



**Koninklijke** Nederlandse Schaakbond  
*een meesterlijke sport*

**FIDE-Regels  
voor het  
Schaakspel**

**Officiële  
Nederlandse  
vertaling**

KNSB mei 2009

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

De Engelse tekst is de authentieke versie van de *Regels voor het Schaakspel*, aangenomen op het 79e FIDE-Congres te Dresden (Duitsland) in november 2008, die van kracht wordt op 1 juli 2009. In de vertaling van deze *Regels* gelden de aanduidingen voor mannelijke personen ook voor vrouwelijke.

## 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 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 aangesloten schaakbond heeft de vrijheid om regels in te voeren die gedetailleerder zijn onder voorwaarde dat zij:

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

## Basisspelregels

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

- 1.1 De schaakpartij wordt gespeeld tussen twee tegenstanders die om de beurt hun stukken verplaatsen op een vierkant bord dat 'schaakbord' wordt genoemd. De speler met de witte stukken begint de partij. Men zegt dat een speler 'aan zet is', wanneer de zet van zijn tegenstander is 'gedaan'. (zie artikel 6.7)
- 1.2 Het doel van elke speler is, de koning van de tegenstander zodanig 'aan te vallen' dat de tegenstander geen reglementaire zet meer kan doen. Men zegt dat een speler die dit doel bereikt, de koning van de tegenstander heeft 'matgezet' en dat hij 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 tegenstanders koning is niet toegestaan. De speler wiens koning is matgezet, heeft de partij verloren.
- 1.3 Als de stelling zodanig is dat mat niet meer mogelijk is met welke reeks van reglementaire zetten dan ook, dan is de partij remise..

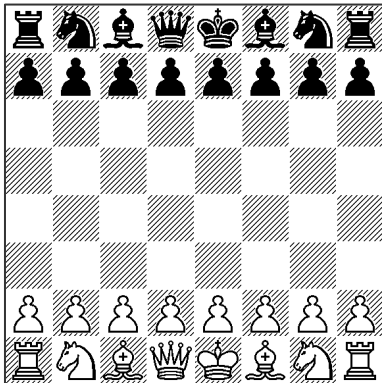
### Artikel 2: De beginopstelling van de stukken op het schaakbord

- 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 ene speler zestien lichtgekleurde stukken (de 'witte' stukken); de andere heeft zestien donkergekleurde stukken (de 'zwarte' stukken). Deze stukken zijn met aanduiding van de gebruikelijke symbolen de volgende:

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

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

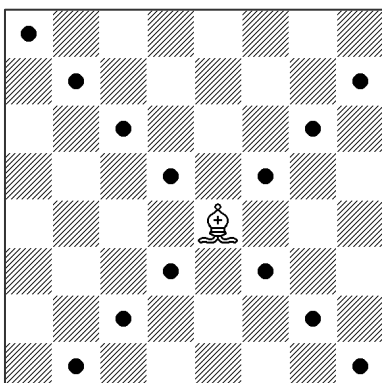


- 2.4 De acht verticale kolommen van velden noemt men 'lijnen'. De acht horizontale reeksen van velden noemt men 'rijen'. Een van een bordrand naar een aanliggende rand lopende rechte lijn van velden van dezelfde kleur wordt een 'diagonaal' genoemd.

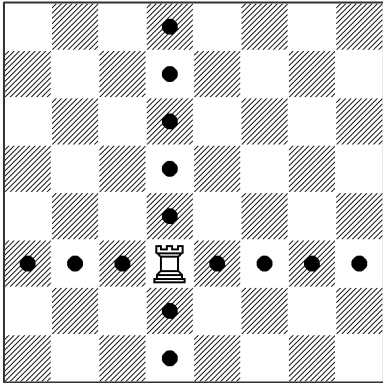
### Artikel 3: De loop der stukken

- 3.1 Het is niet toegestaan een stuk te verplaatsen naar een veld waarop een stuk van dezelfde kleur staat. 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. 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. Een stuk wordt geacht een veld aan te vallen, zelfs als het stuk niet naar dat veld verplaatst mag worden omdat de koning van de eigen kleur als gevolg daarvan aangevallen blijft staan of aangevallen komt te staan.

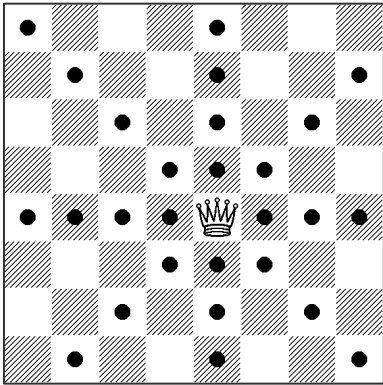
- 3.2 Een looper mag worden verplaatst naar elk veld van een diagonaal waarop hij staat.



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

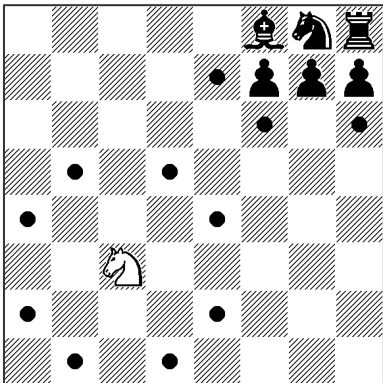


3.4 Een dame mag worden verplaatst naar elk veld van de lijn, de rij of een diagonaal waarop zij staat.

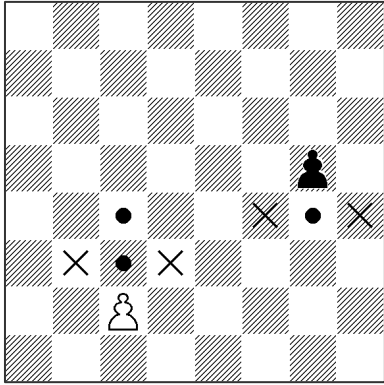


3.5 Bij deze zetten mag een loper, toren of dame niet over andere stukken heen worden verplaatst.

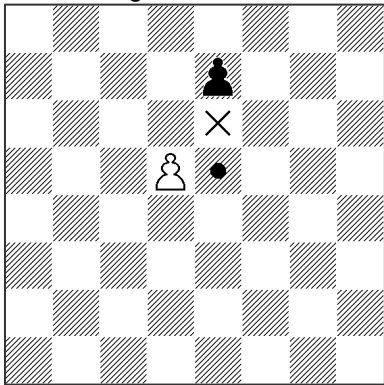
3.6 Een paard mag worden verplaatst naar een van de dichtstbijzijnde velden die niet op dezelfde lijn, rij of diagonaal liggen als waarop het staat.



