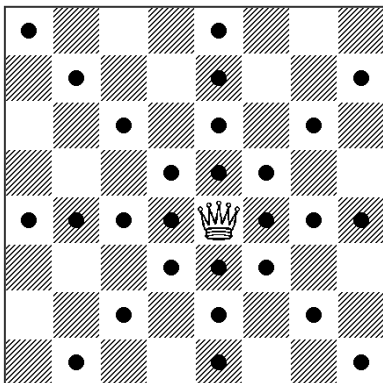
3.2 Een loper mag worden verplaatst naar elk veld van een diagonaal waarop hij staat.



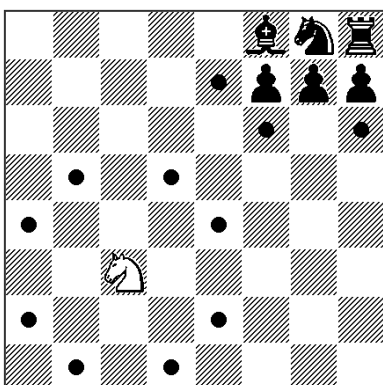
3.3 Een toren mag worden verplaatst naar elk veld van de lijn of rij waarop hij staat.



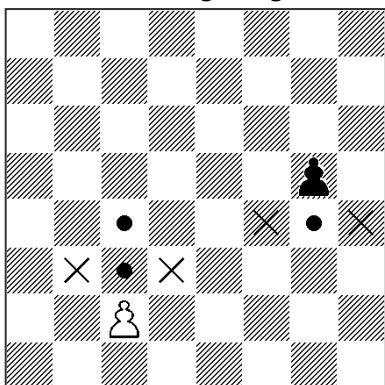
- 3.4 Een dame mag worden verplaatst naar elk veld van de lijn, de rij of een diagonaal waarop zij staat.



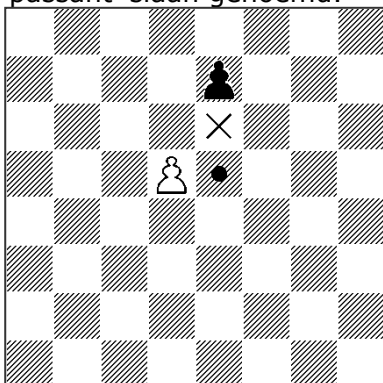
- 3.5 Bij deze zetten mag een loper, toren of dame niet over andere stukken heen worden verplaatst.  
 3.6 Een paard mag worden verplaatst naar een van de dichtstbijzijnde velden die niet op dezelfde lijn, rij of diagonaal liggen als waarop het staat.



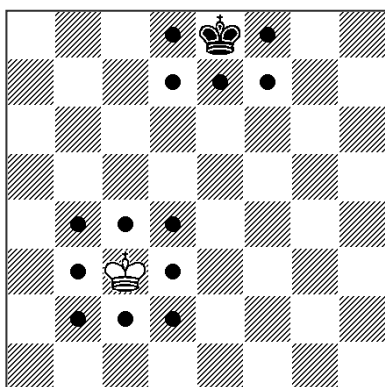
- 3.7. 1 Een pion mag voorwaarts worden verplaatst naar het veld direct vóór hem op dezelfde lijn, onder voorbehoud dat dit veld onbezet is, of  
 2 bij zijn eerste zet mag een pion worden verplaatst als in 3.7.1; als alternatief mag hij twee velden op dezelfde lijn naar voren worden verplaatst onder voorwaarde dat beide velden onbezet zijn, of  
 3 een pion mag worden verplaatst naar een door een stuk van de tegenstander bezet veld schuin voor hem op een aangrenzende lijn. Hierbij wordt dit stuk geslagen.



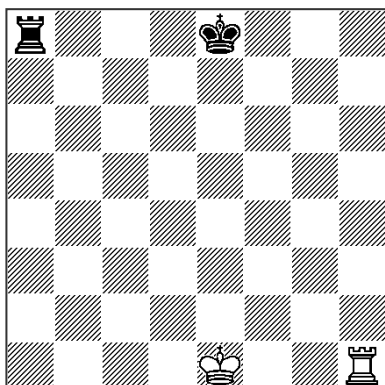
4. 1 Met een pion die op een veld staat op dezelfde rij en op een aangrenzende lijn als een pion van de tegenstander die net twee velden in één zet vanaf zijn oorspronkelijke veld naar voren is verplaatst, mag die pion van de tegenstander geslagen worden alsof deze slechts één veld naar voren is verplaatst.
- 2 Dit slaan is alleen reglementair bij de eerstvolgende zet en wordt 'en passant' slaan genoemd.



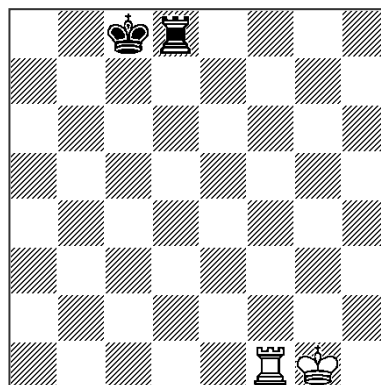
5. 1 Als een aan zet zijnde speler een pion speelt naar de rij die het verst van zijn beginpositie is verwijderd, dan moet hij/zij als deel van dezelfde zet, de pion vervangen door een nieuwe dame, toren, loper of paard van de kleur van de pion op het bedoelde aankomstveld. Dit veld heet het promotieveld.
  - 2 De keuze van de speler is niet beperkt tot stukken die eerder zijn geslagen.
  - 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 men een koning mag verplaatsen:
- 1 door verplaatsing naar een aangrenzend veld,



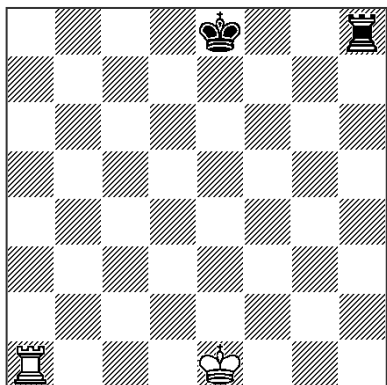
2. door 'rokeren'. Dit is een zet met een koning en een toren van dezelfde kleur op de eerste rij van de speler, geldend als een enkele koningszet, die wordt uitgevoerd door de koning van zijn oorspronkelijke veld twee velden in de richting van de toren op zijn oorspronkelijke veld te verplaatsen, en daarna de toren over de koning heen te verplaatsen naar het door de koning zojuist overschreden veld.



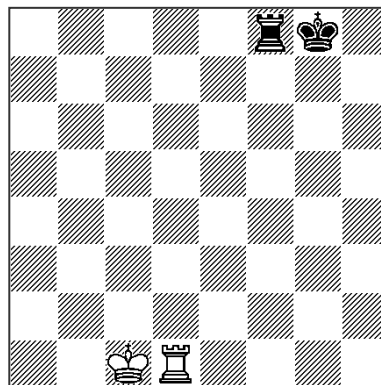
Vóór wits korte rokade  
 Vóór zwarts lange rokade



