

Handleiding

Cursus Scheidsrechter 2

Samengesteld door:
Eric van der Schilden
Arrian Rutten
Eric Roosendaal

©KNSB 2008 - 2019

Herzien door Aart Strik 2010
Herzien in 2014
Herzien door Eric Roosendaal 2019

1. Inhoudsopgave

1. Inhoudsopgave	2
2. Inleiding	4
3. Toelichting bij "FIDE-Regels voor het Schaakspel"	6
3.1 Voorwoord	6
3.2 Spelregels	7
3.3 Wedstrijdregels	10
3.4 Aanhangsels	19
4.1 Het einde en de uitslag van de partij	23
4.1.1 Algemeen	23
4.1.2 Tijdens versneld beëindigen	24
4.1.3 Rapidschaak	24
4.1.4 Snelschaak	24
4.1.5 Afbreken	24
4.2 Het doen van een zet	25
4.3 Tijdnood en tijdcontrole	26
4.4 Remiseclaim wegens stellingsherhaling of 50-zetten	26
5. Toernooi- en competitiereglementen	28
5.1 Het toernooireglement	28
5.1.1 Inleiding	28
5.1.2 Wat staat er in een toernooireglement?	29
5.1.3 Kort en goed	31
5.2 Het competitiereglement	31
5.2.1 Inleiding	31
5.2.2 Uitgangspunten	31
6. Taken van de arbiter	34
6.1 Het leiden van een KNSB-competitiewedstrijd	34
6.1.1 Fase 1: Voorafgaand aan de wedstrijd	35
6.1.2 Fase 2: Het begin van de wedstrijd	37
6.1.3 Fase 3: De eerste periode	38
6.1.4 Fase 4: De tweede (en laatste) periode	40
6.1.5 Fase 5: Het einde van de wedstrijd	40
6.2 Het leiden van een rapid- of snelschaaktoernooi	41
7. De rol van de teamleider	43
8. Conflictescalatie	46
8.1 Aanwijzingen	46

8.2 Beroepsmogelijkheden	47
9. Tijdschema's en het gebruik van diverse klokken	49
9.1 Tijdschema's	49
9.1.1 Alle zetten in één periode	49
9.1.2 X aantal zetten in A minuten, B minuten voor de rest van de partij	49
9.1.3 Fischer-methode	50
9.1.4 Bronstein-methode (delay)	50
9.1.5 X aantal zetten in A minuten, Y aantal zetten in B minuten, C minuten voor de rest van de partij, met D seconden per zet in de laatste fase	51
9.1.6 Gongschaak	51
9.2 Klokken	51
9.2.1 Analoge klokken	51
9.2.2 Digitale klokken	52
9.3 De DGT 2010	54
9.4 De DGT 3000	57
10. Ethiek	58
11. Voorbeeldopgaven	61
11.1 Oplossingen	64

2. Inleiding

Deze handleiding is bedoeld voor het gebruik bij de KNSB-cursus die opleidt tot “Scheidsrechter”. In de schaakwereld wordt een scheidsrechter ook wel aangeduid als “wedstrijdleader” of “arbiter”.

De aanduiding scheidsrechter is niet zo gebruikelijk in de schaakwereld en heeft daarom nadere uitleg. Een schaakevenement is in handen van een organisatie. Bij toernooien is dit meestal een toernooicommissie of vereniging en bij een teamcompetitie de betreffende schaakbond. De organisatie stelt een wedstrijdleader of hoofdwedstrijdleader aan, die verantwoordelijk is voor de wedstrijd technische gang van zaken rond het evenement. Afhankelijk van de grootte van de organisatie en het evenement werkt de wedstrijdleader alleen, of verschillende functies worden door een team van wedstrijdleaders ingenomen, meestal onder de verantwoording van een hoofdarbiter.

Deze functies zijn onder andere:

- Het registreren van de inschrijvingen
- Het samenstellen van de indelingen
- Verwerking van de resultaten
- Het begeleiden van de eigenlijke partijen

Het is deze laatste functie die in de KNSB-opleidingsstructuur wordt aangeduid met “Scheidsrechter”.

Voor het succesvol optreden als scheidsrechter zijn twee vaardigheden van belang:

- Een goede kennis van de regels
- Een onopvallend en kalm doch beslist optreden.

Deze handleiding behandelt de basisstof die behoort bij de cursus Scheidsrechter. Daarnaast is er nog aanvullende stof die de functie van scheidsrechter verder uitdiept.

Basisstof:

- FIDE-Regels voor het schaakspel
- KNSB-competitiereglement en KNSB-bekerreglement (voor zover van toepassing op de partij zelf)
- Taken van de arbiter
- De rol van de teamleader

Aanvullende stof:

- Conflictescalatie
- Tijdschema's en het gebruik van diverse klokken
- Ethiek
- Voorbeeldopgaven

De examenstof bestaat uit de hoofdstukken 3 tot en met 7 en hoofdstuk 11.

3. Toelichting bij “FIDE-Regels voor het Schaakspel”

Dit hoofdstuk bevat een korte uitleg die handig is bij het doornemen van de FIDE-Regels. De toelichting is een hulpmiddel en geen onderdeel van de regels.

Deze kan dus niet gebruikt worden om een bepaalde handelswijze of beslissing te rechtvaardigen. De handelingen van de scheidsrechter worden uitsluitend voorgeschreven door de Regels en de redelijkheid. Wél geeft deze toelichting extra inzicht in de betekenis en consequenties van de Regels.

De FIDE -regels bestaan uit drie gedeelten:

1. Basisspelregels – Deze zou men in een speelgoeddoos met een schaakspel kunnen aantreffen
2. Wedstrijdregels – Voor het schaken in georganiseerd verband.
3. Aanhangsels en Richtlijnen – Met als interessantste onderdelen: de regels voor rapid- en snelschaak, de notatie, versneld beëindigen en “Fischer Random Chess” ofwel “Chess 960”

Hieronder wordt uitgegaan van de sinds 1 januari 2018 geldende versie, in de officiële Nederlandse vertaling uitgegeven door de KNSB.

3.1 Voorwoord

De FIDE-regels voor het schaakspel bevatten helemaal geen administratieve regels (d.w.z. puntentelling, melden van uitslagen, opstellen van spelers, etc.). Deze staan in een toernooi-, wedstrijd- of competitiereglement (zie hoofdstuk 5).

Van het voorwoord is het tweede gedeelte van de eerste alinea belangrijk: ook als een moeilijke situatie niet precies in de regels staat, moet de wedstrijdleider een beslissing nemen. Dit is makkelijker als hij weet waarom de regels zo zijn gemaakt. De logica achter de regels wordt in het vervolg van dit hoofdstuk verduidelijkt.

De KNSB heeft geen eigen versie van de “Regels voor het Schaakspel”. De regels die de KNSB gebruikt zijn rechtstreeks vertaald uit het Engels. In sommige andere landen, vooral de Verenigde Staten, maakt de nationale bond wel eigen regels met veel meer details. Dit is in principe onnodig. De FIDE-regels zijn behoorlijk opgesteld. Hoewel zij soms gebaseerd lijken op de situatie van een WK-match, met één bord en twee arbiters, blijken ze ook in de dagelijkse praktijk goed toepasbaar.

Wel staan in bijna elk wedstrijdreglement om praktische redenen kleine afwijkingen van de FIDE-regels. Het gaat hier dan vaak om een aangepaste gang van zaken bij

het begin of einde van de partij. Vooral de artikelen 6.7, 9.1 en 11.3 zijn hierbij belangrijker geworden: het niet opvoeren van een regeling m.b.t. art. 6.7 en/of 11.3b kan vervelende consequenties hebben.

3.2 Spelregels

Artikel 1: Aard en doel van het schaakspel

- 1.3 Mag men zetten voor de tegenstander zijn klok heeft ingedrukt? Ja. Men is aan zet als de tegenstander zijn zet heeft “gedaan”. In artikel 4 blijkt dat dit is, zodra het stuk is verzet, het eventueel geslagen stuk is weggenomen en het eventuele promotiestuk is geplaatst. Wel heeft men daarbij met het oog op een eventuele tijdstoevoeging een extra bepaling gemaakt, dat de tegenstander wel altijd *in de gelegenheid gesteld moet worden* om de klok in te drukken.
Een vuistregel zegt: “Alleen de speler die aan zet is mag iets. De speler die niet aan zet is heeft geen rechten.” Dit geldt voor het doen van een zet, voor het instellen van claims, etc.
- 1.4 Dit artikel beschrijft drie zaken:
1 – Wie de tegenstander “mat” zet heeft gewonnen.
2 – Men mag zichzelf niet schaak zetten of schaak laten staan.
3 – Men mag de koning van de tegenstander niet slaan. De mogelijkheid om de koning van de tegenstander te slaan kan alleen voorkomen als de tegenstander zich niet houdt aan punt 2. Dat geval heeft zijn eigen consequenties en procedure (zie 7.5 en A4)
- 1.5 Geen mat meer mogelijk? Remise. Een belangrijke regel die later nog eens herhaald wordt.

Artikel 2: De beginopstelling van de stukken op het schaakbord

- 2.1 Aan de jeugd leren we dat a1 en h8 (de velden het dichtst bij de linkerhand van de speler) zwarte velden zijn. De Regels zeggen dat h1 en a8 (de velden het dichtst bij de rechterhand van de speler) witte velden zijn. Het resultaat is gelijk.

Artikel 3: De loop der stukken

3.1 Als een stuk niet verplaatst kan worden omdat de koning van de eigen kleur als gevolg daarvan aangevallen komt te staan, spreekt men ook van een gepend stuk.

3.7.4 Het woord "reglementair" wordt hier gebruikt in de betekenis: "toegestaan, legaal".

3.7.5 en 4.6 Het is van belang op te merken dat het vervangen van de pion bij promotie verplicht is en onderdeel uitmaakt van de zet. De volgorde van de handelingen doen er niet toe. Het gaat erom wat het resultaat is. De pion moet van het bord en een nieuw stuk moet op het promotieveld staan.

Niet toegestaan is:

- De klok indrukken vóór het vervangen van de pion.
- De zet geldt dan als onreglementair en de pion moet vervangen worden door een dame.
- Een omgekeerde toren gebruiken als dame.

Een goede scheidsrechter zorgt dat daar waar nodig een extra dame beschikbaar is. Hij of zij doet dit onopvallend, zonder door het aandragen van een extra dame de schijn te wekken een hint aan een der spelers te geven.

3.8.2 De rokade geldt als een koningszet. Dit is belangrijk voor de "aanraken is zetten"-regel (artikel 4.4). (NB: officieel staat er nu "een zet van de koning en een toren van dezelfde kleur op de eerste rij van de speler".)

3.10 Hier wordt vastgelegd wanneer een zet reglementair, respectievelijk onreglementair is. Verder wordt het begrip onreglementaire stelling ingevoerd.

Artikel 4: Het uitvoeren van een zet

In hoofdstuk 4.2 van deze handleiding wordt verder ingegaan op de definities en volgorde van gebeurtenissen uit deze artikelen.