- 3.7
- Een pion mag voorwaarts worden verplaatst naar het onbezette veld direct vóór hem op dezelfde lijn, of
  - bij zijn eerste zet mag een pion worden verplaatst als in 3.7.a; als alternatief mag hij twee velden op dezelfde lijn naar voren worden verplaatst onder voorwaarde dat beide velden onbezette zijn, of
  - 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.

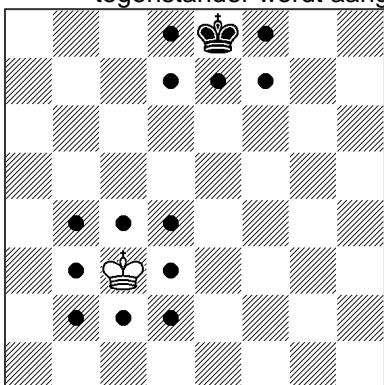


- d. Met een pion die een veld aanvalt dat is overschreden door een pion van de tegenstander die vanaf zijn oorspronkelijke veld twee velden in één zet naar voren is verplaatst, mag die pion van de tegenstander geslagen worden alsof deze slechts één veld naar voren is verplaatst. Dit slaan is alleen reglementair bij de eerstvolgende zet en wordt 'en passant' slaan genoemd.

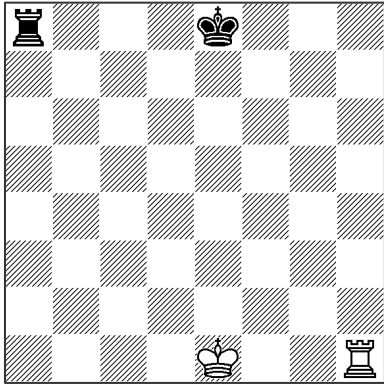


- e. Als met een pion de rij wordt bereikt die het verst van zijn beginpositie is verwijderd, dan moet hij als deel van dezelfde zet, op hetzelfde veld worden vervangen door een nieuwe dame, toren, looper of paard van de kleur van de pion. De keuze van de speler is niet beperkt tot stukken die eerder zijn geslagen. Deze vervanging van een pion door een ander stuk wordt 'promotie' genoemd. Het nieuwe stuk functioneert onmiddellijk.

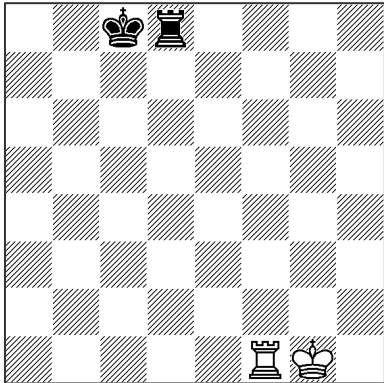
- 3.8 a. Er zijn twee verschillende manieren waarop men een koning mag verplaatsen, namelijk door  
i. verplaatsing naar een aangrenzend veld dat niet door een of meer stukken van de tegenstander wordt aangevallen,



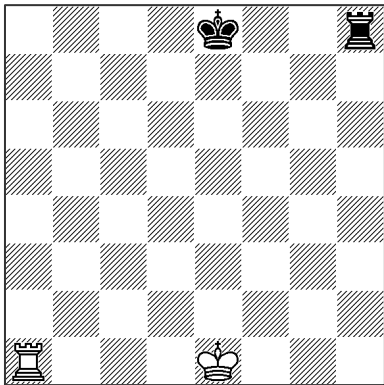
- of  
ii. 'rokeren'. Dit is een zet met een koning en een toren van dezelfde kleur op de eerste rij van de speler, geldend als een enkele koningszet, die wordt uitgevoerd door de koning van zijn oorspronkelijke veld twee velden in de richting van de toren op zijn oorspronkelijke veld te verplaatsen,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



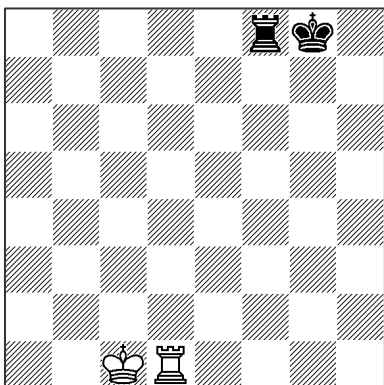
Vóór wits korte rokade  
Vóór zwarts lange rokade



Ná wits korte rokade  
Ná zwarts lange rokade



Vóór wits lange rokade  
Vóór zwarts korte rokade



Ná wits lange rokade  
Ná zwarts korte rokade

- b. 1) Het recht op rokeren is opgeheven:
  - a. als met de koning al een zet is gedaan, of
  - b. met een toren waarmee reeds is gezet.
- 2) Rokeren is tijdelijk niet toegestaan:

- a. 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;
  - b. als er een stuk staat tussen de koning en de toren waarmee wordt beoogd te rokeren.
- 3.9 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 verplaatst zouden mogen worden omdat ze dan de eigen koning in schaak zetten of laten staan. Geen enkel stuk mag worden verplaatst als ten gevolge daarvan de eigen koning dan schaak komt te staan of schaak blijft staan.