Ná wits korte rokade  
 Ná zwarts lange rokade



Vóór wits lange rokade  
 Vóór zwarts korte rokade



Ná wits lange rokade  
 Ná zwarts korte rokade

1. Het recht op rokeren is opgeheven:
  - 1 als met de koning al een zet is gedaan, of
  - 2 met een toren waarmee reeds is gezet.
2. Rokeren is tijdelijk niet toegestaan:
  - 1 als het veld waarop de koning staat, het veld dat overschreden wordt of het veld waarop hij geplaatst zou moeten worden, wordt aangevallen door een of meer stukken van de tegenstander, of
  - 2 als er een stuk staat tussen de koning en de toren waarmee wordt beoogd te rokeren.
- 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 door de koning bezette veld verplaatst zouden mogen worden omdat ze dan de eigen koning in schaak zetten of laten staan.
- 2 Geen enkel stuk mag worden verplaatst als ten gevolge daarvan de eigen koning dan schaak komt te staan of schaak blijft staan.
- 3.10. 1 Een zet is reglementair als aan alle relevante vereisten van artikel 3.1 – 3.9 is voldaan.
- 2 Een zet is onreglementair als niet aan alle relevante vereisten van artikel 3.1 – 3.9 is voldaan.
- 3 Een stelling is onreglementair als deze niet bereikt kan worden door een willekeurige serie reglementaire 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 Alleen de aan zet zijnde speler mag een of meer stukken op hun velden rechtzetten onder voorwaarde dat hij/zij eerst zijn/haar bedoeling daartoe kenbaar maakt (bijvoorbeeld door 'j'adoube' of 'ik zet recht' te zeggen).  
2 Elke andere fysieke aanraking van een stuk, uitgezonderd duidelijk onbedoeld contact, moet als opzettelijk opgevat worden.
- 4.3. Als de aan zet zijnde speler, behoudens het vermelde in artikel 4.2, op het schaakbord, met de bedoeling te zetten of te slaan:  
1 een of meer van zijn/haar eigen stukken aanraakt, dan moet hij/zij spelen met het eerst-aangeraakte stuk dat kan worden verplaatst,  
2 een of meer van de stukken van zijn/haar tegenstander aanraakt, dan moet hij/zij het eerst-aangeraakte stuk slaan dat kan worden geslagen,  
3 een of meer stukken van elke kleur aanraakt, dan moet hij/zij het eerst-aangeraakte stuk van zijn/haar tegenstander met zijn/haar eigen eerst-aangeraakte stuk slaan. Indien dit onreglementair is, dan moet hij/zij 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/haar tegenstander het eerst was aangeraakt, wordt het eigen stuk van de speler beschouwd als te zijn aangeraakt vóór dat van zijn/haar tegenstander.
- 4.4. Als een speler die aan zet is:  
1 zijn/haar koning en een toren aanraakt, dan moet hij/zij met deze toren rokeren, indien dit reglementair is toegestaan.  
2 opzettelijk een toren aanraakt en daarna zijn/haar koning, dan mag hij/zij bij die zet niet met deze toren rokeren en is artikel 4.3.1 op de situatie van toepassing.  
3 met de bedoeling om te rokeren de koning aanraakt en daarna een toren, maar rokeren met deze toren is niet toegestaan, dan moet de speler een andere reglementaire zet met zijn/haar koning doen (dit kan rokeren met de andere toren inhouden). Als er geen reglementaire zet met de koning mogelijk is, dan is elke andere reglementaire zet toegestaan.  
4 een pion laat promoveren, dan is de keuze voor een nieuw stuk definitief als het nieuwe stuk het promotieveld heeft aangeraakt.
- 4.5 Als geen van de aangeraakte stukken volgens de artikelen 4.3 of 4.4 kan worden verplaatst of geslagen, dan is elke andere reglementaire zet toegestaan.
- 4.6. De promotiezet kan op verschillende wijzen gedaan worden:  
1 De pion hoeft niet op het aankomstveld geplaatst te worden.  
2 Het wegnemen van de pion en het plaatsen van het nieuwe stuk op het promotieveld mag in willekeurige volgorde gedaan worden.  
3 Als op het promotieveld een stuk van de tegenstander staat, dan moet dit geslagen worden.
- 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 in deze zet niet meer op een ander veld worden geplaatst. De zet wordt beschouwd als te zijn gedaan, in geval van:  
1 slaan, zodra het geslagen stuk van het bord is verwijderd en de hand van de speler, nadat deze zijn/haar eigen stuk op het nieuwe veld heeft gezet, laatstgenoemd stuk heeft losgelaten.  
2 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 aan die zijde, als deze reglementair is. Als rokeren aan die zijde onreglementair is, dan moet de speler een andere reglementaire zet met zijn/haar koning doen (dit kan

- rokers met de andere toren inhouden). Als er geen reglementaire zet met de koning mogelijk is, dan is elke andere reglementaire zet toegestaan.
- 3 promotie, zodra de hand van de speler het nieuwe stuk op het promotieveld heeft losgelaten en de pion van het bord verwijderd is.
- 4.8 Een speler verspeelt zijn/haar recht op een claim tegen een overtreding van artikel 4.1 - 4.7 door zijn/haar tegenstander, als de hand van de speler een stuk aanraakt met het doel daarmee te zetten of te slaan.
- 4.9 Als een speler niet in staat is om zelf te zetten, mag de speler gebruik maken van een door hem/haar voorgestelde assistent om de zetten te doen. Deze assistent moet voor de arbiter aanvaardbaar zijn.

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

- 5.1. 1 De partij is gewonnen door de speler die de koning van zijn/haar tegenstander heeft matgezet. Dit beëindigt de partij onmiddellijk, onder voorwaarde dat de zet waarmee de matpositie werd bereikt in overeenstemming is met artikel 3 en de artikelen 4.2 - 4.7.
- 2 De partij is verloren door de speler die verklaart dat hij/zij de partij opgeeft. Dit beëindigt de partij onmiddellijk. Maar als de tegenstander vanuit de stelling met geen enkele reglementaire reeks van zetten mat kan geven, dan is de partij remise.
- 5.2. 1 De partij is remise als de aan zet zijnde speler geen reglementaire zet kan doen en zijn/haar koning niet schaak staat. Men zegt dat de partij in 'pat' eindigt. Dit beëindigt de partij onmiddellijk, onder voorwaarde dat de zet waarmee de patstelling werd bereikt in overeenstemming is met artikel 3 en de artikelen 4.2 - 4.7.
- 2 De partij is remise als een stelling is ontstaan waarin geen van beide spelers de koning van zijn/haar tegenstander mat kan zetten met welke reeks van reglementaire zetten dan ook. Men zegt dat de partij in 'een dode stelling' eindigt. Dit beëindigt de partij onmiddellijk, onder voorwaarde dat de zet waarmee de dode stelling werd bereikt in overeenstemming is met artikel 3 en de artikelen 4.2 - 4.7.
- 3 De partij is remise als beide spelers dit tijdens de partij overeenkomen, onder voorwaarde dat beide spelers minstens één zet gedaan hebben. Dit beëindigt de partij onmiddellijk.