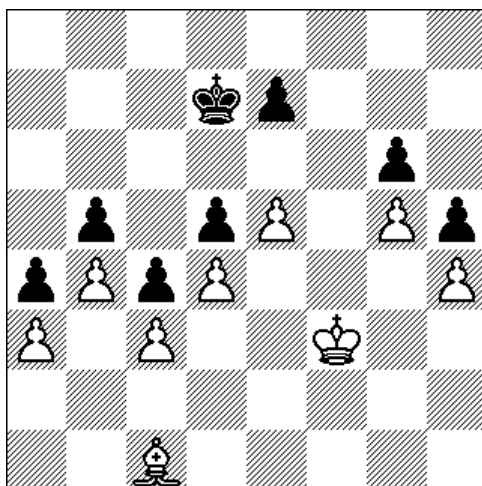
- 4.1 Een speler dient altijd met één hand te zetten, dus ook bij de rokade.
- 4.2 Alleen de speler die aan zet is mag een stuk rechtzetten. Hij moet dit aankondigen. Zegt hij niets, dan moet hij zetten met het stuk dat hij aanraakt.
- 4.3 Aanraken is zetten. Het eerste stuk dat wordt aangeraakt moet worden gezet. Wordt een stuk van de tegenstander aangeraakt, dan moet het worden geslagen, indien dit mogelijk is.
- 4.4.1 Rokeren: Koning en toren aangeraakt? Dan moet men daarmee rokeren.
- 4.4.2 Altijd eerst de koning aanraken. (3.8.2) Eerst de toren aangeraakt? Dan moet men daarmee zetten en mag men niet rokeren.
- 4.6 Bij promotie is het niet nodig dat de pion het promotieveld raakt, het gaat om het plaatsen van het nieuwe stuk.
- 4.7 "Losgelaten is gezet".
De zet moet wel worden afgemaakt voor de klok mag worden ingedrukt. Bijvoorbeeld dame op het bord zetten bij promotie of toren verzetten bij rokade. Hierna is de zet "gedaan", tenzij de zet illegaal is.

Artikel 5: Het einde van de partij

In hoofdstuk 4.1 van deze handleiding wordt nader ingegaan op alle mogelijkheden waarmee een partij kan eindigen.

Bij artikel 5.1 en 5.2 staat vijf keer: "Dit beëindigt de partij onmiddellijk (...)". Ook bij 9.5 komt het terug. Een belangrijk zinnetje. Een partij die is beëindigd, is afgelopen. Dit gebeurt automatisch – mits de laatste zet reglementair was – onafhankelijk van de vraag of en door wie deze situatie is opgemerkt of "geclaimd". De uitslag staat vast en het is te laat om te wijzen op een gevallen vlag, of op een eerder voorgevallen onreglementaire zet, behalve wanneer de laatste zet onreglementair was.

- 5.2 b Het aantal "dode stellingen" is beperkt:
 - Koning alleen tegen Koning alleen
 - Koning en paard tegen koning alleen.
 - Koning en nul of meer lopers tegen koning en nul of meer lopers, waarbij alle lopers op dezelfde kleur velden staan.
 - Sommige zeer zeldzame stellingen met vastgelopen pionnen waar de koningen (en lopers) nooit meer langs kunnen:



Zwart speelt: 1.... e6 en de partij is meteen afgelopen. Wit mag niet eens een zet meer doen.

De partij is onmiddellijk beëindigd zodra er één van deze stellingen op het bord komt. Er mag dus *nooit* worden door geschaakt met alleen twee koningen.

Het is belangrijk dat een arbiter zich ervan bewust is dat er géén claim-procedure verbonden is aan de situatie “dode stelling”. Net als bij mat komt de uitslag onmiddellijk en automatisch tot stand.

3.3 Wedstrijdregels

Het eerste gedeelte (artikel 1 t/m 5) van de regels is ook voor de huisschaker bedoeld. Vanaf artikel 6 worden de regels voor georganiseerd schaak gegeven. Het is een wat kunstmatige indeling. Vooral artikel 5 (eind van de partij) en artikel 9 (remise) horen eigenlijk bij elkaar.

Artikel 6: De schaakklok

- 6.2.1 Een zet is pas voltooid als een speler zijn klok heeft ingedrukt. Dit is vooral van belang bij de tijdcontrole. Zie 6.9.
- 6.2.3 Met één hand zetten en met diezelfde hand de klok indrukken. Dit geldt niet alleen bij snelschaak.
- 6.2.4 De schaakklok moet correct behandeld worden en mag bijvoorbeeld tijdens de partij niet worden opgetild.
- 6.2.5 Alleen de speler van wie de klok loopt, mag de stukken recht zetten. Hij moet dit duidelijk kenbaar maken door bijvoorbeeld te zeggen “j’adoube” of “ik zet recht”.

- 6.2.6 Het indrukken van de klok mag eventueel door een assistent gebeuren als de speler dit zelf niet kan. Dit kan bijvoorbeeld wegens een handicap zijn, of om religieuze redenen, of een blessure. Ter compensatie kan (zal) de arbiter een tijdcorrectie toepassen. Het indrukken van de klok kost weinig tijd. Enkele minuten in mindering is hier redelijk. Eenzelfde mogelijkheid wordt in 8.1.6 geboden om het noteren aan een assistent over te laten.
- 6.3.1 Het speeltempo wordt (uiteraard) van tevoren bepaald (en aan de spelers gemeld).
- 6.3.2 Wie (bijvoorbeeld) na 40 zetten nog wat tijd over heeft mag dit gebruiken voor de volgende periode.
Het vervolg (over niet-opsparende tijdsinstelling) gaat over de Bronstein-tijdsregistratie (ook wel 'delay' genoemd) , een methode die in de US wel wordt gebruikt maar in Europa zeldzaam is.
- 6.4 Als en wanneer er een vlag valt, vindt de tijdcontrole plaats. Een wijdverbreid misverstand zegt dat bij 1.30 u voor 40 zetten, gevolgd door 30 minuten versneld beëindigen, de tijdcontrole direct na de 40^e zet van zwart plaatsvindt. De tijdcontrole vindt namelijk direct na het vallen van de eerste vlag plaats. Pas op dat moment wordt gekeken of het vereiste aantal zetten is gehaald. Zie ook hoofdstuk 4.3 van de handleiding.
NB: Tegenwoordig wordt, zeker in de door de FIDE zelf georganiseerde toernooien, toch meer en meer de gewoonte gehanteerd om ook bij het Fischer-tempo de volgende periode pas te laten ingaan als er een vlag is gevallen (dus zonder gebruik van zettenteller). Dat kan tot gevolg hebben dat in het uiterste geval de tweede of latere periode zelfs nooit wordt bereikt!
- 6.5 Zet de schaakklok in de regel aan de linkerhand van de witspeler en aan de rechterhand van de zwartspeler. Als u dan voor het bord gaat staan, tegenover de klok, dan zit wit links en zwart rechts. Dit is ook zo op de indelingspapieren, op afbreek-enveloppen enzovoort.
Uitzonderingen:
- snelschaaktoernooien: de keus wordt vaak aan de zwartspeler overgelaten (dit stond vroeger zelfs in de regels).
 - teamwedstrijden: spelers van hetzelfde team aan dezelfde kant van de tafel en alle schaakklokken aan dezelfde kant, of twee rijen van vier (5) spelers, waarbij de eerste rij uit de borden 1, 3, 5, 7 (,9) bestaat en de tweede rij uit de borden 2, 4, 6, 8 (,10).
- 6.6 Hier wordt gezegd dat de partij behoort te beginnen wanneer het tijd is. In principe is het tijd wanneer het van te voren officieel vastgestelde

aanvangstijdstip is bereikt. De arbiter moet dan ook zo veel mogelijk proberen dit tijdstip aan te houden. Bij onvoorziene omstandigheden kan de arbiter natuurlijk hiervan afwijken.

6.7.1 In het wedstrijdreglement moet aangegeven worden hoeveel tijd men te laat mag komen (ook als dit 0 minuten is), dit wordt in Nederland aangegeven met de “verzuimtijd”. De meeste toernooien en/of competities hanteren de gebruikelijke ‘60 minuten’, maar een kortere verzuimtijd is toegestaan.

De verzuimtijd wordt gerekend vanaf het afgesproken begintijdstip, en dus niet vanaf het moment dat de klokken worden aangezet!

De huidige regel bevat de term ‘na het begin van de zitting’. Het is aan te bevelen om te rekenen ‘vanaf het van tevoren vastgestelde aanvangstijdstip’ en niet vanaf het moment dat de klokken aangaan, om verwarring en misverstanden te voorkomen. Wees terughoudend met de aangegeven mogelijkheid “anders te beslissen”.

6.7.2 Dit artikel is het logisch gevolg van het vorige; de klok van de witspeler wordt aan de gang gebracht bij het begin.

Er is voor de arbiter een mogelijkheid opgenomen om “anders te beslissen”. Maak hier alleen gebruik van met een duidelijke reden. Een reden is bijvoorbeeld: de thuisclub heeft het materiaal niet beschikbaar in de KNSB-competitie. De verloren tijd komt dan ten laste van de spelers van thuisclub, ongeacht de opkomst van de bezoekers. Het KNSB-reglement geeft hiervoor ook een concrete aanwijzing.

Geén goede reden is: “Ik vind 50-50 verdelen rechtvaardiger.” (NB: maar wel als de spelers bijv. in een Zwitsers toernooi samen op hetzelfde moment arriveren...)

6.8 Een arbiter dient direct te reageren zodra een vlag valt. Ziet hij het niet (meteen), dan kan een speler het claimen. Als het vallen pas na een tijdje wordt gemerkt, dan wordt toch gedaan alsof de vlag net gevallen is. Wat omstanders gezien hebben is niet belangrijk. Dit geldt echter voornamelijk voor oudere, niet-digitale klokken. De aanduiding van een digitale klok wordt wel degelijk beschouwd als die van een hulp-arbiter.

6.9 Als de vlag valt (voordat er voldoende zetten zijn voltooid) is de partij verloren. Uitzonderingen:

- De partij was al afgelopen wegens één van de "Dit beëindigt de partij onmiddellijk"-gevallen.
- De tegenstander heeft niet voldoende materiaal om mat te zetten, hoewel er ook verder zou zijn gespeeld. De partij is dan remise. Een pion (die kan promoveren) is bijna altijd genoeg om mat te zetten.

Deze remisesituatie is verschillend van de in 5.2 genoemde “dode stelling”. Hier gaat het uitsluitend om de speler wiens vlag niet viel, bij “dode stelling” hebben beide spelers niet voldoende materiaal om mat te zetten. De regel “dode stelling” geldt altijd, 6.9 geldt alleen op het moment dat er een vlag valt. In geen van beide gevallen is er overigens sprake van een claim-procedure.