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

- 4.1 Bij het doen van een zet mag slechts één hand worden gebruikt.
- 4.2 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.
- 4.3 Als de aan zet zijnde speler, behoudens het in artikel 4.2 vermelde, opzettelijk op het schaakbord:
- a. een of meer van zijn eigen stukken aanraakt, dan moet hij spelen met het eerst-aangeraakte stuk dat kan worden verplaatst, of
  - b. een of meer van de stukken van zijn tegenstander aanraakt, dan moet hij het eerst-aangeraakte stuk slaan dat kan worden geslagen, of
  - c. 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 Als een speler die aan zet is:
- a. opzettelijk zijn koning en een toren aanraakt, dan moet hij aan die kant rokeren, indien dit reglementair is toegestaan.
  - b. opzettelijk een toren aanraakt en daarna zijn koning, dan mag hij bij die zet niet aan die zijde rokeren en is artikel 4.3a op de situatie van toepassing.
  - c. 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 (dit kan rokeren aan de andere zijde inhouden). Als er geen reglementaire zet met de koning mogelijk is, dan is elke andere reglementaire zet toegestaan.
  - d. 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 kan worden verplaatst of geslagen, dan is elke andere reglementaire zet toegestaan.
- 4.6 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 dan beschouwd als te zijn gedaan:
- a. 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;
  - b. 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 aan die zijde, als deze reglementair is;
  - c. 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. Wanneer de hand van de

speler de pion heeft losgelaten nadat deze op het promotieveld is geplaatst, is de zet nog niet gedaan, maar de speler heeft dan niet meer het recht de pion naar een ander veld te spelen.

De zet wordt reglementair genoemd als aan alle relevante vereisten van artikel 3 is voldaan. Als een zet niet reglementair is, moet er een andere zet gedaan worden volgens artikel 4.5.

- 4.7 Een speler verspeelt zijn recht op een claim tegen een overtreding van artikel 4 door zijn tegenstander, als hij met opzet een stuk aanraakt.

## Artikel 5: Het einde van de partij

- 5.1 a. De partij is gewonnen door de speler die de koning van zijn tegenstander heeft matgezet. Dit beëindigt de partij onmiddellijk, onder voorwaarde dat de zet waarmee de matpositie werd bereikt, reglementair was.  
b. De partij is gewonnen door de speler wiens tegenstander verklaart dat hij opgeeft. Dit beëindigt de partij onmiddellijk.
- 5.2 a. 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, onder voorwaarde dat de zet waarmee de patstelling werd bereikt, reglementair was.  
b. De partij is remise als een stelling is ontstaan waarin geen van beide spelers de koning van zijn 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, reglementair was. (zie Artikel 9.6)  
c. De partij is remise als beide spelers dit tijdens de partij overeenkomen. Dit beëindigt de partij onmiddellijk (zie artikel 9.1).  
d. De partij kan remise worden verklaard als een identieke stelling tenminste voor de derde maal op het punt staat op het schaakbord te verschijnen of is verschenen (zie artikel 9.2).  
e. De partij kan remise worden verklaard als tijdens de laatste vijftig opeenvolgende zetten door beide spelers geen pion is verplaatst en niets is geslagen (zie artikel 9.3).

## 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 a. Bij gebruik van een schaakklok moet elke speler een minimum aantal zetten of alle zetten doen in een toegekende tijdsperiode en/of er kan hem bij elke zet extra tijd worden toegekend. Al deze factoren moeten vooraf worden omschreven.  
b. De tijd die een speler uit de ene 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 basistijd begint pas nadat de extra tijd-per-zet is verbruikt. Onder voorwaarde dat de speler zijn klok stilzet vóór het verstrijken van deze extra tijd-per-zet, verandert de basisbedenktijd niet ongeacht hoeveel extra tijd-per-zet is verbruikt,
- 6.3 Onmiddellijk nadat een vlag valt, moet worden gecontroleerd of aan het bepaalde in artikel 6.2a is voldaan.
- 6.4 Vóór het begin van de partij bepaalt de arbiter waar de schaakklok wordt geplaatst.

- 6.5 Op het vastgestelde aanvangstijdstip van de partij wordt de klok van de speler met de witte stukken in gang gebracht.
- 6.6 a. Een speler verliest de partij als hij na het begin van de zitting voor het eerst aan het schaakbord verschijnt. Dat houdt in dat men niet te laat mag komen. In het toernooireglement mag dit anders omschreven worden.  
b. Indien het toernooireglement een andere omschrijving kent omtrent te laat komen is het volgende van toepassing.  
Als 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 in het toernooireglement iets anders is omschreven of de arbiter anders beslist.
- 6.7 a. Tijdens de partij moet elke speler die zijn zet op het schaakbord heeft gedaan, zijn eigen klok stilzetten en de klok van zijn tegenstander in gang brengen. Een speler moet altijd de kans krijgen zijn klok stil te zetten. Zijn zet wordt niet als voltooid beschouwd als hij zijn klok niet heeft stilgezet, tenzij de zet de partij beëindigt (zie de artikelen 5.1a, 5.2a, 5.2b, 5.2c en 9.6).  
De tijd tussen enerzijds het doen van de zet op het schaakbord en anderzijds het stilzetten van de eigen klok en het in gang brengen van de klok van de tegenstander wordt beschouwd als deel van de aan de speler toegekende bedenktijd.  
b. Een speler moet zijn klok stilzetten met dezelfde hand als waarmee hij zijn zet deed. Het is een speler verboden een vinger op de knop te houden of erboven te laten 'zweven'.  
c. De spelers dienen de schaakklok correct te behandelen. Het is verboden er op te slaan, hem op te tillen of om te gooien. Een incorrecte behandeling van de klok moet worden bestraft overeenkomstig artikel 13.4.  
d. 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. De klokken moeten door de arbiter op een redelijke wijze worden bijgesteld.
- 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 verloren, tenzij een van de artikelen 5.1a, 5.1b, 5.2a, 5.2b of 5.2c 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 a. Elke aanduiding van de klokken wordt als beslissend beschouwd, 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 zorgvuldigheid bepalen welke tijden er op de vervangende schaakklok moeten worden aangebracht.  
b. Als tijdens de partij geconstateerd wordt dat de instelling van een of beide klokken incorrect was, dan moet een van de spelers of de arbiter beide klokken onmiddellijk stilzetten. De arbiter moet de correcte instelling invoeren en de kloktijden en de zettenteller aanpassen. Hij moet met uiterste zorgvuldigheid de juiste instellingen bepalen.
- 6.11 Als beide vlaggen zijn gevallen en het onmogelijk is vast te stellen welke vlag het eerst viel, dan  
a. moet de partij worden voortgezet als het gebeurt in een periode die niet de laatste is.  
b. is de partij remise als het gebeurt in een periode waarbinnen alle resterende zetten moeten worden gedaan.
- 6.12 a. Als de partij moet worden onderbroken, dan moet de arbiter de klokken stilzetten.  
b. Een speler mag de klokken slechts stilzetten om de hulp van de arbiter in te roepen, bijvoorbeeld als er promotie heeft plaatsgevonden en het vereiste stuk niet beschikbaar is.  
c. De arbiter beslist wanneer de partij wordt hervat.

