

# Reglement voor snelschaaktoernooien

## De duur van de partij

1. Een snelschaakpartij is vanaf 5 minuten tot 25 minuten per persoon per partij.

## De klok

2. Alle klokken moeten zijn voorzien van een speciaal hulpmiddel gebruikelijk is een vlag dat het einde van de toegestane bedenktijd aangeeft.

3. Voor het begin van de partij dienen de spelers de opstelling van de stukken en de afstelling van de klok te controleren. Indien een speler dit heeft nagelaten, en hij zijn eerste zet heeft gedaan, worden protesten dien aangaande niet in behandeling genomen.

4. Iedere speler moet zijn klok bedienen met dezelfde hand als waarmee hij de stukken verplaatst. Uitzondering: bij het uitvoeren van de rokade mogen beide handen gebruikt worden.

5. De zwartspeler bepaald aan welke kant van het bord de klok wordt geplaatst.

6. Geen speler mag de knop van zijn klok meer of minder permanent met één van zijn vingers bedekken

7. Gedurende de partij mag de klok door geen der spelers opgetild worden.

## De gewonnen partij

8. Een partij is gewonnen door de speler:

(a) die de koning van zijn tegenstander heeft matgezet;

(b) wiens tegenstander verklaard, dat hij opgeeft;

(c) **wiens tegenstander een onreglementaire zet voltooid (zie Artikel 17), hierin begrepen een zet waarmee het schaak van zijn koning niet wordt opgeheven of waardoor zijn koning schaak komt te staan, maar slechts dan wanneer de speler de winst opeist voordat hij zelf een stuk aanraakt. In plaats van deze procedure is het toegestaan, dat een speler de koning van zijn tegenstander slaat, indien deze zijn koning schaak laat staan of een zet doet waardoor zijn koning schaak komt te staan.**

(d) indien de vlag van zijn tegenstander het eerst valt voordat de partij op een andere manier is geëindigd.

9. Een speler moet zelf de winst opeisen door onmiddellijk beide klokken stil te zetten en de wedstrijdleader in te lichten. Bij het opeisen van de winst op grond van artikel 8d. dient nadat de klokken zijn stilgezet dient de vlag van de speler niet en die van zijn tegenstander wel gevallen te zijn. Indien beide vlaggen zijn gevallen, wordt de partij remise verklaard. zie Artikel 10c.

## De onbesliste partij

10. een partij is remise:

(a) als een koning is patgezet;

(b) als beide spelers dit tijdens (maar niet voor of na) de partij overeenkomen;

(c) **als de vlag van een speler valt, nadat de vlag van de andere speler reeds gevallen was, zonder dat de winst opgeëist was.**

(d) als een speler aantoont, dat hij de koning van zijn tegenstander voortdurend schaak kan geven (eeuwig schaak) of dat hij een herhaling van de stelling kan afdwingen als bedoeld in (Artikel 10.5) van de spelregels;

(e) als beide spelers onvoldoende materiaal hebben voor een mogelijke mat (alleen bij koning tegen koning, koning en loper tegen koning, koning en paard tegen koning, koning en loper tegen koning en loper met de lopers op diagonalen van dezelfde kleur);

(f) als een speler onvoldoende materiaal heeft voor een mogelijk mat zoals beschreven in (Artikel 10e) en de vlag van zijn tegenstander het eerst valt.

11. Als een partij in remise is geëindigd, moet de witspeler dit aan de wedstrijdleader mededelen.

## Diversen

12. Als door toedoen van een speler de stelling per ongeluk in het ongerede geraakt, moet hij deze in zijn eigen tijd herstellen. Indien noodzakelijk, kan zijn tegenstander de klok van de speler aan de gang brengen zonder zelf een zet te doen, teneinde er zeker van te zijn dat de speler de stukken in zijn eigen tijd weer op de juiste velden zet.

13. Er wordt gespeeld volgens de regels van het schaakspel, vastgesteld door de FIDE en de eventuele interpretaties op deze spelregels, in alle gevallen waarop zij van toepassing zijn en zij niet in strijd zijn met dit reglement. **Speciaal Artikel. 7 (het aangeraakte stuk) blijft volledig van kracht. Als een speler een stuk aanraakt en dan met een ander stuk zet, moet zijn tegenstander de klok van de speler, indien noodzakelijk, weer aan de gang brengen en hem meedelen, dat hij zijn zet moet voltooien volgens Artikel. 7.**

14. In geval van een geschil mag een speler de klokken stilzetten om de wedstrijdleader te informeren en hem om een beslissing te vragen. Alle bepalingen van dit reglement zijn onderworpen aan de interpretatie van de wedstrijdleader, wiens beslissingen bindend zijn.

**15. Het is aan toeschouwers en spelers, die met een andere partij bezig zijn, niet toegestaan te praten over of zich op een andere wijze met een partij te bemoeien.** Als zo'n derde zich op enigerlei wijze met een partij bemoeit, zoals het wijzen op een gevallen vlag of op een onreglementaire zet, kan de wedstrijdleader de partij annuleren en beslissen dat in plaats daarvan een nieuwe partij moet worden gespeeld; bovendien kan hij de overtreder uit de speelzaal doen verwijderen. Ook de wedstrijdleader dient zich te onthouden van het wijzen van het vallen van een vlag of op een onreglementaire zet, daar de spelers zelf hiervoor de verantwoordelijkheid dragen.

16. De wedstrijdleader mag de klokken niet bedienen, behalve in het geval van een geschil of indien beide spelers hem dit verzoeken.

17. een zet is voltooid zodra de speler zijn klok heeft ingedrukt.

18. Onreglementaire zetten die door beide spelers niet zijn opgemerkt, kunnen achteraf niet gecorrigeerd worden; ook kunnen zij achteraf niet leiden tot een winst op grond van Artikel.8c.

19. Voordat een snelschaaktoernooi begint, dienen de organisatoren een exemplaar van dit reglement aan iedere deelnemer uit te reiken, of, indien dit niet mogelijk is, er voor te zorgen, dat een voldoende aantal exemplaren van dit reglement in de speelzaal wordt neergelegd. Dit dient tenminste een half uur voor het aanvangstijdstip van de eerste ronde te geschieden.