## Wedstrijdregels

### Artikel 6: De schaakklok

- 6.1 Met 'schaakklok' wordt een klok met twee uurwerken bedoeld, zodanig met elkaar verbonden dat er op elk moment slechts één kan lopen.  
Met 'klok' wordt in de *Regels voor het Schaakspel* een van de twee uurwerken bedoeld.  
Elk uurwerk heeft een 'vlag'.  
Het 'vallen van een vlag' betekent het verstreken zijn van de aan een speler toegekende bedenktijd.
- 6.2. 1. Tijdens de partij moet elke speler die zijn/haar zet op het schaakbord heeft gedaan, zijn/haar eigen klok stilzetten en de klok van zijn/haar tegenstander in gang brengen (met andere woorden: hij/zij drukt zijn/haar klok in). Dit indrukken 'voltooit' de zet. Een zet is ook voltooid als:  
1 de zet de partij beëindigt (zie de artikelen 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.2.1, 9.6.1 en 9.6.2), of  
2 de speler een volgende zet heeft gedaan, in geval zijn/haar vorige zet niet voltooid was.
- 2 Een speler moet altijd de kans krijgen zijn/haar klok stil te zetten na het doen van een zet, zelfs als de tegenstander zijn/haar volgende zet al heeft gedaan.  
De tijd tussen het doen van de zet op het schaakbord en het indrukken van zijn/haar klok wordt beschouwd als deel van de aan de speler toegekende bedenktijd.
- 3 Een speler moet zijn/haar klok indrukken met dezelfde hand als waarmee hij/zij zijn/haar zet deed. Het is een speler verboden een vinger op de klok te houden of erboven te laten 'zweven'.
- 4 De spelers dienen de schaakklok correct te behandelen. Het is verboden de klok met kracht in te drukken, hem op te tillen, de klok in te drukken voordat hij/zij gezet heeft of om te gooien. Een incorrecte behandeling van de klok moet worden bestraft overeenkomstig artikel 12.9.
- 5 Alleen de speler wiens/wier klok loopt mag de stukken rechtzetten.
- 6 Als een speler niet in staat is de klok te bedienen, mag de speler gebruik maken van een assistent om de bediening uit te voeren. Deze assistent moet voor de arbiter aanvaardbaar zijn. Zijn/haar klok moet door de arbiter op een redelijke wijze worden bijgesteld. Deze bijstelling mag niet toegepast worden als de speler door een fysieke of psychische beperking niet in staat is de klok te bedienen.
- 6.3. 1 Bij gebruik van een schaakklok moet elke speler een minimum aantal zetten of alle zetten voltooien in een toegekende hoeveelheid tijd, inclusief eventuele extra tijd die per zet wordt toegekend. Al deze factoren moeten vooraf worden omschreven.
- 2 De tijd die een speler uit een periode over heeft, wordt toegevoegd aan de tijd die beschikbaar is voor de volgende periode, behalve bij een 'niet-opsparende tijdsinstelling'. Bij een niet-opsparende tijdsinstelling krijgen beide spelers een 'basisbedenktijd'. Ook krijgt elke speler een 'vaste extra tijd' bij elke zet. Het aftellen van de basisbedenktijd begint pas nadat de extra tijd-per-zet is verbruikt. Indien de speler zijn/haar klok stilzet vóór het verstrijken van deze extra tijd-per-zet, verandert de basisbedenktijd niet, ongeacht hoeveel extra tijd-per-zet is verbruikt.
- 6.4 Onmiddellijk nadat een vlag valt, moet worden gecontroleerd of aan het bepaalde in 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 vastgestelde aanvangstijdstip van de partij wordt de klok van de speler met de witte stukken in gang gebracht.
- 6.7. 1 Het wedstrijdreglement moet aangeven binnen hoeveel tijd een speler na het begin van de zitting voor het eerst aan het schaakbord verschenen moet zijn ('verzuimtijd'). Als er geen *verzuimtijd* is aangegeven, dan is de *verzuimtijd* 0. Een speler verliest de partij als hij/zij na de *verzuimtijd* voor het eerst aan het schaakbord verschijnt, tenzij de arbiter anders beslist.
- 2 Indien het wedstrijdreglement aangeeft dat de *verzuimtijd* niet 0 is 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/zij arriveert, tenzij in het wedstrijdreglement iets anders is omschreven 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 toegekende bedenktijd, dan is de partij voor hem/haar verloren, tenzij een van de artikelen 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2 of 5.2.3 van toepassing is.  
De partij is echter remise als de stelling zodanig is dat de tegenstander de koning van de speler nooit mat kan zetten, door welke reeks van reglementaire zetten dan ook.
- 6.10. 1 Elke aanduiding van de schaakklok wordt als beslissend beschouwd, tenzij er sprake is van een kennelijk gebrek. Een schaakklok met een kennelijk gebrek moet worden vervangen door de arbiter, die met uiterste zorgvuldigheid moet bepalen welke tijden er op de vervangende schaakklok moeten worden aangebracht.
- 2 Als tijdens de partij geconstateerd wordt dat de instelling van een of beide klokken incorrect is, dan moet een van de spelers of de arbiter de schaakklok onmiddellijk stilzetten. De arbiter moet de correcte instelling invoeren en zo nodig de kloktijden en de zettenteller aanpassen. hij/zij moet met uiterste zorgvuldigheid de juiste instellingen van de schaakklok bepalen.
- 6.11. 1 Als de partij moet worden onderbroken, dan moet de arbiter de schaakklok stilzetten.
- 2 Een speler mag de schaakklok slechts stilzetten om de hulp van de arbiter in te roepen, bijvoorbeeld als er promotie heeft plaatsgevonden en het vereiste stuk niet beschikbaar is.
- 3 De arbiter beslist wanneer de partij wordt hervat.
- 4 Als een speler de schaakklok 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 schaakklok stil te zetten, moet hij/zij worden bestraft overeenkomstig artikel 12.9.
- 6.12. 1 Beeldschermen, 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.
- 2 De speler mag een claim echter niet uitsluitend baseren op informatie die op deze wijze wordt getoond.

## Artikel 7: Onregelmatigheden

- 7.1 Als er zich een onregelmatigheid voordoet en de stukken moeten worden teruggezet naar een vorige stelling, dan moet de arbiter met uiterste zorgvuldigheid bepalen welke tijden op de schaakklok moeten worden aangebracht. De arbiter mag ook besluiten de kloktijden niet aan te passen. Zo nodig moet hij/zij ook de zettenteller van de schaakklok bijstellen.
- 7.2. 1 Als tijdens een partij geconstateerd wordt dat de beginopstelling onjuist was, dan moet de partij ongeldig worden verklaard en moet er een nieuwe partij worden gespeeld.

- 2 Als tijdens een partij geconstateerd wordt dat het schaakbord anders ligt dan artikel 2.1 voorschrijft, dan wordt de partij vervolgd maar de bereikte stelling moet worden overgebracht op een juist geplaatst schaakbord.
- 7.3 Als een partij begonnen is met verwisselde kleuren en beide spelers hebben minder dan 10 zetten gedaan, dan moet de partij ongeldig worden verklaard en moet er een nieuwe partij worden gespeeld. Na 10 of meer zetten moet er worden doorgespeeld.
- 7.4.
  - 1 Als door toedoen van een speler een of meer stukken niet op de juiste plaats staan, dan moet hij/zij de stelling in zijn/haar eigen tijd herstellen.
  - 2 Indien noodzakelijk moet de speler of zijn/haar tegenstander de schaakklok stilzetten en om de assistentie van de arbiter vragen.
  - 3 De arbiter kan de speler die de stukken van hun juiste plaats bracht bestraffen.
- 7.5.
  - 1 Een onreglementaire zet is voltooid nadat de speler zijn/haar klok ingedrukt heeft. Als tijdens een partij blijkt dat er een onreglementaire zet is voltooid, moet de stelling teruggebracht worden naar de stelling onmiddellijk voorafgaand aan de onregelmatigheid. Als deze niet kan worden bepaald, moet de partij voortgezet worden vanuit de laatste vast te stellen stelling voor de onregelmatigheid. De artikelen 4.3 en 4.7 zijn van toepassing op de zet die de onreglementaire zet vervangt. De partij moet dan worden voortgezet vanuit deze herstelde stelling.
  - 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 moet vervangen worden door een dame van dezelfde kleur als de pion.
  - 3 Als een speler zijn/haar klok indrukt zonder een zet te doen, dan wordt dit beschouwd en bestraft als een onreglementaire zet.
  - 4 Als een speler twee handen gebruikt voor het doen van een zet (in geval van roken, slaan of promotie), en zijn/haar klok heeft ingedrukt, dan wordt dit beschouwd en bestraft als een onreglementaire zet.
  - 5 Na de in artikel 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 of 7.5.4 beschreven handeling moet de arbiter bij de eerste voltooide onreglementaire zet van een speler, twee minuten extra tijd aan zijn/haar tegenstander geven; bij een tweede voltooide onreglementaire zet van dezelfde speler moet de arbiter de partij voor hem/haar verloren verklaren. De partij is echter remise als de stelling zodanig is dat de tegenstander niet mat kan zetten door welke reeks van reglementaire zetten dan ook.
- 7.6. Wanneer gedurende een partij blijkt dat een stuk niet meer op zijn juiste veld staat, moet de stelling worden teruggebracht tot de stelling voor de onregelmatigheid. Als de stelling onmiddellijk voor de onregelmatigheid niet met zekerheid kan worden vastgesteld, moet de partij worden voortgezet vanuit de laatste vast te stellen stelling voor de onregelmatigheid.

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

- 8.1.
  - 1 Zolang de partij duurt is elke speler verplicht zijn/haar eigen zetten en die van zijn/haar tegenstander op de juiste wijze vast te leggen, zet voor zet, zo duidelijk en leesbaar mogelijk, op een van de volgende wijzen:
    - 1 noteren in de algebraïsche notatie (aanhangsel C), op het notatieformulier dat voor de wedstrijd is voorgeschreven.
    - 2 door zetten in te voeren op een door de FIDE goedgekeurd 'elektronisch notatieformulier' dat voorgeschreven is voor de wedstrijd.
  - 2 Het is niet toegestaan zetten vooraf vast te leggen, tenzij de speler remise claimt op grond van artikel 9.2 of 9.3, of er wordt afgebroken volgens Richtlijn I.1.1.