- d. 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 13.4.
- 6.13 Als er zich een onregelmatigheid voordoet en/of de stukken moeten worden teruggezet naar een vorige stelling, dan moet de arbiter met uiterste zorgvuldigheid bepalen welke tijden op de klokken moeten worden aangebracht. Zonodig moet hij ook de zettenteller van de klok bijstellen.
- 6.14 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. De speler mag een claim echter niet uitsluitend baseren op informatie die op deze wijze wordt getoond.

## Artikel 7: Onregelmatigheden

- 7.1 a. 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.  
b. Als tijdens een partij geconstateerd wordt dat het schaakbord anders lag dan artikel 2.1 voorschrijft, dan wordt de partij vervolgd maar de bereikte stelling moet worden overgebracht op een juist geplaatst schaakbord.
- 7.2 Als een partij begonnen is met verwisselde kleuren, moet er worden doorgespeeld, tenzij de arbiter anders beslist.
- 7.3 Als door toedoen van een speler een of meer stukken niet op de juiste plaats staan, dan moet hij de stelling in zijn eigen tijd herstellen. Indien noodzakelijk moet de speler of zijn tegenstander de klokken stilzetten en om de assistentie van de arbiter vragen. De arbiter kan de speler die de stukken van hun juiste plaats bracht bestraffen.
- 7.4 a. Als tijdens een partij blijkt dat er een onreglementaire zet is voltooid, waaronder ook begrepen wordt het slaan van de koning van de tegenstander of het niet voldoen aan alle eisen aangaande promotie, 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 klokken moeten worden bijgesteld overeenkomstig artikel 6.13. De artikelen 4.3 en 4.6 zijn van toepassing op de zet die de onreglementaire zet vervangt. De partij moet dan worden voortgezet vanuit deze herstelde stelling.  
b. Na de in artikel 7.4a beschreven handeling moet de arbiter bij de eerste twee onreglementaire zetten van een speler, in beide gevallen twee minuten extra tijd aan zijn tegenstander geven; bij een derde onreglementaire zet van dezelfde speler moet de arbiter de partij voor hem 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.
- 7.5 Wanneer gedurende een partij blijkt dat de stukken niet meer op hun juiste velden staan, 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. De klokken moeten worden bijgesteld overeenkomstig artikel 6.13. De partij moet dan worden voortgezet vanuit deze herstelde stelling.

## Artikel 8: Het noteren van de zetten

- 8.1 Zolang de partij duurt is elke speler verplicht zijn eigen zetten en die van zijn tegenstander op de juiste wijze te noteren, zet voor zet, zo duidelijk en leesbaar mogelijk, in de algebraïsche notatie (aanhangsel C), op het notatieformulier dat voor de wedstrijd is voorgeschreven. Het is niet toegestaan zetten vooraf te noteren, tenzij de speler remise claimt op grond van artikel 9.2 of 9.3, of zijn zet noteert zoals omschreven in de *Richtlijnen voor partijen die afgebroken moeten worden* punt 1a.  
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. Het aanbieden van remise moet door beide spelers worden genoteerd (C13).  
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. Zijn klok moet door de arbiter op een redelijke wijze worden bijgesteld.
- 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 op enig moment in een periode minder dan vijf minuten over heeft op zijn klok en hij er niet minstens dertig seconden toegevoegde tijd per zet bij krijgt, dan is hij voor het restant van die periode niet verplicht zich aan de vereisten van artikel 8.1 te houden. Onmiddellijk nadat

een vlag is gevallen, moet de speler zijn notatieformulier volledig bijwerken, alvorens een zet op het schaakbord te doen.

- 8.5
- a. Als beide spelers volgens artikel 8.4 niet behoeven te 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.
  - b. Als slechts één speler niet hoeft te noteren volgens artikel 8.4, dan moet hij zodra er een vlag is gevallen, zijn notatieformulier volledig bijwerken 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.
  - c. 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 eerst alle beschikbare relevante informatie noteren, zoals de bereikte stelling in de partij, de kloktijden en het aantal gedane 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.
- 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 deze incorrect is, blijft de uitslag gehandhaafd tenzij de arbiter anders beslist.

## Artikel 9: Remise

- 9.1
- a. In een toernooireglement kan omschreven worden dat spelers geen remise mogen overeenkomen binnen een bepaald aantal zetten, of (zelfs) helemaal niet, zonder toestemming van de arbiter.
  - b. Als het toernooireglement een remiseovereenkomst toestaat dan gelden de volgende regels:
    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 stilzet en de klok van zijn tegenstander in gang brengt. Een remiseaanbod op elk ander moment tijdens de partij is wel geldig, maar moet worden getoetst aan artikel 12.6. 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 notatieformulier te worden aangegeven met een teken (zie C13).
    3. Een remiseclaim overeenkomstig de artikelen 9.2, 9.3 of 10.2 moet als een remiseaanbod worden beschouwd.
- 9.2 De partij is remise, als de aan zet zijnde speler terecht claimt dat dezelfde stelling voor minstens de derde keer (niet noodzakelijkerwijs door opeenvolgende herhaling van zetten)
- a. tot stand gaat komen, als hij eerst zijn zet op zijn notatieformulier noteert en de arbiter zijn voornemen meedeelt om deze zet spelen, of
  - b. zojuist tot stand is gekomen, en de speler die remise claimt aan zet is.

Stellingen bedoeld onder (a) en (b) worden geacht dezelfde te zijn, 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 een pion die en passant had kunnen worden geslagen niet langer op deze wijze kan worden geslagen. Als een koning of toren gedwongen moet worden verplaatst, dan vervalt het recht op rokeren (indien aanwezig) pas nadat het stuk verplaatst is.