- 6.10.1 Vlag is vlag. Voor de tijdsregistratie is de schaakklok de baas. Alleen als de klok stuk is, wordt van deze regel afgeweken. De arbiter moet tijdens een wedstrijd regelmatig controleren of de klokken nog goed lopen. Een kapotte klok moet worden vervangen. De arbiter moet dan proberen de gebruikte tijden op de nieuwe klok in te stellen.

Hulpmiddelen:

- Welke van de twee klokken stond stil?
- Hoe lang is er verstreken sinds het begin van de zitting?
- Heeft een speler kloktijden genoteerd?
- Heeft de arbiter zelf kloktijden genoteerd?

In elk geval moeten beide spelers een redelijke tijd overhouden.

- 6.10.2 Dit artikel heeft vooral betrekking op digitale klokken. Als er met Fischertempo + zettenteller wordt gespeeld moet ook de zettenteller worden aangepast.(Zie ook 6.3)

- 6.11 Een speler mag de klok stilzetten om de arbiter te raadplegen. Dit kan bijvoorbeeld zijn bij een onduidelijkheid over verdeling van prijzengelden, of bij een vraag of en wanneer er precies kan worden geclaimd. Ook bij verstoringen in de speelzaal kan een speler de klok stilzetten en de arbiter vragen op te treden.
Indien de arbiter meent dat er geen geldige reden was om de klok stil te zetten kan hij eventueel de tegenstander enige extra tijd toekennen ter compensatie van de onderbreking van de partij.
- 6.12 Bij een onderbreking wordt de klok stil gezet. Dit is alleen als het optreden van de arbiter gewenst is (en niet voor koffie). Na een onderbreking bepaalt de arbiter wanneer de partij wordt hervat.

Artikel 7: Onregelmatigheden

- 7.1 Als op zet 30 blijkt dat zet 20 onreglementair was? Er wordt zo goed mogelijk en op basis van alle beschikbare informatie teruggegaan naar de situatie bij zet 20. Als er kloktijden op/rond zet 20 bekend zijn (een der spelers kan deze hebben genoteerd), dan worden deze gebruikt, zo niet dan kan de arbiter beide klokken op 20/30 van de op zet 30 gebruikte tijd zetten (mits het toernooischema of sluitingstijd van de zaal dit toelaat). In de tweede zin wordt erop gewezen dat, indien van toepassing, ook de zettenteller van de klok correct dient te worden ingesteld.
- 7.2 Als geconstateerd wordt dat de beginopstelling niet juist was, moet men opnieuw beginnen, zelfs als er meer dan 10 zetten zijn gespeeld.
- 7.3 De wedstrijdleider moet alle partijen en kleurindelingen controleren aan het begin van de wedstrijd. Gaat het toch fout, dan moet als er 10 zetten of meer zijn gedaan doorgespeeld worden. Anders opnieuw beginnen.
- 7.4 Deze regel staat bekend als: "rechtzetten in je eigen tijd". In de regels stond ooit dat men direct de klok van de tegenstander kon indrukken zonder te zetten, om de regel af te dwingen. Dat is heel praktisch, vooral bij snelschaak.
Het is echter niet handig bij Fischer-tempo: de bonustijd wordt dan onterecht toegekend en de eventuele zettenteller raakt in de war.
Hierom wordt het in de huidige Regels niet meer toegestaan en dient altijd de arbiter gewaarschuwd te worden.
- 7.5 a Wordt een onreglementaire zet tijdens de partij ontdekt, dan wordt teruggegaan naar de stelling voor de onreglementaire zet. De klokken kunnen worden bijgesteld (7.1). Wegens "aanraken is zetten" moet de eerstvolgende zet (indien reglementair mogelijk) met hetzelfde stuk worden gedaan als bij de onreglementaire zet.
Let op: Wordt de onreglementaire zet ontdekt als de partij inmiddels is afgelopen, dan wordt er niet teruggegaan en blijft de uitslag gelden.
Als de klok is ingedrukt bij promotie, en de pion niet is vervangen, dan is het een onreglementaire zet. De pion moet dan vervangen worden door een dame.
- 7.5.2,3,4 Onreglementaire zetten zijn ook: Als een speler twee handen gebruikt voor één zet, zoals bij rokeren, slaan of promoveren; indrukken van de klok zonder gezet te hebben; promoveren zonder dat de pion wordt weggehaald voor een ander stuk (dit wordt automatisch een dame na het indrukken van de klok).
- 7.5.5 Een onreglementaire zet levert de tegenstander 2 minuten op. Bij de tweede onreglementaire zet van dezelfde speler is de partij verloren.

Artikel 8: Het noteren van de zetten

- 8.1.1 Noteren is verplicht
- 8.1.2 Noteren mag niet gebeuren vóórdat de zet is uitgevoerd. De veel toegepaste techniek: “Schrijf een zet op, leg er je pen op, denk er nog eens goed over na en doe hem pas dan” is al vanaf 2005 verboden.
- 8.1.3 Men mag wel een zet achterlopen. Men mag echter geen zet doen voordat de eigen vorige zet is genoteerd.
- 8.1.4 De notatie dient zich te beperken tot het registreren van de gebeurtenissen op het bord en mag niet gebruikt worden als hulpmiddel bij het maken van een plan.
- 8.1.5 Het noteren van '(=)' is verplicht, maar is lastig af te dwingen aangezien er geen sanctie staat op het niet noteren ervan.
- 8.1.6 Wanneer een speler niet in staat is om te noteren, wordt in een toernooipartij doorgaans 5 minuten per uur in mindering gebracht. Is de speler niet in staat om te noteren door een fysieke of geestelijke beperking dan mag er geen tijd in mindering worden gebracht
- 8.2 en 8.3 De notatiebiljetten worden gebruikt door arbiters en toernooiorganisaties voor het bijhouden en publiceren van partijen. De spelers moeten ze dus na de partij altijd afstaan als de organisatie daarom vraagt. De spelers mogen hiervoor natuurlijk niet gestoord worden tijdens een partij.
- 8.4 Wie minder dan 5 minuten over heeft, hoeft niet te noteren. Maar: Als er **minstens 30 seconden** per zet wordt toegevoegd (zoals bv in de KNSB) moet er *altijd* worden genoteerd. Dit geldt ook bij “versneld beëindigen”: Bij een Fischer-tempo waarbij minder dan 30 seconden per zet wordt toegevoegd, hoeft een speler niet meer te noteren vanaf **de eerste keer** dat de speler minder dan 5 minuten op de klok heeft. Direct na het vallen van de vlag bij een tussentijdse controle is er weer meer tijd, dus dan treedt 8.1 weer in werking: Notatie bijwerken vóór men een zet doet.
- 8.5 De procedure bij tijdnoed is een belangrijk onderdeel van de KNSB-cursus Scheidsrechter. Zie hoofdstuk 4.3.
- 8.7 De spelers moeten de uitslag noteren en het notatiebiljet tekenen. Dit was in internationale toernooien al de praktijk. Bij teamwedstrijden in Nederland tekent de teamleider in één keer het wedstrijdformulier. Het ondertekenen (en innemen) van de individuele notaties wordt als overdreven beschouwd en is bijvoorbeeld niet praktisch als spelers in een boekje noteren. Het gebruik van notatieformulieren met doorslag is voor toernooiorganisaties een aanrader.

Artikel 9: Remise

- 9.1.1 Een toernooiorganisatie kan beperkingen stellen aan de mogelijkheden om remise overeen te komen.
- 9.1.2.1 Een speler mag over een remiseaanbod nadenken totdat hij het afwijst of aanneemt. Het aanraken van een stuk om mee te gaan zetten staat gelijk aan het afwijzen van een remiseaanbod.
“Getoetst aan art. 11.5”: Als de arbiter (eventueel na een klacht van de tegenstander!) van oordeel is dat het remisevoorstel hinderlijk is, of tenminste niet correct conform de omschrijving in art. 9.1.2.1, dan is minimaal een waarschuwing op zijn plaats.
Een tijdcompensatie zal in de tijdnoodfase eerder terecht zijn dan wanneer iemand nog een uur resteert voor tien zetten of minder.
- 9.1.2.2 Om discussie over het al of niet gedaan hebben van een remiseaanbod te vermijden, moet zo’n aanbod direct door beiden worden genoteerd (met (=)). Vooral voor degene die over het aanbod nadent, is dit van belang. Het ontbreken van direct nut voor de spelers betekent echter dat dit in de praktijk vaak niet gebeurt.
- 9.1.2.3 Een remiseclaim houdt ook een remiseaanbod in. Als de tegenstander dit meteen aanneemt bespaart dit de arbiter de moeite van het onderzoeken van de claim.
Let op: Ook als de arbiter de claim afwijst (en de claimende speler misschien van gedachten is veranderd) kan de tegenstander de remise accepteren, zolang hij zelf niets aanraakt.
- 9.2 en 9.3 De procedure bij een remiseclaim moet strikt worden gevolgd. Om het handig en snel te doen, zijn er meer stappen dan in de regels staan. Zie hoofdstuk 4.4.
- 9.5.3 Bij een onterechte claim moet de arbiter twee minuten toevoegen aan de bedenktijd van de tegenstander.
- 9.6 Als er geen remiseclaim wordt gedaan bij de 50 zettenregel of 3x dezelfde stelling, dan moet de arbiter ingrijpen na 75 zetten waarin geen stuk is geslagen of geen pion is verzet of indien dezelfde stelling vijf maal is voorgekomen met dezelfde speler aan zet.

Artikel 10: Score

Er wordt de mogelijkheid erkend dat een partij (ook) een andere puntenscore kan opleveren dan de standaard 0-½-1. Denk aan 0-1-2 voor rapid (en de normale score voor snelschaak), of 3-0 bij winst en 1-1 bij remise.

Ook wordt het duidelijk dat uitslagen als 0-0 (beide spelers komen niet opdagen) mogelijk zijn.

Artikel 11: Het gedrag van de spelers

- 11.1 Sinds 2001 staat hier dat spelers “zich dienen te onthouden van handelingen waardoor het schaakspel in diskrediet wordt gebracht”. In elk geval is het zinnig zich te realiseren dat van de spelers een zekere mate van “sportiviteit” en “goed gedrag” wordt geëist. Een goed voorbeeld hiervan is snelschaak: het is praktisch onmogelijk een snelschaaktoernooi te organiseren als de spelers niet de principiële bereidheid hebben zich aan de regels te houden. Schoppen, slaan e.d. zal men ook kunnen rekenen tot wangedrag, en uiteraard raadpleging van derden, of van elektronische apparatuur.
- 11.2 Het "spelersgebied" wordt bij professionele toernooien en matches vaak wat strenger gehanteerd. Maar ook bij een open toernooi of een competitiewedstrijd is het natuurlijk duidelijk dat de spelers tijdens de partij bijv. niet in de analyseruimte mogen komen.
- 11.3.1 Een enkele maal wordt tegen deze regel gezondigd. Dit is ook één van de weinige overtredingen waarvoor de straf “verlies van de partij” is.
- 11.3.2b Dit artikel is de afgelopen jaren frequent gewijzigd. De speler mag wel een mobiele telefoon of ander communicatiemiddel meenemen naar het spelersgebied, maar niet bij zich dragen tijdens de partij. Doet de speler dit wel, dan verliest de speler de partij. Het wedstrijdreglement mag een minder zware straf opleggen.
- 11.3.3 De arbiter mag de speler verzoeken om de kleren, tassen en andere zaken op discrete wijze te laten doorzoeken. De arbiter moet van het zelfde geslacht zijn als de betreffende speler.
- 11.6 Straffen door de arbiter komt niet vaak voor. Als u als scheidsrechter een straf overweegt, bedenk dan eerst dat dit zelden nodig is. De aangehaalde artikelen hebben allemaal betrekking op een moedwillige en grove inbreuk op de regels. De speler die iets fout doet wegens gebrek aan kennis van de reglementen kan zonder serieuze consequenties op zijn vergissing gewezen worden.
- 11.7, 11.8 Wie weigert zich aan de regels te houden verliest. Dit komt zelden voor. Deze artikelen staan er als laatste stok achter de deur, wanneer spelers weigeren mee te werken.
- 11.10 Tegen elke beslissing van de arbiter mag beroep worden aangetekend. Voorheen kon dat niet als het notatieformulier was getekend.