- 3 Een speler mag een zet van zijn/haar tegenstander beantwoorden alvorens die te noteren, als hij/zij dit wenst. Hij/zij moet zijn/haar vorige zet opschrijven voordat hij/zij een nieuwe doet.
- 4 Het notatieformulier mag alleen worden gebruikt om de zetten, de kloktijden, de remisevoorstellen, zaken betreffende een claim en andere relevante gegevens te noteren.
- 5 Het aanbieden van remise moet door beide spelers worden genoteerd met het volgende teken (=).
- 6 Als een speler niet in staat is te noteren, mag de speler gebruik maken van een assistent om de zetten vast te leggen. Deze assistent moet voor de arbiter aanvaardbaar zijn. Zijn/haar klok moet door de arbiter op een redelijke wijze worden bijgesteld. Deze bijstelling mag niet toegepast worden als de speler door een fysieke of psychische beperking niet in staat is te noteren.
- 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. Een elektronisch notatieformulier dat duidelijk defect is moet door de arbiter vervangen worden.
- 8.4 Als een speler op enig moment in een periode minder dan vijf minuten over heeft op zijn/haar klok en hij/zij er niet minstens dertig seconden toegevoegde tijd per zet bij krijgt, dan is hij/zij voor het restant van die periode niet verplicht zich aan de vereisten van artikel 8.1.1 te houden.
- 8.5.
  - 1 Als beide spelers niet noteren volgens artikel 8.4, dan moet de arbiter of een assistent proberen aanwezig te zijn en te noteren. In dit geval moet de arbiter de schaakklok onmiddellijk na het vallen van een vlag stilzetten. Beide spelers moeten dan hun notatieformulier bijwerken, gebruikmakend van het formulier van de arbiter of van de tegenstander.
  - 2 Als slechts één speler niet genoteerd heeft volgens artikel 8.4, dan moet hij/zij zodra er een vlag is gevallen, zijn/haar notatieformulier volledig bijwerken alvorens een zet op het schaakbord te doen. Indien hij/zij zelf aan zet is, mag hij/zij het formulier van zijn/haar tegenstander gebruiken, maar hij/zij dient dit terug te geven alvorens een zet te doen.
  - 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. Voordat de reconstructie plaatsvindt moet hij/zij eerst alle beschikbare relevante informatie noteren, zoals de bereikte stelling in de partij, de kloktijden, wiens/wier klok liep en het aantal gedane/voltooid zetten.
- 8.6 Als met het bijwerken van de notatieformulieren niet aangetoond kan worden dat een speler de toegekende bedenktijd heeft overschreden, dan moet de volgende zet als de eerste van de volgende periode worden beschouwd, tenzij het duidelijk is dat er meer zetten zijn gedaan of voltooid.
- 8.7 Aan het eind van de partij dienen beide spelers de uitslag te bevestigen door beide notatieformulieren te ondertekenen of het resultaat van de partij in het elektronische notatieformulier te bevestigen. Zelfs als de uitslag incorrect is, blijft deze gehandhaafd tenzij de arbiter anders beslist.

### **Artikel 9: Remise**

- 9.1.
  - 1 In een wedstrijdreglement kan omschreven worden dat spelers geen remise mogen aanbieden of overeenkomen binnen een bepaald aantal zetten, of gedurende de hele partij, zonder toestemming van de arbiter.
  2. Echter, als het wedstrijdreglement een remiseovereenkomst toestaat dan gelden de volgende regels:
    - 1 Een speler die remise wil aanbieden, dient dit te doen nadat hij/zij zijn/haar zet op het schaakbord heeft gedaan, en voordat hij/zij

- zijn/haar klok indrukt. Een remiseaanbod op elk ander moment tijdens de partij is wel geldig, maar 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 een andere wijze is beëindigd.
- 2 Een remiseaanbod dient door elke speler op zijn/haar notatieformulier te worden aangegeven met het teken (=).
  - 3 Een remiseclaim overeenkomstig de artikelen 9.2 of 9.3 moet als een remiseaanbod worden 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):
- 1 tot stand gaat komen, als hij/zij eerst zijn/haar zet, die niet gewijzigd mag worden, op zijn/haar notatieformulier noteert of op het elektronische notatieformulier invoert. en de arbiter zijn/haar voornemen meedeelt om deze zet te spelen, of
  - 2 zojuist tot stand is gekomen, en de speler die remise claimt aan zet is.
2. Stellingen worden geacht dezelfde te zijn, dan en slechts dan als dezelfde speler aan zet is, stukken van dezelfde soort en kleur dezelfde velden bezetten, en de mogelijke zetten van alle stukken van beide spelers dezelfde zijn.
- Stellingen zijn niet dezelfde als:
- 1 een pion die en passant had kunnen worden geslagen niet langer op deze wijze kan worden geslagen.
  - 2 een koning met een toren het recht op rokeren had, maar doordat ze gezet zijn dit recht niet meer hebben. Het recht op rokeren vervalt pas nadat de koning of toren is gezet.
- 9.3. De partij is remise, als een aan zet zijnde speler terecht claimt dat
- 1 er met de door hem/haar op het notatieformulier genoteerde of op het elektronische notatieformulier ingevoerde en aan de arbiter meegedeelde zet, die niet gewijzigd mag worden, de situatie wordt bereikt, dat er met de laatste 50 opeenvolgende zetten van beide spelers geen pion is verzet en niets is geslagen, of
  - 2 er met de laatste 50 opeenvolgende voltooide zetten van beide spelers geen pion is verzet en niets is geslagen.
- 9.4 Als de speler een stuk aanraakt zoals beschreven in artikel 4.3, dan verliest hij/zij bij deze zet het recht om op grond van artikel 9.2 of 9.3 remise te claimen.
- 9.5. 1 Als een speler remise claimt op grond van artikel 9.2 of 9.3, dan moet hij/zij of de arbiter de schaakklok stilzetten (zie artikel 6.11.1 of 6.11.2). Hij/zij mag zijn/haar claim niet intrekken.
- 2 Als blijkt dat de claim terecht is, dan is de partij onmiddellijk remise.
  - 3 Als blijkt dat de claim onterecht is, dan moet de arbiter twee minuten toevoegen aan de bedenktijd van de tegenstander. Daarna moet de partij worden voortgezet. Als de claim gebaseerd was op een voorgenomen zet, dan moet deze zet worden gedaan met inachtneming van de artikelen 3 en 4.
- 9.6. De partij is remise als een of beide van de volgende punten aan de orde zijn:
- 1 dezelfde stelling, zoals in 9.2.2 is tenminste vijf keer tot stand gekomen.
  - 2 in een reeks van 75 gedane zetten van beide spelers is er geen pion verzet en niets geslagen. Als de laatste zet mat tot gevolg heeft, gaat mat voor.

## Artikel 10: De score

- 10.1 Tenzij in het wedstrijdreglement iets anders wordt omschreven, krijgt een speler die zijn/haar partij wint, of reglementair wint, één punt (1), een speler die zijn/haar partij verliest of reglementair verliest krijgt geen punten (0), en een speler die remise speelt krijgt een half punt ( $\frac{1}{2}$ ).
- 10.2 De totale score van een partij kan nooit meer zijn dan de maximum score die normaal gegeven wordt voor die partij. Scores voor een speler moeten ook normaal behaald kunnen worden, zo is een score van  $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$  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, toiletten, koffiekamer, rookruimte en andere door de arbiter aangewezen ruimten.
  - 2 Onder speelruimte wordt verstaan: de ruimte waar de wedstrijd gespeeld wordt.
  - 3. Alleen met toestemming van de arbiter mag:
    - 1 een speler het spelersgebied verlaten.
    - 2 de aan zet zijnde speler de speelruimte verlaten.
    - 3 iemand die geen speler of arbiter is, de speelruimte betreden.
  - 4 Het wedstrijdreglement mag aangeven dat de tegenstander van de aan zet zijnde speler, die de speelruimte wil verlaten, dit aan de arbiter moet melden.
- 11.3. 1 Tijdens het spelen is het spelers verboden gebruik te maken van enigerlei aantekening, informatiebron of advies of op een ander schaakbord welke partij dan ook te analyseren.
  - 2. 1 Tijdens de wedstrijd is het een speler verboden om elektronische apparaten zonder specifieke goedkeuring van de arbiter in het spelersgebied bij zich te hebben.  
Het wedstrijdreglement kan toestaan dat zo'n apparaat in een tas opgeborgen wordt onder voorwaarde dat het apparaat geheel uitstaat. De tas moet op een door de arbiter goedgekeurde plaats gezet worden. De tas mag door beide spelers niet zonder toestemming van de arbiter gebruikt worden.
  - 2 Als geconstateerd wordt dat een speler zo'n apparaat bij zich draagt in het spelersgebied, dan verliest die speler de partij. De tegenstander wint. Het wedstrijdreglement mag een andere, minder zware straf opleggen.
  - 3 De arbiter mag de speler verzoeken dat hij/zij zijn/haar kleren, tassen, andere zaken of lichaam 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.
  - 4 Roken, e-sigaretten inbegrepen, is alleen toegestaan in de door de arbiter aangegeven gedeelten van het spelersgebied.
- 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 remisevoorstellen, of het maken van lawaai of het anderszins laten klinken van geluiden in het spelersgebied.
- 11.6 Overtreding van enig deel uit de artikelen 11.1 - 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, moet hij/zij bestraft worden met het verlies van de partij. De arbiter stelt de score van de tegenstander vast.