- 9.3 De partij is remise, als de aan zet zijnde speler terecht claimt dat

- a. er met de door hem op het notatieformulier genoteerde en aan de arbiter meegeedeelde zet de situatie wordt bereikt, dat er met de laatste vijftig opeenvolgende zetten van beide spelers geen pion is verzet en niets is geslagen, of
  - b. er met de laatste vijftig opeenvolgende 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 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 Als een speler remise claimt op grond van artikel 9.2 of 9.3, dan mag hij beide klokken stilzetten (zie artikel 6.12b). Hij mag zijn claim niet intrekken.
- a. Als blijkt dat de claim terecht is, dan is de partij onmiddellijk remise.
  - b. Als blijkt dat de claim onterecht is, dan moet de arbiter drie minuten toevoegen aan de bedenktijd van de tegenstander. Daarna moet de partij worden voortgezet. Als de claim gebaseerd was op een voorgenomen en genoteerde zet (9.2a; 9.3a), dan moet deze zet worden gedaan met inachtneming van artikel 4.
- 9.6 De partij is remise als een stelling is bereikt waarin mat niet mogelijk is door welke reeks van reglementaire zetten dan ook. Dit beëindigt de partij onmiddellijk, op voorwaarde dat de zet waardoor deze stelling tot stand kwam reglementair was.

### **Artikel 10: Versneld beëindigen**

- 10.1 'Versneld beëindigen' betreft de periode van een partij waarin alle (resterende) zetten moeten worden gedaan in een beperkte tijd.
- 10.2 Als 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 klokken stilzetten (zie artikel 6.12b).
- a. 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.
  - b. 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.
  - c. Als de arbiter de claim heeft afgewezen dan moet aan de tegenstander twee minuten extra bedenktijd toegekend worden.
  - d. De beslissing van de arbiter inzake de artikelen 10.2a, 10.2b en 10.2c is definitief.

### **Artikel 11: De score**

- 11.1 Tenzij vooraf anders is aangekondigd, krijgt een speler die zijn partij wint, of reglementair wint, één punt (1), een speler die zijn partij verliest of reglementair verliest krijgt geen punten (0), en een speler die remise speelt krijgt een half punt ( $\frac{1}{2}$ ).

### **Artikel 12: Het gedrag van de spelers**

- 12.1 De spelers dienen zich te onthouden van handelingen waardoor het schaakspel in diskrediet wordt gebracht.
- 12.2 Het is de spelers niet toegestaan het 'spelersgebied' te verlaten zonder toestemming van de arbiter. Onder spelersgebied wordt verstaan: de speelruimte, toiletten, koffiekamer, rookruimte en andere door de arbiter aangewezen ruimten. De aan zet zijnde speler mag de speelruimte niet verlaten zonder toestemming van de arbiter.

- 12.3 a. Tijdens het spelen is het spelers verboden gebruik te maken van enigerlei aantekening, informatiebron of advies of op een ander schaakbord te analyseren.
- b. Zonder toestemming van de arbiter is het een speler verboden om een mobiele telefoon of andere elektronische communicatiemiddelen in het spelersgebied bij zich te hebben, tenzij ze volledig zijn uitgeschakeld. Als een dergelijk apparaat enig geluid maakt, dan verliest die speler de partij. De tegenstander wint. Als de tegenstander de partij echter niet kan winnen door welke reeks van reglementaire zetten dan ook, dan krijgt hij een score alsof hij een remise had behaald.
- c. Roken is alleen toegestaan in de door de arbiter aangegeven gedeelten van het spelersgebied.
- 12.4 Het notatieformulier mag alleen worden gebruikt om de zetten, de kloktijden, de remisevoorstellen, zaken betreffende een claim en andere relevante gegevens te noteren.
- 12.5 Spelers die hun partij hebben beëindigd, worden als toeschouwers beschouwd.
- 12.6 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.
- 12.7 Overtreding van enig deel uit de artikelen 12.1 tot en met 12.6 moet leiden tot straffen overeenkomstig artikel 13.4.
- 12.8 Wanneer een speler herhaaldelijk weigert zich aan de *Regels voor het Schaakspel* te houden, moet hij bestraft worden met het verlies van de partij. De arbiter stelt de score van de tegenstander vast.
- 12.9 Als beide spelers schuldig zijn volgens artikel 12.8, dan moet de partij voor beide spelers verloren worden verklaard.
- 12.10 Tegen een beslissing van de arbiter inzake artikel 10.2d of aanhangsel D is geen beroep mogelijk. Tegen elke andere beslissing van de arbiter mag een speler beroep aantekenen tenzij in het toernooireglement iets anders wordt omschreven.

### **Artikel 13: De taak van de arbiter (zie Voorwoord)**

- 13.1 De arbiter moet erop toezien dat de *Regels voor het Schaakspel* strikt worden nageleefd.
- 13.2 De arbiter moet zodanig optreden dat de wedstrijd optimaal verloopt. Hij moet ervoor zorgen dat er goede speelomstandigheden worden gehandhaafd en dat de spelers niet worden gehinderd. Hij moet toezien op het verloop van het toernooi.
- 13.3 De arbiter houdt de partijen in het oog, in het bijzonder als de spelers weinig tijd hebben. Hij moet erop toezien dat door hem genomen beslissingen worden uitgevoerd, en de spelers zonodig bestraffen.
- 13.4 De arbiter kan een of meer van de volgende straffen opleggen.
- een waarschuwing,
  - vermeerdering van de bedenktijd van de tegenstander,
  - vermindering van de bedenktijd van de in overtreding zijnde speler,
  - de partij verloren verklaren,
  - vermindering van de punten in de partij, gescoord door de in overtreding zijnde speler,
  - 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,
  - een speler uitsluiten van het toernooi.
- 13.5 De arbiter mag een of beide spelers extra bedenktijd toekennen bij een van buiten komende verstoring van de partij.

- 13.6 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 gedaan, behalve bij toepassing van 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.
- 13.7 a. Toeschouwers en spelers van andere partijen mogen niet praten over of zich bemoeien met een partij. De arbiter kan overtreders hiervan, zo nodig, uit het spelersgebied verwijderen. Als iemand een onregelmatigheid waarneemt dan mag hij alleen de arbiter daarop attenderen.
- b. 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.