Artikel 12: De taak van de arbiter

- 12.1 Een voorbeeld: een speler raakt een stuk aan en zet er niet mee. De arbiter grijpt in. Ook zonder claim. In dit artikel moet men bij het begrip "strikt" wel van redelijkheid uit gaan. Iemand botst tegen de tafel. Er vallen vijf stukken om. De witspeler zet ze weer rechtop, maar vergeet "j'adoube" te zeggen. De zwartspeler zegt: "aanraken is zetten". Dat is onredelijk.
- 12.2 Het goed laten verlopen van de wedstrijd is de belangrijkste taak van de arbiter.
- 12.4 Het is verstandig om assistenten aan te wijzen bij de tijdnoodfase.
- 12.6 De arbiter mag een speler nooit helpen op schaaktechnisch gebied. Dit geldt natuurlijk niet voor huishoudelijke zaken, zoals wijzen waar kantine of toilet zich bevinden. Verder mag de arbiter *altijd* het reglement verduidelijken. Denk bv aan speeltempo, hoe te claimen enz.
- 12.7 Een schaakpartij is een zaak tussen de twee spelers. Alleen de arbiter mag zich er verder direct mee bemoeien. Dit verbod tot bemoeien geldt ook voor teamleiders, trainers en in feite ook voor de arbiter zelf.
- 12.9 Straffen met betrekking tot mobiele telefoons komen steeds vaker voor. Een tijdsvergoeding van een of twee minuten voor de speler die het slachtoffer is van een onregelmatigheid of onderbreking is mogelijk. Het is belangrijk dit als vergoeding en niet als straf aan de spelers te presenteren.
In het reglement staat ook dat de arbiter de score van de tegenstander bepaalt, in geval van het verloren verklaren van de partij.
De mogelijkheid van andere puntentellingen opent ook de mogelijkheid meer differentiatie in de straffen aan te brengen.

3.4 Aanhangsels

A. Rapidschaak

Rapidschaak staat tussen "serieus" schaken en snelschaak in.

Een rapidpartij duurt langer dan 10 minuten en korter dan een 1 uur. Er is geen notatieplicht.

Rapidpartijen worden verder volgens de normale *Wedstrijdregels* gespeeld in het zeldzame geval dat er "voldoende toezicht" is, dwz 1 arbiter per 3 partijen.

Verder kan/moet de arbiter, ook als niet volgens de *Wedstrijdregels* gespeeld wordt, soms ingrijpen (zie A4.2 en A4.4).

- A4.2 Effectief staat hier dat een speler een onreglementaire zet mag accepteren als hij wil. Hij mag "profiteren" van een slechte maar onreglementaire zet.

Indien de speler wel claimt gelden de normale regels: zet terug en twee minuten compensatie. Een tweede overtreding is een nul.

Niet de koning slaan! Dit geldt als onreglementaire zet op zichzelf.

Het slaan van de koning was vroeger een wijdverbreid gebruik. Het verdient misschien aanbeveling bij aanvang van een rapid of snelschaaktoernooi te melden dat de koning *niet* geslagen mag worden.

A4.3 Weinig spelers weten dat ze snel de klok moeten stilzetten als ze claimen dat de vlag gevallen is. Dit geldt echter niet meer bij digitale klokken!

A4.4 Als de arbiter een onreglementaire stelling waarneemt en die stelling bij de volgende zet nog onreglementair is, moet de arbiter de partij remise verklaren. Hier menen velen dat de arbiter beter "niets" kan zien.

B. Snelschaak

Een snelschaakpartij is een partij die maximaal 10 minuten duurt.

Ook hier geldt: bij 'voldoende toezicht' zijn de *Wedstrijdregels* van toepassing. De enige afwijking is B2 (één in plaats van twee minuten extra tijd voor de tegenstander). Voldoende betekent hier maximaal één partij per arbiter.

Bij snelschaak zonder 'voldoende toezicht' gelden dezelfde regels als voor rapidschaak zonder voldoende toezicht.

B2 Bij snelschaak zijn de straffen één i.p.v. twee minuten.

B4,5 Als de wedstrijdregels niet van toepassing zijn dan worden de regels net als die bij rapidschaak. Er moet in principe in het wedstrijdreglement worden vermeld of artikel B3 of B4 van kracht is, hoewel dit bij een toernooi met 40 of meer deelnemers amper onduidelijk kan zijn.

C. Notatie

Let op de verplichting een remiseaanbod te noteren met (=). Verder heeft men toegevoegd dat het noteren van schaak, mat, slaan en 'en passant' niet verplicht is.

D. Regels voor het spelen met blinden en visueel gehandicapten

Het komt niet zelden voor dat blinden of slechtzienden meespelen in een toernooi. Arbiters wordt aangeraden in dergelijke gevallen dit artikel door te nemen.

Richtlijnen I. Afgebroken partijen

Afgebroken partijen komen niet vaak meer voor. In vrijwel alle competities en toernooien wordt tegenwoordig "versneld beëindigd". Dit betekent dat de partijen in één zitting helemaal worden uitgespeeld. Een enkele keer komt de afbreek-procedure nog van pas, bijvoorbeeld als een zitting wegens onvoorziene omstandigheden moet

worden onderbroken. Het is geen lastige procedure als er goed aan één regel gedacht wordt:

- I 9. Bij de hervatting mag de envelop alleen worden opengemaakt als de speler die de zet niet had afgegeven aanwezig is. Deze moet altijd zelf kunnen controleren wat er uit de envelop komt.

II. Regels voor 'Chess 960' (Ook wel 'Fischer random' genoemd)

De loop van de stukken is net als bij gewoon schaak, alleen de beginopstelling is anders (random, 960 mogelijkheden) en de rokade heeft enige toelichting nodig.

III. Versneld beëindigen

Versneld beëindigen (uitvluggeren) is *alleen* van toepassing bij het gebruik van een tempo *zonder* increment. Dit wordt steeds zeldzamer, en daarom wordt dit aanhangsel in deze cursus slechts kort toegelicht

- III.1 Versneld beëindigen wordt in de volksmond ook wel "uitvluggeren" genoemd. Zodra er een speeltempo wordt gekozen met een vorm van tijdstoevoeging per zet (Fischertempo), kan dit aanhangsel niet van toepassing zijn.
- III.2,3 Er moet altijd in het wedstrijdreglement worden aangekondigd of dit aanhangsel van kracht is en of artikel III.4 dan wel III.5 van toepassing is. Dit aanhangsel geldt niet voor snelschaakpartijen.
- III.5 Dit is het vroegere artikel 10.2.
Het "door de vlag jagen" is bij uitvluggeren een probleem. De procedure van artikel III.5 geeft een speler die in betere of potremisestelling door de vlag gejaagd dreigt te worden de kans op het laatste moment (in de laatste twee minuten) remise te claimen. De procedure is soms lastig toe te passen, vooral als de speler die claimt iets slechter staat.

Als een speler remise claimt kan de arbiter:

- a. de claim direct toekennen,
- b. zijn beslissing uitstellen of
- c. de claim direct afwijzen.

In een voordeliger stand voor de claimer (bijv. dame en pion tegen een kale toren, of toren tegen paard, e.d.) kan de claim natuurlijk meteen worden toegekend.

In onduidelijke gevallen verdient het echter aanbeveling de beslissing uit te stellen. Twee minuten extra geven aan de tegenstander kan echter het beste alleen in uitzonderlijke situaties worden gedaan, omdat deze handeling de spelers danig kan storen. Hierna dient het oordeel eerder te worden gebaseerd op het gedrag van de spelers dan op de bordstelling. Als de spelers zich beperken tot het op de klok timmeren, dan is de partij

remise. Zolang echter de indruk bestaat dat er nog geschaakt wordt, dient de claim te worden afgewezen.

Indicaties voor remise:

- Degene die claimde speelt snel
- Degene die claimde doet veel zetten voordat zijn vlag valt
- De stelling verandert weinig, of zelfs in het voordeel van de speler die claimde.

4. Enkele begrippen uit “FIDE Regels voor het Schaakspel” nader verklaard

In dit hoofdstuk wordt een aantal begrippen uit de FIDE regels, zoals het einde van de partij, het doen van een zet, etc. nader toegelicht.

4.1 Het einde en de uitslag van de partij

In de "Regels voor het schaakspel" staan de mogelijkheden voor het einde van de partij niet erg handig bij elkaar. Hierbij een overzicht en herhaling.

4.1.1 Algemeen

winst/verlies:

- Bij mat. *De partij eindigt onmiddellijk.*
- Er wordt opgegeven. *De partij eindigt onmiddellijk.*
- Iemand gaat door zijn vlag (en de tegenstander heeft matpotentieel).
- Bij de tweede onreglementaire zet.
- Een speler draagt een ingeschakeld mobiel apparaat bij zich.

remise:

- Iemand wordt pat gezet. *De partij eindigt onmiddellijk.*
- Er wordt remise aangenomen. *De partij eindigt onmiddellijk.*
- Dode stelling. *De partij eindigt onmiddellijk.*
- Een driemaal-dezelfde-stelling-claim wordt toegewezen.
- Een vijftig-zetten-claim wordt toegewezen.
- Iemand gaat door zijn vlag, maar de tegenstander heeft geen materiaal meer voor mat, of zou anderszins met geen enkele reeks van reglementaire zetten een overwinning d.m.v. mat kunnen behalen.
- Er wordt waargenomen dat dezelfde stelling tenminste vijf maal op het bord is met dezelfde speler aan zet.
- Er wordt waargenomen dat er in een reeks van 75 opeenvolgende voltooide zetten van beide spelers er geen pion is verzet of geen stuk is geslagen.