- 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 Tenzij in het wedstrijdreglement iets anders wordt omschreven, mag een speler tegen elke beslissing van de arbiter beroep aantekenen, zelfs na het ondertekenen van het notatieformulier (zie artikel 8.7).
- 11.11 Beide spelers moeten de arbiter helpen indien een reconstructie vereist is, inclusief remiseclaims.
- 11.12 Het controleren van drie keer dezelfde stelling of de 50-zetten claim is een taak van de spelers, de arbiter houdt toezicht.

## **Artikel 12: De taak van de arbiter (zie Voorwoord)**

- 12.1 De arbiter moet erop toezien dat de *Regels voor het Schaakspel* worden nageleefd.
- 12.2. De arbiter moet
  - 1 er voor zorgen dat er sportief gespeeld wordt.
  - 2 zodanig optreden dat de wedstrijd optimaal verloopt.
  - 3 er voor zorgen dat goede speelomstandigheden worden gehandhaafd.
  - 4 er voor zorgen dat de spelers niet worden gehinderd.
  - 5 toezien op het verloop van het toernooi.
  - 6 handelen in het belang van spelers met een fysieke of psychische beperking en degenen die medische hulp nodig hebben.
  - 7 de regels of richtlijnen tegen valsspelen naleven.
- 12.3 De arbiter houdt de partijen in het oog, in het bijzonder als de spelers weinig tijd hebben. hij/zij moet erop toezien dat door hem/haar genomen beslissingen worden uitgevoerd, en de spelers zo nodig 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 een externe verstoring van de partij.
- 12.6 De arbiter mag niet ingrijpen in een partij behalve in gevallen, beschreven in de *Regels voor het Schaakspel*. De arbiter mag niet meedelen hoeveel zetten er zijn voltooid, behalve bij toepassing van artikel 8.5 als tenminste één vlag is gevallen. De arbiter mag een speler niet informeren dat zijn/haar tegenstander een zet heeft voltooid of dat de speler zijn/haar klok niet heeft ingedrukt.
- 12.7 Als iemand een onregelmatigheid waarneemt dan mag hij/zij alleen de arbiter daarop attenderen. 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 uit het spelersgebied wegsturen.
- 12.8 Tenzij de arbiter toestemming heeft gegeven, is het voor iedereen verboden een mobiele telefoon of wat voor communicatiemiddel dan ook te gebruiken in het spelersgebied en elke andere door de arbiter aangewezen ruimte die aan het spelersgebied grenst.
- 12.9. Straffen die de arbiter kan opleggen:
  - 1 een waarschuwing,
  - 2 vermeerdering van de bedenktijd van de tegenstander,
  - 3 vermindering van de bedenktijd van de in overtreding zijnde speler,
  - 4 vermeerdering van de punten in de partij, gescoord door de tegenstander van de in overtreding zijnde speler tot het maximum beschikbare aantal punten in deze partij,
  - 5 vermindering van de punten in de partij, gescoord door de in overtreding zijnde speler,
  - 6 de partij verloren verklaren voor de in overtreding zijnde speler (de arbiter bepaalt ook de score van de tegenstander),

- 7 een vooraf bekendgemaakte boete,
- 8 een speler uitsluiten voor één of meer ronden,
- 9 een speler uitsluiten van de wedstrijd.

## Aanhangsels

### A. Regels voor Rapidschaak

- A.1 Bij 'Rapidschaak' moeten alle zetten worden voltooid binnen een vastgestelde tijd van meer dan tien minuten maar minder dan zestig minuten per speler; of de toegekende tijd vermeerderd met zestigmaal de toegevoegde tijd per zet is meer dan tien minuten, maar minder dan zestig minuten per speler.
- A.2 Spelers behoeven hun zetten niet op te schrijven, maar verliezen niet het recht tot claimen, normaal gebaseerd op de notatie. Een speler mag de arbiter altijd om een notatieformulier vragen om de zetten te noteren.
- A.3 De straffen genoemd in de artikelen 7 en 9 van de *Wedstrijdregels* zijn één in plaats van twee minuten.
- A.4. De *Wedstrijdregels* zijn van toepassing als:
  - 1. 1 één arbiter toezicht heeft op maximaal drie partijen en  
2 elke partij genoteerd wordt door de arbiter of zijn/haar assistent en, zo mogelijk, met behulp van elektronische hulpmiddelen wordt vastgelegd.
  - 2 Een speler mag, als hij/zij aan zet is, altijd de arbiter of zijn/haar assistent vragen om het notatieformulier te laten zien. Een speler mag dit verzoek maximaal vijf keer per partij doen. Vaker dan vijf keer moet als hinderen van de tegenstander worden beschouwd.
- A.5. Als artikel A.4 niet van toepassing is:
  - 1. Zodra beide spelers vanuit de beginopstelling tien zetten hebben voltooid:
    - 1 kan geen correctie worden toegepast op de instelling van de schaakklok, tenzij het niet corrigeren een negatief effect heeft op het wedstrijdschema.
    - 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 roken niet toegestaan. In het geval van verkeerde plaatsing van een toren is roken met deze toren niet toegestaan.
  - 2 Als de arbiter een overtreding waarneemt zoals beschreven in de artikelen 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 of 7.5.4, moet hij/zij handelen volgens artikel 7.5.5, vooropgesteld dat de tegenstander nog niet zijn/haar volgende zet gedaan heeft. Als de arbiter niet ingrijpt, mag de tegenstander claimen, vooropgesteld dat de tegenstander nog niet zijn/haar volgende zet gedaan heeft.  
Als de tegenstander niet 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 gecorrigeerd, tenzij de spelers dit besluiten zonder tussenkomst van de arbiter.
  - 3 Om de winst na tijdsoverschrijding te claimen mag betrokkene de schaakklok stilzetten en de arbiter hiervan in kennis stellen. Echter, de partij is remise als de stelling zodanig is dat de claimende speler de koning van de tegenstander nooit mat kan zetten, door welke reeks van reglementaire zetten dan ook.
  - 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 een onreglementaire stelling nog steeds op het bord staat, moet hij/zij de partij remise verklaren.
  - 5 Als de arbiter het vallen van een vlag waarneemt, moet hij/zij het melden.
- A.6 Het wedstrijdreglement moet omschrijven of artikel A.4 of artikel A.5 geldt voor de hele wedstrijd.

## **B. Regels voor Snelschaak**

- B.1 Bij 'snelschaak' moeten alle zetten worden voltooid binnen een vastgestelde tijd van tien minuten of minder per speler; of de toegekende tijd vermeerderd met zestigmaal de toegevoegde tijd per zet is tien minuten of minder per speler.
- B.2 De *Wedstrijdregels* zijn van toepassing als:
  - 1. 1 één arbiter toezicht heeft op één partij en
  - 2 elke partij genoteerd wordt door de arbiter of zijn/haar assistent en, zo mogelijk, met behulp van elektronische hulpmiddelen wordt vastgelegd.
  - 2 Een speler mag, als hij/zij aan zet is, altijd de arbiter of zijn/haar assistent vragen om het notatieformulier te laten zien. Een speler mag dit verzoek maximaal vijf keer per partij doen. Vaker dan vijf keer moet als hinderen van de tegenstander worden beschouwd.
- B.3 Als B.2 niet van toepassing is dan worden de partijen gespeeld volgens de *Regels voor Rapidschaak* zoals vermeld in de artikelen A.2, A.3 en A.5.
- B.4 Het wedstrijdreglement moet omschrijven of artikel B.2 of artikel B3 geldt voor de gehele wedstrijd.

## C. De notatie van schaakpartijen / Algebraïsche notatie

De 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 schaakboeken 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, moet hem/haar wijzen op wat vereist is.