#### **Artikel 14: De FIDE**

14. Aangesloten federaties mogen de FIDE vragen om een officiële beslissing te nemen over problemen betreffende de *Regels voor het Schaakspel*.

# Aanhangsels

## A. Regels voor Rapidschaak

- A1 Bij 'rapidschaak' moeten alle zetten worden gedaan binnen een vastgestelde tijd van minimaal vijftien minuten maar minder dan zestig minuten per speler; of de toegekende tijd vermeerderd met zestigmaal de toegevoegde tijd per zet is minimaal vijftien minuten, maar minder dan zestig minuten per speler.
- A2 Spelers behoeven hun zetten niet op te schrijven.
- A3 Als er voldoende toezicht is (bijvoorbeeld één arbiter voor maximaal drie partijen), dan zijn de *Wedstrijdregels* van toepassing.
- A4 Als er niet voldoende toezicht is dan zijn de *Wedstrijdregels* van toepassing, tenzij de volgende *Regels voor Rapidschaak* anders aangeven:
- a. Zodra beide spelers drie zetten hebben voltooid kan er geen claim meer ingediend worden met betrekking tot een onjuiste beginopstelling, een verkeerd geplaatst schaakbord of de instelling van de klok.  
In het geval van omgekeerde plaatsing van koning en dame is rokeren met deze koning niet toegestaan.
  - b. De arbiter moet slechts een beslissing nemen volgens artikel 4 (Het uitvoeren van een zet) als hem dit wordt gevraagd door een of beide spelers.
  - c. Een onreglementaire zet is voltooid zodra de klok van de tegenstander in gang is gebracht. Totdat de tegenstander zelf een zet heeft gedaan, heeft deze dan het recht om te claimen dat de speler een onreglementaire zet heeft voltooid. Alleen na een dergelijke claim moet de arbiter een beslissing nemen. Staan echter beide koningen schaak of is de promotie van een pion niet voltooid, dan moet de arbiter zo mogelijk ingrijpen.
  - d.
    1. De vlag wordt geacht te zijn gevallen na een terechte, desbetreffende claim door een speler. De arbiter mag het vallen van de vlag niet melden, maar als beide vlaggen zijn gevallen mag hij dit wel melden.
    2. Om de winst na tijdoverschrijding te claimen moet betrokkene beide klokken 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 klokken.
    3. Als beide vlaggen zijn gevallen zoals beschreven in d.1 en d.2, dan moet de arbiter de partij remise verklaren.

## B. Regels voor Snelschaak

- B1 Bij 'snelschaak' moeten alle zetten worden gedaan binnen een vastgestelde tijd van minder dan vijftien minuten per speler; of de toegekende tijd vermeerderd met zestigmaal de toegevoegde tijd per zet is minder dan vijftien minuten per speler.
- B2 Als er voldoende toezicht is (één arbiter per partij), dan zijn de *Wedstrijdregels* en artikel A2 van toepassing.
- B3 Als er onvoldoende toezicht is dan is het volgende van toepassing:
- Partijen worden gespeeld volgens de *Regels voor Rapidschaak* (aanhangsel A), tenzij anders is bepaald in de volgende *Regels voor Snelschaak*.
  - De artikelen 10.2 en A4.c zijn niet van toepassing.
  - Een onreglementaire zet is voltooid zodra de klok van de tegenstander in gang is gebracht. De tegenstander mag daarna de winst claimen voordat hij zelf een zet heeft gedaan. Als de tegenstander echter de koning van de speler nooit mat kan zetten, door welke reeks van reglementaire zetten dan ook, dan mag de speler remise claimen voordat hij zelf een zet heeft gedaan. Wanneer de tegenstander zelf een zet heeft gedaan, dan kan een onreglementaire zet niet meer worden hersteld, tenzij dit onderling wordt overeengekomen zonder ingrijpen van een arbiter.

## 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 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 de beginletter -een hoofdletter- van zijn naam, Voorbeelden: K = koning, D = dame, T = toren, L = loper en P = paard.
- C3 Een speler mag als beginletter voor de naam van de stukken de beginletter gebruiken van de naam die gebruikelijk is in zijn land. Voorbeelden: F = fou (Frans voor loper), B = bishop (Engels voor loper). In gedrukte publicaties wordt het gebruik van figurines aanbevolen.
- C4 Pionnen worden niet aangeduid door een beginletter; ze zijn daarentegen herkenbaar door het ontbreken van zo'n letter. Voorbeelden: e5, d4, a5.
- C5 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.
- C6 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.
- C7 Uit het voorgaande volgt dat elk van de 64 velden onveranderlijk wordt aangeduid door een unieke combinatie van een letter en een cijfer.