Tenslotte kan de uitslag $\frac{1}{2} - 0$ of $0 - \frac{1}{2}$ nog voorkomen: van de ene speler gaat de mobiele telefoon af, terwijl de ander hem niet meer mat zou kunnen zetten. Dit principe is ook hanteerbaar als een speler met bijv. koning + toren tegen een 'kale koning' weigert te noteren, en op grond daarvan door de arbiter een 'nul' krijgt toebedeeld.

reglementaire uitslag:

Indien in een partij de zwartspeler geen zet heeft gedaan is sprake van een reglementaire uitslag. De partij komt niet in aanmerking voor ratingverwerking. De uitslag telt wel voor de competitie als 1-0 of 0-1.

Dit is vooral het geval indien een speler niet (binnen de in het toernooireglement vastgestelde periode=verzuimtijd) komt opdagen en verliest (6.7).

In het 'Zwitsers systeem' wordt voor de berekening van weerstandspunten of SB-score een dergelijke uitslag behandeld als remise.

NB: Voor de betrokken spelers zelf: een reglementair gewonnen partij wordt geacht te zijn gespeeld tegen een speler met evenveel punten als men zelf in die ronde had. Pas in de ronden erna wordt er voor die virtuele tegenstander per ronde een half punt bij geteld.

Speciale vermelding verdient een overeengekomen remise waarbij beide spelers geen zet doen, of alleen de witspeler: ook deze uitslag telt wel, maar wordt niet voor de rating verwerkt.

4.1.2 Tijdens versneld beëindigen

remise:

- Na een toegewezen claim van een speler die minder dan twee minuten over heeft en vindt dat zijn tegenstander "op de vlag" speelt (Richtlijn III).
- Als beide vlaggen zijn gevallen en niemand (spelers of arbiter) heeft gezien welke vlag het eerst viel (betreft analoge klok, 6.11b).

4.1.3 Rapidschaak

remise:

- Driemaal-dezelfde-stelling en vijftig-zetten-regel kunnen worden geclaimd, maar de arbiter moet het vervolgens wel met eigen ogen constateren, aangezien er geen notatie is.

4.1.4 Snelschaak

remise:

- Er kan wel geclaimd worden volgens de 50-zetten regel of stellingsherhaling, maar de arbiter moet het vervolgens wel met eigen ogen constateren, aangezien er geen notatie is.

4.1.5 Afbreken

verloren:

- Als de afgegeven zet onreglementair, onleesbaar en/of niet eenduidig blijkt te zijn (Richtlijn I.8).

- Een speler komt niet (binnen de verzuimtijd) opdagen voor de hervatting (Richtlijnen I.10). Dit wordt niet als een reglementaire uitslag beschouwd. De partij is wel (grotendeels) gespeeld en komt dus in de boeken.

4.2 Het doen van een zet

In de regels is sprake van “aanraken”, “een zet doen” en “een zet voltooien”. In de Regels zijn deze begrippen duidelijk gedefinieerd. Ze hangen als volgt samen:

1. aanraken

Met het aanraken van een stuk heeft de speler de plicht met dit stuk te spelen (artikelen 4.3 en 4.4).

Ook verliest de speler hiermee het recht een eerdere overtreding van dezelfde regel door de tegenstander te claimen (artikel 4.7) of een remiseaanbod te accepteren (artikel 9.1.1).

2. loslaten

Als een stuk als (deel van) een reglementaire zet wordt losgelaten op een ander veld, verliest de speler het recht een andere zet te doen (artikel 4.7).

3. zet

gedaan

Volgens artikel 4.7 is de zet *gedaan* wanneer aan alle vereisten van artikel 3 is voldaan. Dat wil zeggen:

- eigen stuk verplaatst
- eventueel geslagen stuk verwijderd
- bij promotie nieuw stuk geplaatst
- toren verplaatst bij rokade

Na het *doen* van een zet is de tegenstander aan zet en heeft deze het recht een zet te doen, remise te claimen etc.

Ook belangrijk bij rapid- en snelschaak: Het claimen van twee minuten of winst (remise) wegens een onreglementaire zet dient te gebeuren alvorens de speler zelf een zet *heeft gedaan* (artikel A4.2).

4. zet voltooid

De zet is voltooid met het indrukken van de klok (artikel 6.2). Dit is eigenlijk alleen belangrijk bij het doen van een onreglementaire zet (7.5.1; A4.2), en voor de tijdcontrole. Een speler moet voldoende zetten voltooid hebben (artikel 6.9). Dit betekent: **De klok dient bij de laatste zet voor de tijdcontrole te zijn ingedrukt vóórdat de vlag valt.**

4.3 Tijdnood en tijdcontrole

Onthoud de volgende punten goed:

- Houd ieder bord waar tijdnood dreigt in de gaten.
- Als het er op lijkt dat beide spelers gaan stoppen met noteren, of als de ene speler die wel schrijft geen goede notatie heeft, zorg dan dat er iemand bij het bord komt staan.
- Degene die aan het bord staat, is op dat moment (hulp-)arbiter. Hij zegt niets (vooral niet het aantal zetten), maar neemt alles waar.
- Meeschrijven tot er een vlag valt. Op dat moment meldt de (hulp-)arbiter: “vlag” en zet de klokken stil voor het uitvoeren van de tijdcontrole.

Denk eraan: Wie meeschrijft met een tijdnood mag niet weglopen zodra hij ziet dat zet 40 of 35 is gedaan. Dit is een teken voor de spelers dat zij rustig aan kunnen doen. Blijf staan en schrijven tot er een vlag valt.

- Als het goed is, weet de arbiter precies hoeveel zetten er gedaan zijn. Zo niet, dan moet er worden gereconstrueerd.
- Is de situatie eenmaal duidelijk, dan moeten de notaties worden bijgewerkt. Dit gaat natuurlijk het makkelijkst met een goede notatie van de arbiter erbij. Moeten beide spelers hun notatie bijwerken, dan mag de klok stil blijven staan tot ze klaar zijn. Hoeft maar één speler zijn notatie bij te werken, dan wordt de klok weer aan de gang gebracht, na zo nodig te zijn bijgesteld voor de volgende periode. De schrijvende speler mag niet zetten voor zijn notatie is bijgewerkt.

Veel speeltempo's hebben een laatste periode van 15 minuten voor alle zetten. In dat geval is het bij analoge klokken een goede gewoonte de klok bij de laatste tijdcontrole 45 minuten *dóór* te draaien (in plaats van 15 minuten terug).

Bijvoorbeeld: Het speeltempo is 40 zetten in 1.30u, gevolgd door 15 minuten voor de rest van de zetten. Begin met beide klokken op 4.30u. Bij de eerste tijdcontrole valt een vlag met de wijzers op 6.00u. Hierna worden beide klokken doorgedraaid. Degene die viel komt exact op 6.45. Het is nu in één oogopslag duidelijk of bij een bord de tijdcontrole al is geschied: De klokken staan tussen 6 en 7 uur.

4.4 Remiseclaim wegens stellingsherhaling of 50-zetten

Volg de volgende procedure zo nauwgezet mogelijk.

- Bepaal of de speler het recht heeft om te claimen. Is hij bijvoorbeeld niet aan zet, dan valt er niets te claimen en is de zaak daarmee afgedaan. Dit komt relatief vaak voor als de speler de zet die hij aankondigt (als in 9.2.1 en 9.3.1) niet alleen noteert, maar ook op het bord uitvoert. Of hij de klok heeft ingedrukt of niet, is hier niet van belang. Bij een 50-zetten-claim is dit punt overigens meestal van weinig belang.
- Als de claim dient te worden behandeld, zet dan de klok stil.

- Stel de claimstelling vast. Op aangeven van de speler die claimt is dit óf de huidige stelling óf de stelling na de zet die hij aankondigt.
- Als een speler een zet aankondigt en zegt dat hij de stelling na het uitvoeren van die zet claimt (9.2.1 en 9.3.1): controleren of hij de zet heeft genoteerd. Zo niet, dan moet hij dat alsnog doen.
- Claimstelling en kloktijden noteren. Leg evt een briefje op het bord neer om opruimen te voorkomen!
- Laat op een ander bord de partij door de spelers naspelen en controleer de claim.
 - Bij een driemaal-dezelfde-stelling-claim steeds de partijstelling met de claimstelling vergelijken. Zijn ze hetzelfde (met dezelfde speler aan zet!), dan duidelijk tellen: Eén maal, twee maal en de claim-stelling (eindstelling van de notatie) is drie maal.
 - Bij een vijftig-zetten-claim het moment van de laatste pion- of slagzet bepalen en vergelijken met het zetnummer van de claim-stelling. Denk eraan: Vijftig zetten van **beide** spelers zonder pion- of slagzet.
- Is de claim correct: remise. Is de claim niet correct: aan de tegenstander van de speler die de claim indiende wordt twee minuten extra bedenktijd toegekend.
- Wordt er doorgespeeld: hervat dan de partij door de klok van de speler die claimde aan de gang te brengen.
- Had de speler die claimde een zet aangekondigd en genoteerd: zie er op toe dat hij die zet ook uitvoert.

5. Toernooi- en competitiereglementen

Het reglement voor een schaakevenement wordt vastgesteld door de organisatie. Het is de wet van het toernooi. Afhankelijk van het soort evenement heet het toernooireglement, competitiereglement, etc.

5.1 Het toernooireglement

5.1.1 Inleiding

Een toernooiorganisatie heeft in principe volledige vrijheid bij het vaststellen van het reglement. Wie echter erkend wil worden door de schaakbond (KNSB, respectievelijk FIDE) om opgenomen te worden in de kalender of in aanmerking te komen voor ratingverwerking en titelresultaten, zal zich aan de bondsreglementen moeten conformeren. Organisatoren die hier geen belang aan hechten kunnen regels vaststellen zoals zij willen. Dit gebeurt ook wel:

- Blindschaak
- Doorgeefschak
- Kasparov's "advance chess"

Wie wel graag erkend wordt, houdt zich aan de regels gesteld door de bond.

Internationale toernooien melden zich aan bij de FIDE. Rapportage gebeurt ook bij de FIDE. Een internationaal toernooi wordt meestal georganiseerd onder auspiciën van de nationale bond, die de schakel tussen FIDE en toernooiorganisatie vormt bij registratie en rapportage.

De FIDE hanteert oplopende eisen en criteria voor:

- Alle internationale toernooien
- Evenementen die in aanmerking komen voor FIDE-ratingverwerking
- Evenementen waar titelnormen te behalen zijn
- Toptoernooien (categorie 10 en hoger)
- FIDE-evenementen zoals de wereldkampioenschapswedstrijden, en wedstrijden voor landenteams.

Alle FIDE-regels en reglementen zijn vastgelegd in het "FIDE handbook", dat periodiek wordt bijgewerkt. Bovendien zijn zij te raadplegen via internet op www.fide.com (de pdf-bestanden zijn het beste geüpdatet).

De overige toernooien worden uitsluitend onder auspiciën van een nationale bond gespeeld. De eisen en criteria van nationale bonden lopen uiteen van land tot land. Sommige landen, zoals de VS, hebben een uitgebreid wetboek. In Nederland zijn de regels beperkt en voornamelijk administratief of zelfs informeel van aard.