### Beschrijving van het Algebraïsch Systeem

- C.1 In deze beschrijving wordt met 'stuk' een stuk ongelijk aan een pion bedoeld.
- C.2 Elk stuk wordt aangeduid door een afkorting. In het Nederlands door de beginletter -een hoofdletter- van zijn naam,  
Voorbeeld: K = koning, D = dame, T = toren, L = loper en P = paard.
- C.3 Een speler mag als afkorting van de naam van de stukken de naam die gebruikelijk is in zijn/haar land gebruiken. Voorbeelden: F = fou (Frans voor loper), B = bishop (Engels voor loper). In gedrukte publicaties wordt het gebruik van figurines aanbevolen.
- C.4 Pionnen worden niet aangeduid door een beginletter; ze zijn daarentegen herkenbaar door het ontbreken van zo'n letter. Voorbeelden: e5, d4, a5.
- C.5 De acht lijnen (voor wit van links naar rechts, voor zwart van rechts naar links) worden achtereenvolgens aangeduid door de kleine letters a, b, c, d, e, f, g en h.
- C.6 De acht rijen (voor wit van onder naar boven, voor zwart van boven naar onder) worden achtereenvolgens genummerd met 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 en 8. In de beginopstelling staan de witte stukken dus op de eerste en tweede rij, de zwarte op de zevende en achtste rij.
- C.7 Uit het voorgaande volgt dat elk van de 64 velden onveranderlijk wordt aangeduid door een unieke combinatie van een letter en een cijfer.

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

- C.8 Elke zet wordt aangeduid door de afkorting van de naam van het stuk, en het veld van aankomst. Tussen de naam van het stuk en het veld van aankomst hoeft geen koppelteken geplaatst te worden.  
Voorbeelden: Le5, Pf3, Td1.  
Bij pionzetten wordt alleen het aankomstveld genoteerd. Voorbeelden: e5, d4, a5.  
Lange notatie met het veld van vertrek is acceptabel. Voorbeelden: Lb2e5, Pg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5.
- C.9. Wanneer er met een stuk geslagen wordt, mag er een x geplaatst worden tussen:
  - 1 de afkorting van de naam van het betreffende stuk en

- 2 het veld van aankomst. Voorbeelden: Lxe5, Pxf3, Txd1, zie ook artikel C.10.
- 3 Wanneer er met een pion geslagen wordt, moet de lijn van vertrek worden aangegeven, dan mag een x volgen, en dan het veld van aankomst. Voorbeelden: dxe5, gxf3, axb5. Als er met een pion 'en passant' geslagen wordt, dan mag er 'e.p.' aan de notatie toegevoegd worden. Voorbeeld exd6 e.p..
- C.10. Wanneer er twee identieke stukken naar hetzelfde veld kunnen worden verplaatst, wordt de zet als volgt genoteerd:
1. indien beide stukken op dezelfde rij staan door:
    - 1 de beginletter van het stuk,
    - 2 de lijn van vertrek, en
    - 3 het veld van aankomst.
  2. indien beide stukken op dezelfde lijn staan door
    - 1 de afkorting van de naam van het stuk,
    - 2 het cijfer van het veld van vertrek en
    - 3 het veld van aankomst.
  3. Indien de stukken op verschillende lijnen en rijen staan, dan heeft methode 1 de voorkeur. Voorbeelden:
    - 1 Er zijn twee paarden, op g1 en e1, en een ervan gaat naar f3: Pgf3 ofwel Pef3.
    - 2 Er zijn twee paarden, op g5 en g1, en een ervan gaat naar f3: P5f3 ofwel P1f3.
    - 3 Er zijn twee paarden, op h2 en d4, en een ervan gaat naar f3: Phf3 ofwel Pdf3.
    - 4 Als er op f3 iets wordt geslagen, dan zijn bovenstaande voorbeelden goed, maar er mag een x tussengevoegd worden: 1) Pgxf3 ofwel Pexf3, 2) P5xf3 ofwel P1xf3, 3) Phxf3 ofwel Pdx3.
- C.11 In geval van promotie van een pion wordt de feitelijke pionzet genoteerd, onmiddellijk gevolgd door de afkorting van de naam van het nieuwe stuk. Voorbeelden: d8D, exf8P, b1L, g1T.
- C.12 Een remiseaanbod/-voorstel moet genoteerd worden als (=).
- C.13 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 zijn niet verplicht.

Voorbeeldpartij:

1. e4 e5 2. Pf3 Pf6 3. d4 exd4 4. e5 Pe4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Pxd6 7. Lg5 Pc6 8. De3+ Le7 9. Pbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Kb1(=)  
 Of: 1. e4 e5 2. Pf3 Pf6 3. d4 ed4 4. e5 Pe4 5. Dd4 d5 6. ed6 Pd6 7. Lg5 Pc6 8. De3 Le7 9. Pbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Kb1(=)  
 Of: 1. e2e4 e7e5 2. Pg1f3 Pg8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Pf6e4 5. Dd1xd4 d7d5 6. e5xd6 e.p. Pe4xd6 7. Lc1g5 Pb8c6 8. Dd4d3 Lf8e7 9. Pb1d2 0-0 10. 0-0-0 Tf8e8 11. Kb1 (=)

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

- D.1. Een toernooiorganisatie moet, in overleg met de arbiter, de bevoegdheid hebben om de volgende regels aan te passen, al naar gelang de plaatselijke omstandigheden dat wenselijk maken. Bij wedstrijdschaak tussen ziende en visueel gehandicapte spelers (blind in de zin van de wet) mag iedere speler om het gebruik van twee schaakborden verzoeken, waarbij de ziende speler dan een normaal schaakbord gebruikt en de visueel gehandicapte speler een speciaal geconstrueerd bord. Het speciaal geconstrueerde schaakbord dient aan de volgende eisen te voldoen:
- 1 tenminste 20 bij 20 centimeter;
  - 2 de zwarte velden iets verhoogd;
  - 3 in ieder veld een opening waarin een stuk stevig blijft staan;
  4. De eisen waaraan de stukken moeten voldoen zijn:
    - 1 ieder stuk is voorzien van een pen die in de opening van het bord past;
    - 2 ieder stuk is van het Stauntonmodel, waarbij de zwarte stukken van een speciaal merkteken zijn voorzien.
- D.2. Er wordt gespeeld onder de volgende regels:
- 1 De zetten worden duidelijk aangekondigd, door de tegenstander herhaald en op zijn/haar bord uitgevoerd. Als de speler een pion laat promoveren moet hij/zij aankondigen welk stuk gekozen wordt. 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  
Tenzij de arbiter anders beslist krijgen de rijen van wit naar zwart de Duitse getallen:  
1 - eins  
2 - zwei  
3 - drei  
4 - vier  
5 - fünf  
6 - sechs  
7 - sieben  
8 - acht  
Rokeren wordt aangekondigd met de Duitse benamingen 'Lange Rochade' of 'Kurze Rochade'.  
De stukken dragen de namen: König, Dame, Turm, Läufer, Springer en Bauer.
  - 2 Op het schaakbord van de visueel gehandicapte speler wordt een stuk als 'aangeraakt' beschouwd als het uit de opening is genomen.
  3. Een zet wordt als gedaan beschouwd wanneer:
    - 1 ingeval van slaan, het geslagen stuk verwijderd is van het schaakbord van de aan zet zijnde speler;
    - 2 een stuk in een andere opening is geplaatst;
    - 3 de zet is aangekondigd.
  - 4 Als voldaan is aan de vereisten van artikel D.2.3 mag de klok van de tegenstander in gang worden gebracht.