<b>8</b>	<b>a8</b>	<b>b8</b>	<b>c8</b>	<b>d8</b>	<b>e8</b>	<b>f8</b>	<b>g8</b>	<b>h8</b>
<b>7</b>	<b>a7</b>	<b>b7</b>	<b>c7</b>	<b>d7</b>	<b>e7</b>	<b>f7</b>	<b>g7</b>	<b>h7</b>
<b>6</b>	<b>a6</b>	<b>b6</b>	<b>c6</b>	<b>d6</b>	<b>e6</b>	<b>f6</b>	<b>g6</b>	<b>h6</b>
<b>5</b>	<b>a5</b>	<b>b5</b>	<b>c5</b>	<b>d5</b>	<b>e5</b>	<b>f5</b>	<b>g5</b>	<b>h5</b>
<b>4</b>	<b>a4</b>	<b>b4</b>	<b>c4</b>	<b>d4</b>	<b>e4</b>	<b>f4</b>	<b>g4</b>	<b>h4</b>
<b>3</b>	<b>a3</b>	<b>b3</b>	<b>c3</b>	<b>d3</b>	<b>e3</b>	<b>f3</b>	<b>g3</b>	<b>h3</b>
<b>2</b>	<b>a2</b>	<b>b2</b>	<b>c2</b>	<b>d2</b>	<b>e2</b>	<b>f2</b>	<b>g2</b>	<b>h2</b>
<b>1</b>	<b>a1</b>	<b>b1</b>	<b>c1</b>	<b>d1</b>	<b>e1</b>	<b>f1</b>	<b>g1</b>	<b>h1</b>
	<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, 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.
- C9 Wanneer er met een stuk geslagen wordt, wordt er een x geplaatst tussen (a) de beginletter van het betreffende stuk, en (b) het veld van aankomst. Voorbeelden: Lxe5, Pxf3, Txd1. Wanneer er met een pion geslagen wordt, moet de lijn van vertrek worden aangegeven, dan een x, en dan het veld van aankomst. Voorbeelden: dxe5, gxf3, axb5. Als er met een pion 'en passant' geslagen wordt, dan is het veld van aankomst het veld waar de pion na deze zet staat en wordt er 'e.p.' aan de notatie toegevoegd. Voorbeeld exd6 e.p..
- C10 Wanneer er twee identieke stukken naar hetzelfde veld kunnen worden verplaatst, wordt de zet als volgt genoteerd:
- 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;
  - indien beide stukken op dezelfde lijn staan door (a) de beginletter van het stuk, (b) het cijfer van het veld van vertrek en (c) het veld van aankomst;
- Indien de stukken op verschillende lijnen en rijen staan, dan heeft methode 1. de voorkeur. Indien er sprake is van slaan, mag er een x ingevoegd worden tussen (b) en (c). Voorbeelden:  
Er zijn twee paarden, op g1 en e1, en een ervan gaat naar f3: Pgf3 ofwel Pef3.  
Er zijn twee paarden, op g5 en g1, en een ervan gaat naar f3: P5f3 ofwel P1f3.  
Er zijn twee paarden, op h2 en d4, en een ervan gaat naar f3: Phf3 ofwel Pdf3.  
Als er op f3 iets wordt geslagen, dan veranderen bovenstaande voorbeelden door invoeging van een x: (1) Pgxf3 ofwel Pexf3; (2) P5xf3 ofwel P1xf3; (3) Phxf3 ofwel Pdx3.
- C11 Wanneer er met twee verschillende pionnen hetzelfde stuk of dezelfde pion van de tegenstander geslagen kan worden, wordt de zet aangeduid door: (a) de letter van de lijn van vertrek, (b) een x, (c) het veld van aankomst. Voorbeeld: op c4 en op e4 staat een witte pion. Op d5 staat een zwarte pion of een zwart stuk. De notatie van de witte zet is cxd5 resp. exd5.
- C12 In geval van promotie van een pion wordt de feitelijke pionzet genoteerd, onmiddellijk gevolgd door de beginletter van het nieuwe stuk. Voorbeelden: d8D, f8P, b1L, g1T.
- C13 Een remiseaanbod/-voorstel moet genoteerd worden als (=).

Belangrijke 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

Het is niet verplicht om het schaak, het mat en het slaan op het notatieformulier aan te geven.

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(=)

## D. Versneld beëindigen buiten aanwezigheid van een arbiter

- D1 Als er partijen worden gespeeld waarbij artikel 10 van toepassing is, dan mag een speler 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
- dat zijn tegenstander niet op een normale wijze kan winnen, en/of
  - dat zijn tegenstander geen poging doet om op een normale wijze te winnen.
- In (a) moet de speler de eindstelling opschrijven en zijn tegenstander moet dit verifiëren.  
In (b) moet de speler de eindstelling opschrijven en een volledig bijgewerkt notatieformulier overleggen. De tegenstander moet het notatieformulier en de eindstelling verifiëren.  
De claim moet worden voorgelegd aan een arbiter, wiens beslissing bindend is.

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

- E1 Toernooidirecteuren/-organisaties moeten de bevoegdheid hebben om de volgende regels aan te passen, al naargelang 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:
- tenminste 20 bij 20 centimeter;
  - de zwarte velden iets verhoogd;
  - in ieder veld een opening waarin een stuk stevig blijft staan;
  - ieder stuk voorzien van een pen die in de opening past;
  - stukken van het Stauntonmodel, waarbij de zwarte stukken van een speciaal merkteken zijn voorzien.
- E2 Er wordt gespeeld onder de volgende regels:
- De zetten worden duidelijk aangekondigd, door de tegenstander herhaald en op zijn bord uitgevoerd. Als de speler een pion laat promoveren moet hij 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  
De rijen van wit naar zwart krijgen 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:
  - a. ingeval van slaan, het geslagen stuk verwijderd is van het schaakbord van de aan zet zijnde speler;
  - b. een stuk in een andere opening is geplaatst;
  - c. de zet is aangekondigd.Pas dan mag de klok van de tegenstander in gang worden gebracht.  
Voorzover het de punten 2 en 3 betreft, zijn de normale regels van kracht voor de ziende speler.
4. Een speciaal voor visueel gehandicapten geconstrueerde schaakklok is toegestaan. Deze moet voorzien zijn van de volgende kenmerken:
  - a. 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.
  - b. 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.
5. 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.
6. 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.
7. 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 stelling weer in overeenstemming brengen met de zet die op de partijnotaties staat vermeld.
8. 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 klok dienovereenkomstig bijstellen.
9. De visueel gehandicapte speler heeft het recht om gebruik te maken van een assistent die een of meer van de volgende taken heeft:
  - a. Het doen van de zetten van beide spelers op het schaakbord van de tegenstander.
  - b. Het aankondigen van de zetten van beide spelers.
  - c. Het bijhouden van de notatie van de visueel gehandicapte speler en de klok van zijn tegenstander in gang brengen (rekening houdend met regel 3.c).
  - d. 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.
  - e. 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.
  - f. Het verrichten van de nodige formaliteiten wanneer de partij wordt afgebroken. 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 9.a en 9.b.

## **F. Regels voor 'Chess960'**

F1 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 matzetten van de koning van de tegenstander.

### **F2 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:

- a. De koning wordt tussen beide torens geplaatst;
- b. De lopers worden op velden van verschillende kleur geplaatst.

De zwarte stukken worden ten opzichte van de witte stukken geplaatst op overeenkomstig tegenover elkaar liggende velden. (Ofwel spiegelbeeldig, net als bij gewoon schaak.)