Het is voor arbiters en organisatoren wel van belang zich tijdig in verbinding te stellen met het KNSB-bondsbureau in Haarlem om de nieuwste reglementen te verkrijgen en de ruimte op de KNSB-kalender te verifiëren. De reglementen en de kalender zijn ook te raadplegen / downloaden via www.schaakbond.nl.

5.1.2 Wat staat er in een toernooireglement?

Het toernooireglement bevat in elk geval de volgende onderdelen:

1. Verwijzing naar de gehanteerde schaakregels
2. Deelnamerecht, loting, indelingsregels
3. Speelschema en -tempo
4. Administratieve bepalingen
5. Overtreding, geschil en beroep
6. Prijzenschema en regels voor de eindrangschikking
7. Of richtlijn III van kracht is en of III.4 dan wel III.5 van toepassing is.
8. De verzuimtijd (art. 6.7).
9. Eventueel afwijkende straf, inzake art. 11.3 (mobiele telefoon, ed.).

1. De gehanteerde schaakregels

In vrijwel alle internationale en Nederlandse toernooien de “FIDE-regels voor het schaakspel” gehanteerd. Hoewel de bewoording – ongetwijfeld om politieke redenen – niet erg duidelijk is, schrijft de FIDE dit ook voor in de inleiding bij de regels. Aanvullingen zijn hierbij wel toegelaten.

Ondanks het feit dat de FIDE-regels geschreven zijn voor de situatie van een WK-match (twee arbiters en één bord), voldoen zij in de praktijk heel aardig. Dat was vroeger niet altijd het geval met de aparte reglementen voor rapidschaak, snelschaak en versneld beëindigen. Veel bonden en organisaties, zoals de KNSB en regionale onderbonden, maakten hiervoor hun eigen regels. In de huidige regels voor het schaakspel zijn ook deze onderdelen op een behoorlijke manier opgenomen.

Hiermee vervalt vrijwel de noodzaak om nog “eigen” regels op te stellen. In een enkel competitie-reglement zijn ze nog wel aanwezig.

Het hanteren van de FIDE-regels is in de praktijk een verplichting voor alle serieuze evenementen. Het behandelen van deze regels is het belangrijkste onderdeel van de KNSB-cursussen “Scheidsrechter”.

2. Deelnamerecht, loting en indelingsregels

Er zijn veel verschillende systemen voor plaatsing, indeling en paring in toernooien. Zij zijn meestal geheel toegespitst op de aard en vorm van het evenement. Zij vormen het belangrijkste onderwerp van de KNSB-cursus “Indelingsdeskundige”.

3. Speelschema en -tempo

Het speeltempo bepaalt de aard van de wedstrijd. Hierbij worden rapid- en snelschaak als aparte spelvormen gezien waar bij de FIDE nu ook aparte ratinglijsten voor bijgehouden worden. Vandaar dat zij niet voor (gewone) ratingverwerking in aanmerking komen. Zowel de KNSB als de FIDE heeft een ratingreglement, waarin voor hun ratingsystemen minimale bedenktijden voorgeschreven worden. Het speelschema wordt in de praktijk grotendeels bepaald door het indelingssysteem en de randvoorwaarden.

4. Administratieve bepalingen

Vooral bij teamwedstrijden zijn er voorschriften voor aanmelding, registratie, opstelling, resultaatmelding, betaling etc. Aangezien deze per evenement verschillend zijn, moeten zij duidelijk zijn geformuleerd.

5. Overtreding, geschil en beroep

In ieder evenement is er een voorziening voor de afhandeling van geschillen. In tegenstelling tot wat veel mensen denken – en in tegenstelling tot veel andere sporten – is het behandelen van overtredingen en geschillen slechts een zeer klein onderdeel van de taak van de schaakarbiter.

6. Prijzenschema en regels voor de eindrangschikking en prijsverdeling

De voor het bepalen van de eindrangschikking en prijsverdeling gehanteerde criteria hangen sterk samen met het indelingssysteem; een onderwerp van de cursus Indelingsdeskundige dus.

In veel gevallen zitten er hiaten in het toernooireglement. Er blijft dan niets anders over dan voorkomende gevallen te beoordelen naar wat gebruikelijk is. Dat dit aanleiding tot discussie kan zijn, behoeft geen betoog. Het behoort tot de taken van de arbiter om het toernooireglement mee te helpen opstellen, te controleren of in elk geval goed te kennen. De taken van de arbiter vormen een apart onderdeel van de cursus Scheidsrechter.

5.1.3 Kort en goed

Een laatste opmerking over toernooireglementen: “Spelers zijn geen lezers.” Een goed toernooireglement voor individuele schakers mag niet langer zijn dan één A4-pagina. Het heeft weinig zin dingen op te schrijven die door de deelnemers toch niet gelezen worden. Bovendien kan het toernooireglement het best zo veel mogelijk overeenkomen met dat van andere gelijksoortige evenementen.

5.2 *Het competitiereglement*

5.2.1 Inleiding

Een speciaal type reglement is het competitiereglement, waarin het juridisch kader van een teamcompetitie wordt gegeven. In Nederland kennen we het KNSB-competitiereglement voor de KNSB-competitie en een reglement voor elk van de regionale competities.

Deze reglementen concentreren zich op vragen zoals:

Wie mag onder welke voorwaarden in elk team worden opgesteld?

Hoe zijn de regels voor promotie en degradatie?

Deze kwesties spelen zich af in de relatie tussen de deelnemende teams en de organisatie van de competitie, in handen van een persoon die “competitieleider” genoemd wordt.

Degene die op de wedstrijddag zelf de leiding in handen heeft, de “scheidsrechter”, heeft over de administratieve competitieleiding geen overzicht. Toch staan er in elk competitiereglement ook zaken die de wedstrijd zelf betreffen. Het vervolg beschrijft hoe deze meestal zijn geregeld, er zijn echter variaties tussen de verschillende bonden en er worden regelmatig kleine wijzigingen aangebracht. Bestudeer daarom het competitiereglement zelf vooraf goed.

5.2.2 Uitgangspunten

De bij het opstellen van een competitiereglement gebruikte uitgangspunten zijn met betrekking tot de wedstrijd zelf meestal als volgt:

1. Teamleider

De administratieve verantwoordelijkheid van elk team is in handen van de teamleider. Deze geeft de teamopstelling door en ondertekent het wedstrijdformulier. Zie verder hoofdstuk 7.

2. Thuisspelend team is verantwoordelijk voor speelzaal en materiaal

Zoals de scheidsrechter/arbiter verantwoordelijk is voor de juiste speelomstandigheden en het controleren van het materiaal (bijvoorbeeld de klokken), is de thuisclub verantwoordelijk voor het beschikbaar stellen van de speelgelegenheid

en het materiaal. Is dit alles niet op tijd beschikbaar en begint de wedstrijd hierdoor te laat, dan komt de verloren gegane tijd voor rekening van de spelers van de thuisclub.

3. Teamopstellingen

Vóór het begin van de wedstrijd neemt de scheidsrechter beide teamopstellingen in ontvangst. Het is van belang te voorkomen dat één van beide teams in de gelegenheid komt zijn opstelling aan te passen aan de opstelling van de tegenstander. Maak daarom de volledige opstelling van beide teams gelijktijdig bekend. Het is een goed gebruik om voor aanvang de borden langs te lopen en bij elk bord de naam van de witspeler en de zwartspeler op te lezen.

4. De eerste zet en vervanging

Meestal is het toegestaan één speler uit de beginopstelling te vervangen. Als een speler bij het begintijdstip niet aanwezig is, bestaat voor de tegenstander dus altijd de mogelijkheid dat hij/zij alsnog een andere tegenstander krijgt. In de KNSB-competitie mag een witspeler die dit lot treft ervoor kiezen om de eerste zet onder couvert te doen (op te schrijven en in een envelop te stoppen). In dat geval mag hij/zij deze zet wijzigen indien de tegenspeler inderdaad wordt gewijzigd. Aangezien dit een weinig bekende regel is en de meeste witspelers een vaste eerste zet hebben, wordt van dit recht maar weinig gebruik gemaakt.

5. De helft plus één aanwezig

Een wedstrijduitslag is alleen geldig als deze door spelen tot stand gekomen is. Dit betekent dat (afhankelijk van de competitie) elk team met tenminste de helft of de helft-plus-één van de spelers komt opdagen. Zijn bij een team één uur na het (vooraf) afgesproken begintijdstip minder spelers aanwezig, dan geldt de hele wedstrijd als niet gespeeld. Normaal gesproken volgt een administratieve straf voor het in gebreke gebleven team (punten in mindering) en moet de wedstrijd later alsnog worden overgespeeld.

6. Tiebreak en loting

Bij bekercompetities wordt op de avond zelf een beslissing bereikt: Eén van beide teams gaat door naar de volgende ronde. Soms gebeurt dit door voor de uitslag de laagste borden minder te laten meetellen, soms volgen snelschaakpartijen. In uiterste instantie wordt er geloot. Dit alles wordt door een apart bekerreglement geregeld.

7. Uitslag melden

De individuele partijen en uitslagen worden geadministreerd op het wedstrijdformulier. Hierop wordt ook de einduitslag en een eventueel protest aangegeven.

Na afloop van de wedstrijd laat de scheidsrechter dit formulier door de teamleiders ondertekenen, die daarmee de correctheid bevestigen. Het wordt daarna door de

scheidsrechter of de thuisclub (meest elektronisch) verstuurt. In de regionale competities en de KNSB-competitie, is het thuis spelende team voor inzending verantwoordelijk. In diverse regionale bonden is het inmiddels gebruikelijk om het wedstrijdformulier elektronisch te versturen. In de KNSB-competitie worden de individuele uitslagen door de thuisclub meestal direct elektronisch ingevuld op de website van de KNSB in het WinStand-competitieprogramma.

6. Taken van de arbiter

In dit hoofdstuk wordt ingegaan op de verschillende taken die een arbiter zoal moet uitvoeren bij het leiden van competitiewedstrijden, een rapidtoernooi of snelschaaktoernooi.

6.1 Het leiden van een KNSB-competitiewedstrijd

In de meesterklasse, eerste klasse en tweede klasse van de KNSB-competitie wordt met door de KNSB aangewezen arbiters gewerkt. De teamleider van het thuisspelende team dient volgens het KNSB-competitiereglement uiterlijk een week voor de wedstrijd contact op te nemen met die arbiter. In de derde klasse van de KNSB heeft de thuisspelende vereniging de plicht zorg te dragen voor een arbiter.

De arbiter heeft om te beginnen de volgende dingen nodig:

- De FIDE-Regels voor het schaakspel.
- De KNSB-competitiegids met daarin het KNSB-competitiereglement.
- Minimaal drie wedstrijdformulieren (één voor de KNSB, één voor de thuisspelende vereniging en één voor de uit spelende vereniging).
- Kloktijdenregistratieformulier.
- Eén of meerdere pennen.