- 5 Voor zover het de punten D.2.2 en D.2.3 betreft, zijn de normale regels van kracht voor de ziende speler.
6.
  - 1 Een speciaal voor visueel gehandicapten geconstrueerde schaakklok is toegestaan. Deze moet de speeltijd en het aantal zetten kunnen meedelen aan de visueel gehandicapte speler.
  - 2 Bij gebruik van een analoge klok dient deze voorzien te zijn van de volgende kenmerken:
    - 1 Een wijzerplaat met verstevigde wijzers, waarbij de aanduidingen per vijf minuten zijn gemarkeerd met een verhoogde stip, en per vijftien minuten met twee verhoogde stippen.
    - 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.
- 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 opname-apparaat.
- 8 Een verspreking bij het aankondigen van een zet moet onmiddellijk worden gecorrigeerd, in elk geval voordat de klok van de tegenstander in gang wordt gebracht.
- 9 Als er gedurende een partij twee verschillende stellingen ontstaan op de twee schaakborden, moet dit worden gecorrigeerd met behulp van de arbiter en door het raadplegen van de partijnotaties van beide spelers. Als de twee partijnotaties met elkaar overeenkomen, moet de speler die de juiste zet heeft opgeschreven maar de verkeerde heeft gedaan, zijn/haar stelling weer in overeenstemming brengen met de zet die op de partijnotaties staat vermeld. Wanneer dergelijke verschillen voorkomen en ook de twee partijnotaties blijken te verschillen, moeten de zetten worden teruggenomen tot op het punt waar de twee notaties overeenkomen en een arbiter moet de schaakklok dienovereenkomstig bijstellen.
10. De visueel gehandicapte speler heeft het recht om gebruik te maken van een assistent die een of meer van de volgende taken heeft:
  - 1 Het doen van de zetten van beide spelers op het schaakbord van de tegenstander.
  - 2 Het aankondigen van de zetten van beide spelers.
  - 3 Het bijhouden van de notatie van de visueel gehandicapte speler en de klok van zijn/haar tegenstander in gang brengen.
  - 4 Het slechts op diens verzoek informeren van de visueel gehandicapte speler over het aantal gedane zetten en de tijd die door beide spelers is verbruikt.
  - 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/haar stukken heeft aangeraakt.
  - 6 Het verrichten van de nodige formaliteiten wanneer de partij wordt afgebroken.
- 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 D.2.10.1 en D.2.10.2. Indien een visueel gehandicapte speler ingedeeld wordt tegen een slechthorende speler, dan moet er gebruik worden gemaakt van een assistent.

## Richtlijnen

Inleiding: De volgende richtlijnen zijn bedoeld om te helpen bij het organiseren van schaakevenementen. Alhoewel ze geen onderdeel zijn van de spelregels, verdient het aanbeveling ze te gebruiken voor alle evenementen, voor zover ze van toepassing zijn.

### 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/haar zet 'af te geven'. De speler moet zijn/haar zet op zijn/haar papieren notatieformulier schrijven in een niet voor tweemaal uitleg vatbare notatie, het notatieformulier en dat van zijn/haar tegenstander in een envelop doen, deze sluiten en pas dan de schaakklok stilzetten. Totdat hij/zij de schaakklok heeft stilgezet, heeft de speler het recht zijn/haar 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/zij dezelfde zet noteren als zijn/haar afgegeven zet.
- 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/haar dan resterende tijd dient te worden geregistreerd.
- I.2. Op de envelop moeten worden vermeld:
  - 1 de namen van de spelers,
  - 2 de stelling onmiddellijk voorafgaand aan de afgegeven zet,
  - 3 de door elke speler verbruikte bedenktijd,
  - 4 de naam van de speler die de zet heeft afgegeven,
  - 5 het nummer van de afgegeven zet,
  - 6 het remiseaanbod als het voorstel van kracht is,
  - 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 hij/zij is verantwoordelijk voor het bewaren ervan.
- I.4 Als een speler remise aanbiedt nadat zijn/haar tegenstander een zet heeft afgegeven, dan is dit aanbod geldig totdat zijn/haar tegenstander het heeft aangenomen of afgewezen zoals omschreven in artikel 9.1.
- I.5 Voor de hervatting van de partij moet de stelling onmiddellijk voorafgaand aan de afgegeven zet op het schaakbord worden opgezet, en de door elk der spelers tot het moment van afbreken verbruikte bedenktijd op de schaakklok worden ingesteld.
- I.6 Als vóór de hervatting remise is overeengekomen of een van de spelers de arbiter heeft laten weten dat hij/zij 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 5, 6.9, 9.6 en 9.7 is de partij verloren voor de speler wiens/wier afgegeven zet:
  - 1 voor meer dan één uitleg vatbaar is, of
  - 2 zodanig is genoteerd dat het onmogelijk is vast te stellen wat er is bedoeld, of
  - 3 onreglementair is.
- I.9. Als op het afgesproken aanvangstijdstip van de hervatting
  - 1 de speler die moet antwoorden op de afgegeven zet aanwezig is, dan wordt de envelop geopend, de afgegeven zet op het schaakbord gedaan en zijn/haar klok in gang gebracht.
  - 2 de speler die moet antwoorden op de afgegeven zet afwezig is, dan wordt zijn/haar klok in gang gebracht. Bij zijn aankomst mag hij/zij zijn/haar klok

- stilzetten en de arbiter roepen. Dan wordt de envelop geopend en de afgegeven zet op het schaakbord gedaan. Zijn/haar klok wordt weer in gang gebracht.
- 3 de speler die de zet heeft afgegeven afwezig is, dan heeft zijn/haar tegenstander het recht om in plaats van op de normale manier zijn/haar antwoordzet te doen, deze op zijn notatieformulier te schrijven en dat in een nieuwe envelop te doen, zijn/haar klok stil te zetten en die van zijn/haar tegenstander in gang te brengen. In dat geval moet de envelop aan de arbiter in bewaring worden gegeven en worden geopend bij de aankomst van de afwezige speler.
- I.10 Een speler verliest de partij als hij/zij na de *verzuimtijd* voor het eerst aan het schaakbord verschijnt, tenzij de arbiter anders beslist. Echter, als de afgegeven zet leidt tot een onmiddellijk einde van de partij, dan geldt dat einde van de partij.
- I.11 Indien het wedstrijdreglement aangeeft dat de *verzuimtijd* 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/zij 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/haar zet heeft afgegeven, doet de zet waarvan hij/zij verklaart die te hebben afgegeven, op het schaakbord.
- 2 Als het onmogelijk is de stelling te reconstrueren, dan wordt de partij ongeldig verklaard en moet er een nieuwe partij worden gespeeld.
- I.13 Als een van beide spelers, voordat hij/zij bij de hervatting zijn/haar eerste zet doet, erop wijst dat de verbruikte bedenktijd onjuist is ingesteld op een van beide klokken, dan moet dit worden gecorrigeerd. Als de fout op dat moment 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. De begintijd moet vooraf bekend worden gemaakt.

## II. Regels voor 'Chess960'

- II.1 Voordat een partij *Chess960* begint, wordt er een willekeurige stelling opgezet die desondanks aan bepaalde regels moet voldoen. Hierna wordt de partij gespeeld op dezelfde manier als een partij volgens de normale *Regels voor het Schaakspel*. In het bijzonder worden stukken en pionnen op de normale manier verplaatst, en het doel van elke speler is het mat zetten van de koning van de tegenstander.
- II.2. **Het opzetten van de beginopstelling**  
Hierbij wordt de volgende procedure gehanteerd.  
De witte pionnen worden, net als bij de normale *Basisspelregels*, op de tweede rij geplaatst. De overige witte stukken worden willekeurig op de eerste rij geplaatst, maar met de volgende beperkingen:
- 1 De koning wordt tussen beide torens geplaatst;
  - 2 De lopers worden op velden van verschillende kleur geplaatst;

- 3 De zwarte stukken worden tegenover de witte stukken geplaatst. De beginopstelling kan voor de partij worden gegenereerd door een computerprogramma, maar er kan ook gebruik worden gemaakt van dobbelstenen, munten, kaarten, etc.

### II.3. Regels voor het rokeren

- 1 Beide spelers mogen per partij eenmaal rokeren, een zet door mogelijk zowel de koning als een toren als een enkele zet. Het is echter nodig een paar extra regels toe te voegen aan de normale regels omdat de startpositie van zowel de koning als de torens kan afwijken van normaal.
2. Afhankelijk van de positie voor de rokade wordt op een van de vier volgende methodes gerokeerd:
  - 1 tweezetsrokade: een zet van de koning en een zet van de toren, of
  - 2 verwisselingsrokade: de koning en de toren verwisselen van plaats, of
  - 3 koningszet-rokade: alleen de koning wordt verplaatst, of
  - 4 torenzet-rokade: alleen de toren wordt verplaatst.
5. Aanbevelingen
  - 1 Als op een echt bord tegen een menselijke speler gerokeerd wordt, is het aan te raden om eerst de koning van het bord te nemen, dan de toren te verplaatsen van zijn startpositie naar zijn doelpositie en vervolgens de koning op zijn doelpositie te plaatsen.
  - 2 Na de rokade staan de toren en de koning op precies dezelfde positie als ze zouden staan bij gewoon schaak.
- 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).
7. Opmerkingen
  - 1 Om misverstanden te voorkomen verdient het aanbeveling om de rokade mondeling aan te kondigen.
  - 2 Vanuit sommige beginopstellingen wordt de koning of de toren (maar niet beide) niet verplaatst tijdens de rokade.
  - 3 Vanuit sommige beginopstellingen kan al op de eerste zet gerokeerd worden.
  - 4 Alle velden tussen het uitgangsveld en het doelveld (inclusief het doelveld) van de koning, zowel als die van de toren moeten onbezet zijn op de koning en rokadetoren na.
  - 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.