De beginopstelling kan voor de partij worden gegenereerd door een computerprogramma, maar er kan ook gebruik worden gemaakt van dobbelstenen, munten, kaarten, etc.

### F3 Regels voor het rokeren

Met inachtneming van de normale beperkingen die in de *Basisspelregels* worden genoemd, is het elke speler ook bij het spelen van 'Chess960' toegestaan in een partij eenmaal te rokeren: het uitvoeren van een zet waarbij de mogelijkheid bestaat de koning en een toren tegelijkertijd te verplaatsen.

Het uitgangspunt is dat de posities van een koning en een toren waarmee wordt gerokeerd, na het uitvoeren van de zet dezelfde zijn als die in het klassieke schaak:

- 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).

Dit leidt ertoe dat er enkele bijzondere interpretaties nodig zijn van de *Basisspelregels*, omdat er in een partij 'Chess960' beginposities van koning en toren kunnen voorkomen die volgens die *Basisspelregels* niet zijn toegestaan.

Er kunnen zich enige eigenaardigheden voordoen:

- a. Vanuit sommige begininstellingen worden de koning of de toren (maar nooit allebei) tijdens de rokade niet verplaatst.
- b. Vanuit sommige begininstellingen kan rokeren al op de eerste zet plaatsvinden.

Op basis van het voorgaande kan de rokade op vier verschillende manieren uitgevoerd worden:

1. Als een zet met koning en toren tegelijkertijd, waarbij ze in tegengestelde richting worden verplaatst en ze elkaar passeren.
2. Als een zet met koning en toren tegelijkertijd, waarbij ze in dezelfde richting worden verplaatst en ze ten opzichte van elkaar van plaats verwisseld worden.
3. Als een zet met de koning alleen, waarbij deze de toren passeert.
4. Als een zet met de toren alleen, waarbij deze de koning passeert.

NB: Omdat de rokade als een zet met de koning wordt beschouwd, moet zo mogelijk een reglementaire zet met de koning worden gedaan als de uitgevoerde rokade (4) reglementair niet is toegestaan.

Opmerkingen en aanbevelingen.

- a. Bij een verplaatsing mag geen enkel veld dat bij de beoogde rokade betrokken is, worden bezet door andere stukken dan de koning en de toren waarmee wordt gerokeerd.
- b. Vanuit sommige begininstellingen kunnen velden bezet blijven in gevallen waarin ze bij gewoon schaak onbezet zouden moeten zijn. Bijvoorbeeld na rokeren op de damevleugel (0-0-0) is het mogelijk om de a-, b-, en/of de e-lijn (nog) bezet te hebben; dit geldt op de andere vleugel (0-0) voor de e- en/of de h-lijn.
- c. Als er door een menselijke schaker op een concreet schaakbord gerokeerd wordt, is het aan te bevelen dat de koning buiten het speelbord voor zijn definitieve veld wordt gezet, de toren dan van zijn oorspronkelijke naar zijn definitieve veld verplaatst wordt, en de koning vervolgens wordt geplaatst op het veld van bestemming.
- d. Om misverstanden te vermijden verdient het aanbeveling om de rokade mondeling aan te kondigen, net zoals men dat zou doen bij het rechtzetten van een of meer stukken.

## Richtlijnen voor partijen die afgebroken moeten worden

- 1
  - a. 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 in gang te brengen. 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.
  - b. 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.
- 2 Op de envelop moeten worden vermeld:
  - a. de namen van de spelers
  - b. de stelling onmiddellijk voorafgaand aan de afgegeven zet
  - c. de door elke speler verbruikte bedenktijd
  - d. de naam van de speler die de zet heeft afgegeven
  - e. het nummer van de afgegeven zet
  - f. het remiseaanbod als het voorstel nog van kracht is
  - g. de datum, tijd en locatie van hervatting van de partij.
- 3 De arbiter moet de juistheid van de gegevens op de envelop controleren en hij is verantwoordelijk voor het bewaren er van.
- 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 omschreven in artikel 9.1.
- 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 klok worden ingesteld. (Zie richtlijnen 2b en 2c)
- 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.
- 7 De envelop wordt pas geopend als de speler die moet antwoorden op de afgegeven zet, aanwezig is.
- 8 Behalve in de gevallen genoemd in de artikelen 5, 6.9 en 9.6 is de partij verloren voor de speler wiens afgegeven zet:
  - a. voor meer dan een uitleg vatbaar is, of
  - b. zodanig is genoteerd dat het onmogelijk is vast te stellen wat er is bedoeld, of
  - c. onreglementair is.
- 9 Als op het afgesproken aanvangstijdstip van de hervatting
  - a. 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 in gang gebracht.
  - b. de speler die moet antwoorden op de afgegeven zet afwezig is, dan wordt zijn klok in gang gebracht. 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 in gang gebracht.
  - c. de speler die de zet heeft afgegeven afwezig is, dan heeft zijn tegenstander het recht om in plaats van op de normale manier zijn antwoordzet te doen, deze op zijn notatieformulier te schrijven en dat in een nieuwe envelop te doen, zijn klok stil te zetten en die van zijn 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.

- 10 De speler verliest de partij als hij meer dan een uur te laat aan het schaakbord verschijnt voor de hervatting van een afgebroken partij (tenzij de regels voor de wedstrijd anders bepalen of de arbiter anders beslist). Maar als de speler die de zet heeft afgegeven te laat is, wordt anders beslist als:
  - a. de afwezige speler heeft gewonnen op grond van het feit dat er een matzet is afgegeven, of
  - b. de afwezige speler remise heeft gemaakt op grond van het feit dat er een patzet is afgegeven, of dat er een stelling zoals beschreven in artikel 9.6 op het schaakbord is verschenen, of
  - c. de aanwezige speler de partij heeft verloren overeenkomstig artikel 6.9.
- 11
  - a. 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.
  - b. Als het onmogelijk is de stelling te reconstrueren, dan wordt de partij ongeldig verklaard en moet er een nieuwe partij worden gespeeld.
- 12 Als een van beide spelers, voordat hij bij de hervatting zijn 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.
- 13 De duur van elke zitting met afgebroken partijen wordt bepaald aan de hand van de klok van de arbiter. Begin- en eindtijd moeten van tevoren bekend worden gemaakt.