Het leiden van een KNSB-competitiewedstrijd kan in een aantal fasen onderscheiden worden:

- 1) Voorafgaand aan de wedstrijd.
- 2) Het begin van de wedstrijd.
- 3) De eerste periode.
- 4) De tweede (en laatste) periode.
- 5) Het einde van de wedstrijd.

6.1.1 Fase 1: Voorafgaand aan de wedstrijd

Het is natuurlijk voor een arbiter belangrijk om zeer tijdig aanwezig te zijn bij een te leiden wedstrijd. De arbiter dient immers het startschot te geven. Wat doet een arbiter zoal in deze fase?

- de arbiter stelt de klokken in en controleert de klokken

Dit is een uiterst belangrijke handeling. Niet alleen dienen de klokken correct te worden ingesteld, ook moeten de klokken grondig op hun werking worden gecontroleerd (ook reserveklokken!). Niets is namelijk zo vervelend – voor zowel arbiter als spelers – om een klok te moeten vervangen tijdens een wedstrijd. In de KNSB-competitie mag alleen maar met door de FIDE goedgekeurde elektronische klokken worden gespeeld. Waar moet bij een dergelijke klok op gelet worden?

- Geeft de klok geen indicatie dat de batterijen bijna leeg zijn?
- Hebben de hendels geen speling?
- Doen alle streepjes op het display het?
- Staat de sound-modus niet aan?

Zie voor een uitgebreide lijst van de mogelijke problemen bij digitale (en analoge) klokken hoofdstuk 9.

- de arbiter controleert de borden

Omdat bij het opzetten van de borden soms een foutje wordt gemaakt – het omdraaien van de dame en de koning is de bekendste, maar soms worden bijvoorbeeld een paard en een loper verwisseld – is het handig om met een snelle blik op de borden te controleren of alle stukken in de juiste beginstelling staan. Tevens kan hier bij het thuisspelende team gevraagd worden waar welk bordnummer zich bevindt en aan welke kant het thuisteam denkt te gaan spelen, zodat meteen gecontroleerd kan worden of wit en zwart aan de goede kant staan (het thuisspelende team speelt met wit aan de even borden). Het is tevens verstandig om bij het gebruik van borden mét erop aangegeven de letters en cijfers van de coördinaten te kijken of wit/zwart aan de goede kant staan; spelers zouden anders – met name in tijdnood – behoorlijk in de war kunnen raken bij het noteren.

- de arbiter controleert de speelcondities

Natuurlijk dienen de speelcondities voor de spelers zo optimaal mogelijk te zijn. Hier valt te denken aan: Is er voldoende licht? Is het warm genoeg in de speelzaal? Is er voldoende bewegingsruimte? Voldoende frisse lucht? Wiebelen de tafels en de stoelen niet? Hier kan tevens aan het thuisspelende team gevraagd worden waar de toiletten zijn en waar er gerookt mag worden (handig voor de toespraak die in fase 2 gegeven wordt).

- de arbiter verzamelt de opstellingen

Wanneer beide teams aanwezig zijn, kan er gevraagd worden naar de opstelling van beide teams. Het wil dan nogal eens gebeuren, dat de opstelling nog opgeschreven moet worden. Het is dus handig ruim op tijd naar de opstelling te vragen, zodat de wedstrijd op tijd kan beginnen, en niet vertraagd wordt door nog schrijvende teamleiders of spelers.

- wanneer het uitspelende team nog niet of slechts deels is gearriveerd

Het komt nogal eens voor dat het uitspelende team nog niet, of slechts deels, is gearriveerd op het vooraf vastgestelde tijdstip. Dan kan aan de thuisspelende vereniging gevraagd worden of er nog maximaal een kwartier gewacht kan worden. Meestal stemt men toe (vaak ontbreken ook nog enkele spelers van de thuisspelende vereniging), doch dit hoeft niet en kan soms ook niet in verband met het tijdstip waarop de zaal verlaten moet zijn. Zie verder 6.1.2.

6.1.2 Fase 2: Het begin van de wedstrijd

Alvorens een korte toespraak te houden leest de arbiter de opstellingen voor zodat de spelers op hun plaats zitten als de toespraak gehouden wordt waarin het volgende wordt verteld:

- het speeltempo.
- de plaats van de toiletten, de rookruimte, de analyseruimte, de bar.
- Eventueel andere bijzonderheden (bijv. het feit dat mobiele telefoons uit dienen te staan).

Overigens wordt soms een gedeelte van de hier genoemde toespraak gedaan door iemand van de thuisspelende vereniging. De arbiter heeft echter altijd het laatste woord, vult de toespraak aan waar nodig is en geeft het sein om de klokken te starten (zo mogelijk controleert de arbiter of iedereen op de juiste plaats zit).

Wanneer de wedstrijd op het punt staat te beginnen, kunnen er zich natuurlijk nog problemen voordoen. Meestal wordt dit veroorzaakt door het feit dat het uit spelende team verre van compleet is. Hoe moet zo'n situatie worden opgelost?

- wanneer het uit spelende team nog (steeds) niet of slechts deels is gearriveerd

Wanneer het bezoekende team nog altijd niet of slechts deels – na het eventuele kwartiertje wachten (zie 6.1.1) – is gearriveerd, dan zal er toch aan de wedstrijd begonnen moeten worden. Hierin zijn twee varianten te onderscheiden:

1) Indien één of meerdere leden van het team zijn gearriveerd en de **opstelling is bekend** bij die gearriveerden:

laat de wedstrijd gewoon beginnen met de opstelling zoals die wordt ingeleverd en breng gewoon de klokken van alle witspelers aan de gang. Let er wel op dat na een uur na het van tevoren vastgestelde aanvangstijdstip meer dan de helft van de spelers aanwezig zijn. Zo niet, dan wordt de wedstrijd als niet gespeeld beschouwd en kunnen de aan de gang zijnde partijen gestopt worden. Witspelers die bij aanvang nog geen tegenstander hebben, mogen hun eerste zet onder couvert afgeven (dus alleen opschrijven op het notatiebiljet en (nog) niet uitvoeren op het bord) alvorens de klok van de zwartspeler te starten. Wanneer de zwartspeler arriveert, dan wordt de onder couvert afgegeven zet alsnog op het bord uitgevoerd.

2) Een deel van het team is al wel gearriveerd, doch de **opstelling is niet bekend** bij die gearriveerden, of het hele bezoekende team is nog niet verschenen.

a) Het team ontbreekt volledig en er is (dus) geen opstelling:

De wedstrijd kan nog niet begonnen worden. Wanneer de bezoekers arriveren met een opstelling wordt eerst op de klokken de verstreken tijd in mindering gebracht bij

de bezoekers. Daarna de formaliteiten regelen en de wedstrijd aan de gang brengen. In deze situatie de spelers van de thuis spelende vereniging bij het geplande aanvangstijdstip nog niet op hun plaats zetten om een tactische opstelling te voorkomen. De wedstrijdleider houdt de opstelling van de thuis spelende vereniging dus voor zich. Om dezelfde reden ook niet werken met het afgeven van een zet onder couvert.

b) Een deel van het team is wel aanwezig, doch de opstelling is niet bekend bij de gearriveerden:

Wanneer een deel van de spelers van de bezoekende vereniging aanwezig is zonder teamleider/opstelling, hen een – bindende - opstelling laten maken en de wedstrijd starten conform het reglement. Wanneer door de bezoekende vereniging geen opstelling geleverd wordt, handelen op de wijze van a.

Wat hierboven staat, is beschreven voor een uitspelend team dat slechts deels tijdig verschijnt. Dit is natuurlijk de gebruikelijke praktijk, maar het kan in een zeldzaam geval het thuisspelende team overkomen.

Wanneer het te laat zijnde uitspelende team met de arbiter of het thuisspelende team contact heeft opgenomen vanwege ernstige vertragingen met het openbaar vervoer of op de weg, dan heeft de arbiter de mogelijkheid – indien er ongeveer een prognose van arriveren is – het officiële aanvangstijdstip van de wedstrijd uit te stellen. Dit is natuurlijk wel afhankelijk van het feit of de zaal dan nog de volle speeltijd beschikbaar is. Zorg ervoor dat duidelijk wordt geverifieerd bij het uitspelende team dat het zich terecht op overmacht beroept (check in ieder geval hoe laat de spelers zijn vertrokken; als dit te laat is, is er natuurlijk geen overmacht). Alleen wanneer de arbiter tevreden is met de gegeven verklaring, dan kan hij of zij het aanvangstijdstip uitstellen.

In wezen zijn er in dergelijke situaties diverse varianten denkbaar. Het ene team zal meer op z'n strepen staan dan een ander. Probeer als arbiter in elk geval zodanig op te treden dat het team dat niet in gebreke is gebleven ook niet wordt benadeeld.

6.1.3 Fase 3: De eerste periode

In deze fase heeft een arbiter relatief weinig te doen. Wat is dit weinige dan?

- invullen van de wedstrijdformulieren

Na het noteren van het precieze aanvangstijdstip heeft de arbiter de tijd om de wedstrijdformulieren in te vullen. Dit wordt gedaan in drievoud, namelijk één formulier voor de KNSB, één voor de thuisspelende vereniging en één voor de uitspelende vereniging. Wanneer partijen afgelopen zijn, kan natuurlijk de uitslag van die partijen ook worden ingevuld.

- controle klokken

Het is uitermate verstandig om alle klokken regelmatig te controleren. Bij het uitvallen van een digitale klok valt er meestal niet meer te zien wat de verbruikte tijden waren. Het is daarom handig enkele malen in een wedstrijd (om het halve of het hele uur) van alle klokken op te schrijven wat de tijden zijn, wie er op dat moment aan zet is en hoeveel zetten de spelers hebben gedaan. Tevens kan men dan controleren of het increment (30 seconden per zet) goed is ingesteld. Dit kan gebeuren door na een uur spelen de tijden te noteren en de overgebleven speeltijd te vergelijken met het aantal gespeelde zetten. Het corrigeren van een verkeerd ingestelde klok kan beter in het begin van de wedstrijd gebeuren dan in de tijdnoodd fase. Dan zal het de spelers enorm storen. Bij een tempo van 1.30 uur + 30 sec. increment in de eerste periode zal na één uur spelen, voor beide spelers twee uur speeltijd overblijven **plus** het aantal gespeelde zetten in minuten. Een voorbeeld van zo'n overzicht na één uur wedstrijd is hierna weergegeven.

Bord	Tijd linker klok	Tijd rechter klok	Na zet .. van ..
1	1:04	1:09*	14 Z
2	0:53	1:14*	9 W
3	1:22	0:57*	21 Z
4	1:11*	1:04	16 Z
5	0:45*	1:23	10 W
6	1:27	0:50*	18 W
7	1:13*	0:58	12 W
8	1:01*	1:17	20 Z

* Deze klok loopt.

Aan de hand van een dergelijk overzicht kan dus ook ingeschat worden hoe de kloktijden waren op het moment dat een klok uitviel, rekening houdend met de op een bepaald tijdstip genoteerde tijden en het aantal daarna gespeelde zetten.