### III. Partijen zonder increment, waaronder Versneld Beëindigen

- III.1 'Versneld Beëindigen' betreft de periode van een partij waarin alle resterende zetten moeten worden voltooid in een beperkte tijd.

- III.2. 1 Onderstaande richtlijnen betreffende de laatste periode van een partij waaronder *Versneld Beëindigen*, mogen alleen worden toegepast als dit vooraf aangekondigd is.
  - 2 Dit aanhangsel kan alleen van kracht zijn op partijen die vallen onder de standaardregels en 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:
  - 1 moet de partij worden voortgezet als dit gebeurt in een periode die niet de laatste is.
  - 2 is de partij remise als dit 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/haar klok over heeft, dan mag hij/zij verzoeken om verder te spelen met 5 seconden increment 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 twee 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/haar klok over heeft, dan mag hij/zij remise claimen voor zijn/haar vlag valt. Hij/zij moet de arbiter waarschuwen en mag de schaakklok stilzetten (zie artikel 6.11.2). Hij/zij mag claimen dat het niet mogelijk is dat zijn/haar tegenstander op een normale manier kan winnen en/of dat zijn/haar tegenstander geen poging doet de partij op een normale manier te winnen.
  - 1 Als de arbiter er mee instemt dat de tegenstander geen poging doet de partij op een normale manier te winnen, of dat de tegenstander de partij niet op een normale manier kan winnen, dan moet hij/zij de partij remise verklaren. Anders moet hij/zij zijn/haar beslissing uitstellen of de claim afwijzen.
  - 2 Als de arbiter zijn/haar 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/zij moet de partij remise verklaren als hij/zij ermee instemt dat de tegenstander van de speler wiens/wier vlag is gevallen niet kan winnen op een normale manier, of dat de tegenstander niet voldoende geprobeerd heeft op een normale manier te winnen.
  - 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:
  - 1. Een speler mag remise claimen als hij/zij minder dan twee minuten op zijn/haar klok over heeft en voordat zijn vlag is gevallen. Dit beëindigt de partij.  
Hij/zij mag claimen op basis van het feit
    - 1 dat zijn/haar tegenstander niet op een normale wijze kan winnen, en/of
    - 2 dat zijn/haar tegenstander geen poging doet om op een normale wijze te winnen.In III.6.1.1 moet de speler de eindstelling opschrijven en zijn/haar tegenstander moet dit verifiëren.  
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.
  - 2 De claim moet worden voorgelegd aan de toegewezen arbiter.

## Index van onderwerpen in de *Regels voor het Schaakspel*

Het getal achter het onderwerp verwijst naar het artikel van de *Regels* waarin het voor het eerst genoemd wordt.

- 50-zettenregel:** 9.3. 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:** 9.6.2. 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:** 3.1. 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:** I. Wanneer een partij wordt afgebroken geeft de speler zijn/haar 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:** 11.3. 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:** 8.1. Iemand die op verscheidene manieren kan helpen om de wedstrijd soepel te laten verlopen.
- beeldscherm:** 6.12. Een elektronische weergave van de stelling op het bord.
- begin van de zitting:** 6.7.1. de start van de partij, tenzij het wedstrijdreglement anders bepaalt.
- beoordelingsvrijheid van de arbiter:** Er zijn ongeveer 40 gevallen in *de Regels* waar de arbiter zijn/haar 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:** 2.4. Kort woord voor schaakbord.
- bordschaak:** Inleiding. De *Regels* hebben alleen betrekking op deze vorm van schaken, geen internet, noch correspondentie, enzovoort.
- Bronstein-tijdsinstelling:** 6.3.2. Zie niet-opsparende tijdsinstelling.
- Chess960:** II. Een variant van schaken waar de stukken op de achterste rij in een van de 960 mogelijke ongelijksoortige posities staan opgesteld.
- claim:** 6.8. De speler kan bij verschillende situaties een claim indienen bij de arbiter.
- damevleugel:** III.3.6. De verticale helft van het bord waarop de dame staat bij het begin van de partij.
- demonstratiebord:** 6.12. 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:** 5.2.2. Beide spelers kunnen onmogelijk de koning van de tegenstander mat zetten met welke reeks van reglementaire zetten dan ook.
- e-sigaret:** 11.3.4. apparaat met een vloeistof die wordt verdampt en mondeling geïn haleerd om roken te simuleren.
- en passant:** 3.7.4.1 Zie het betreffende artikel voor een uitleg. Genoteerd als e.p..
- Fischer-modus:** Zie opsparende tijdsinstelling.
- gedaan:** 1.3. 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:** 6.2.6. Een situatie, veroorzaakt door bijvoorbeeld een fysieke of psychische beperking, die leidt tot een gedeeltelijk of volledig verlies van de mogelijkheid om schaakhandelingen uit te voeren.

**handicap:** Zie gehandicapt.

**ik zet recht:** Zie j'adoube.

**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:** 6.2.1. De handeling van het indrukken van de knop of hendel op een schaakklok die het uurwerk van de speler stopt en dat van zijn/haar 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:** III.3.6. 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:** Afkorting van schaakmat.

**mobiele telefoon:** 11.3.2.

**monitor:** 6.12.1. Een elektronische weergave van de stelling op het bord.

**niet-opsparende tijdsinstelling (Bronstein):** 6.3.2. 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/haar klok indrukt voordat de extra tijd verstreken is, zal zijn/haar basisbedenktijd niet wijzigen.

**normale manier:** III.5. 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:** 8.1. Een vel papier met ruimte voor het noteren van de zetten. Dit kan ook elektronisch gebeuren.

**nultolerantie:** 6.7.1. De verzuimtijd is 0 minuten.

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

**opgeven:** 5.1.2. Waar een speler eerder opgeeft, dan door te spelen tot hij/zij matgezet wordt.

**opsparende tijdsinstelling (Fischer):** 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:** 5.2.1. Indien de aan zet zijnde speler geen reglementaire zet heeft en zijn/haar koning niet schaak staat.

**promotie:** 3.7.5.3. Wanneer een pion de achtste rij bereikt en wordt vervangen door een nieuwe dame, toren, loper of paard van dezelfde kleur.

**promotieveld:** 3.7.5.1. Het veld waar een pion op komt wanneer die de achtste rij bereikt.

**punten:** 10. 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 3.10.1.

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

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

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

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

**rokeren:** 3.8.2. 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/haar teruggeslagen wordt.

**ruimte grenzend aan het speelgebied:** 12.8. 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:** 1.4. 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 3.7.4.1 en 3.7.4.2. 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:** 12.2.1. 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:** III. Een partij waar de bedenktijd van iedere speler minstens 60 minuten is.

**straffen:** 12.3. 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/zij bijvoorbeeld 40 zetten heeft voltooid binnen 90 minuten.

**tijdperiode:** 8.6. Een gedeelte van de partij waarin de spelers een aantal zetten of alle zetten binnen een bepaalde tijd moeten voltooien.

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

**toezien:** 12.2.5. 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).

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

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

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

**vlagval:** 6.1. Wanneer de aan de speler toegekende bedenktijd is verstreken.

**voltooide zet:** 6.2.1. Als een speler zijn/haar zet heeft gedaan en daarna zijn/haar klok ingedrukt heeft.

**wedstrijdreglement:** 6.7.1. Op verschillende punten in de *Regels* zijn er keuzemogelijkheden. Het wedstrijdreglement moet aangeven welke keuzen zijn gemaakt.

**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 beste zet verwijst naar de enkele zet van Wit.

**zetherhaling:** 9.2.1. **1.** Een speler mag remise claimen als dezelfde stelling drie keer voorkomt. **2.** Een partij is remise als dezelfde stelling vijf keer voorkomt.

**zettenteller:** 6.10.2. Een hulpmiddel van een schaakklok dat kan worden gebruikt om het aantal keren te registreren dat de klok is ingedrukt door elke speler.

**zitting:** 6.7.1. de start van de partij, tenzij het wedstrijdreglement anders bepaalt.

**zwart:** 2.1. **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.