- het verloop van de partijen

Als arbiter is het handig het verloop van de diverse partijen in de gaten te houden. Zo kan men inschatten welke spelers het eerst in tijdnoed komen en zo bij die borden als eerste een extra oogje in het zeil te houden. Door het huidige speeltempo met 30 seconden increment per zet is het hectische in de tijdnoedfase er af. De spelers **moeten** blijven noteren en het aanstellen van assistenten is niet echt meer nodig.

Een ander punt dat aandacht behoeft is de notatie van de spelers. Controleer regelmatig of beide notaties hetzelfde laten zien. Soms vergeten spelers namelijk één of meerdere zetten op te schrijven, waardoor de notatie van de beide spelers uit de pas gaat lopen. Wanneer er een partij afgelopen is, zet dan de klok uit en zet de stukken in hun beginstelling als de spelers dit nog niet hebben gedaan. Dit voorkomt voor de arbiter verwarring wanneer de volgende fase van de wedstrijd (zie 6.1.4) aanbreekt.

- handel de tijdnoedfase af

Het vallen van de vlag moet in de gaten gehouden worden. Let dan goed op dat de spelers blijven noteren en of de spelers binnen de beschikbare tijd voor de eerste periode 40 zetten gedaan hebben, want zonder gebruik van zettenteller komt de tijd voor de tweede periode er pas bij als die van de eerste periode verstreken is en niet na het doen van de 40^e zet!

- voorkom onnodig storen van spelers

Wanneer beide spelers de eerste tijdcontrole hebben gehaald en er zich geen onregelmatigheden hebben voor gedaan, grijp dan niet in om te melden dat de spelers de tijdcontrole gehaald hebben. Onthoud alleen dat alles bij dat bord OK is.

6.1.4 Fase 4: De tweede (en laatste) periode

In deze fase zijn er meestal niet meer zo veel partijen aan de gang. Het is vooral zaak om de zaal stil te houden, omdat in deze fase het vaak wat rumoeriger wordt omdat er veel spelers klaar zijn. Doe dit wel op een rustige manier; speel geen strenge politieagent. Ook aan het eind van deze fase is het zaak om het vallen van de vlag in de gaten te houden en weer op te letten dat de spelers blijven noteren. Wees bedacht op remiseclaims, betreffende 3 keer dezelfde stelling en de 50-zettenregel. En wees bedacht op het remise verklaren van de partij volgens artikel 9.6 (5 keer zetherhaling en 75 zetten geen pion- of slagzet).

6.1.5 Fase 5: Het einde van de wedstrijd

Wanneer de wedstrijd afgelopen is, moet het wedstrijdformulier zijn bijgewerkt met alle uitslagen en ondertekend worden door de arbiter en de teamleiders. Indien een teamleider protest wil aantekenen tegen een bepaalde uitslag, dan dient dat ook op het formulier vermeld te worden. Er zal dan een toelichting naar de competitieleider gestuurd moeten worden. Dat protest kan alleen na afloop van de wedstrijd

aangetekend worden. Onder protest een partij uitspelen mag alleen indien het gerechtvaardigd is, doch is zeer ongebruikelijk. Herinner verder de teamleider van het thuisspelende team eraan dat hij de uitslag tijdig moet geven via de website van de KNSB.

Mochten er nog onregelmatigheden geconstateerd zijn of andere zaken de moeite van het vermelden waard zijn aangaande de locatie en/of speelomstandigheden, dan is het noodzakelijk een wedstrijdverslag te maken en dit naar het bondsbureau te sturen naar de medewerker competitie, evenementen en FIDE-zaken.

6.2 Het leiden van een rapid- of snelschaaktoernooi

Het leiden van een rapid- of snelschaaktoernooi vraagt enige andere vaardigheden van de arbiter ten opzichte van het leiden van een competitiewedstrijd. De rol van de arbiter is vaak een meer administratieve. (Bij een specifiek toernooi zal het niet snel gebeuren dat er zoals in het FIDE-reglement genoemd “voldoende toezicht” is. Dat gaat natuurlijk alleen maar op van begin tot einde van een ronde!)

Enkele aandachtspunten die spelen bij het leiden van zo’n toernooi zijn:

- het toernooireglement

De organisatie kan van tevoren aan de arbiter vragen een toernooireglement op te stellen of te controleren. Zie 5.1.2 wat er zoal in zo’n reglement moet staan. Zorg er in ieder geval voor dat u als arbiter goed op de hoogte bent van dit reglement.

- de FIDE-regels

De arbiter zorgt ervoor dat hij een exemplaar van de FIDE-regels bij zich heeft. Ook moet hij goed op de hoogte zijn van Aanhangsels A, B en G en de daarin specifiek genoemde punten.

- het praatje vooraf

Voorafgaand aan het toernooi houdt de arbiter een korte toespraak. Dit heeft meteen als voordeel dat het voor de spelers duidelijk is bij wie ze moeten zijn wanneer er zich problemen voordoen tijdens hun partij. Maak dan ook duidelijk kenbaar dat de spelers problemen bij twijfel niet zelf moeten proberen op te lossen, maar dat het uw taak als arbiter is om dat te doen. Meld verder in ieder geval het speeltempo en het aantal te spelen ronden.

- het begin van het toernooi

Het kan zijn dat er aan het begin van het toernooi nog spelers ontbreken, afhankelijk van hoe vroeg de indeling van de eerste ronde bekend is gemaakt. Zorg ervoor dat spelers zonder tegenstander tegen elkaar worden gezet. Geef natuurlijk die wijzigingen door aan degene die de indelingen verzorgt.

- tijdverloop

Als arbiter moet u zo veel mogelijk proberen het toernooi volgens het vastgestelde tijdschema te laten verlopen. Meld voor aanvang van elke ronde dat de indeling hangt en dat de spelers weer achter de tafels moeten gaan zitten. Wanneer er op een gegeven moment nog spelers ontbreken, brengt de arbiter op de betreffende borden de klok van de witspeler aan de gang. Zorg er ook voor dat spelers na afloop van hun partij de uitslag zo spoedig mogelijk doorgeven. Niets is zo vervelend als het achter een ontbrekende uitslag aan moeten gaan.

- partijverloop

Bij rapid is het van belang het partijverloop aan met name de hogere borden in de gaten te houden. Bij stellingen die ongeveer gelijk lijken te zijn kan de arbiter eventuele claims (eventueel op basis van Aanhangsel G) verwachten. Wanneer de arbiter al wat van het partijverloop heeft meegekregen, kan hij beter tot een oordeel komen.

- verplicht ingrijpen

Tegenwoordig staat er in enkele artikelen van de FIDE regels (bijvoorbeeld A4b) dat de arbiter verplicht moet ingrijpen.

7. De rol van de teamleider

In het KNSB-competitiereglement is een apart artikel opgenomen waarin wordt beschreven wat zoal de taken, rechten en plichten van een teamleider zijn:

Een teamleider heeft het recht de spelers van zijn team te adviseren een remiseaanbod te doen of aan te nemen en ook een partij op te geven. Hij dient zich tot uitsluitend korte informatie te beperken, alleen op basis van omstandigheden die betrekking hebben op de wedstrijd. Hij mag een speler adviseren "bied remise aan", "neem remise aan", of "geef de partij op". Als hem bijv. door een speler wordt gevraagd of hij remise zal aannemen, moet de teamleider antwoorden met "ja", "neen" of de beslissing aan de speler zelf overlaten.

De teamleider dient zich echter te onthouden van elke bemoeienis gedurende het spel. Hij mag geen speler inlichtingen over de positie op het schaakbord geven.

Ofschoon er in een teamwedstrijd een zekere mate van loyaliteit t.o.v. het team is, die uitgaat boven de eigen partij, is een schaakpartij in principe een wedstrijd tussen twee spelers. Om die reden moet een speler de uiteindelijke zeggenschap hebben over het verloop van zijn eigen partij. Hoewel het advies van de teamleider voor de speler zwaar dient te wegen is de speler absoluut niet verplicht de raad aan te nemen. Evenzo kan de teamleider niet namens een speler handelen over de partij zonder voorkennis en toestemming van deze speler.

Dit is een hele lap tekst met allerlei mitsen en maren. Wat wordt hier allemaal gezegd?

De teamleider heeft het recht de spelers van zijn team te adviseren inzake het aanbieden of aannemen van remise en het opgeven van een partij.

De teamleider behoort tijdens de wedstrijd een beeld te hebben van het verloop van de wedstrijd voor zijn eigen team. Wanneer een speler bij hem komt met de vraag of hij remise mag aannemen of dat hij moet doorspelen, moet de teamleider hem meteen het antwoord mededelen. Dat antwoord mag alleen bestaan uit een ja, een nee, of het aan de speler zelf overlaten. Het mag alleen gebaseerd worden op de vraag hoe gunstig de remise voor het team is. De teamleider mag geen enkele eigen schaakkennis gebruiken om tot zijn oordeel te komen (een gevaar wanneer de teamleider een veel sterkere speler is dan zijn teamleden). Dit geldt evenzeer voor wanneer hij een speler opdracht geeft remise aan te bieden. Aan een speler adviseren een partij op te geven is in dat opzicht nog lastiger.

De teamleider dient zich te onthouden van elke bemoeienis gedurende het spel.

Zoals hierboven al aangestipt mag hij een speler geen enkele kwalitatieve informatie geven over de partij van die speler. Ook mag een teamleider een speler niet adviseren over het reglement. De speler behoort dat reglement immers zelf te kennen. Wanneer er bijvoorbeeld aan het einde van een partij de positie op het bord van een speler zodanig is dat een remiseclaim volgens Aanhangsel G gerechtvaardigd zou zijn, dan is het alleen aan de speler zelf om die claim te doen. Een teamleider mag hem dat niet adviseren. Dat geldt dus ook voor andere remiseclaims. Wanneer een teamleider als toeschouwer bijvoorbeeld een onreglementaire zet waarneemt, dan dient hij dat aan de arbiter door te geven en niet zelf in te grijpen, net zoals dat geldt voor iedere andere toeschouwer.

De teamleider heeft geen zeggenschap over de partij.

De rol van de teamleider is louter een adviserende, en dan nog in zeer beperkte vorm. Hij kan daarom nooit bij een speler afdwingen om remise aan te bieden of een partij op te geven. Zoals vermeld heeft de speler te allen tijde de zeggenschap over zijn eigen partij. Het advies van de teamleider weegt zwaar en de speler heeft nu eenmaal enige loyaliteit aan het team, maar de speler heeft uiteindelijk altijd het laatste woord.

Daarnaast heeft de teamleider nog meer taken:

De teamleider draagt zorg voor de opstelling.

Het is de teamleider die de opstelling van het team doorgeeft aan de dienstdoende arbiter. Hoe hij tot die opstelling is gekomen, kan op verschillende manieren. Het kan na overleg met alle teamleden, maar hij kan de spelers ook naar eigen inzicht achter de borden plaatsen. Het ligt er net aan wat de spelers het prettigst vinden. Overigens moet de teamleider – eventueel in samenspraak met de externe wedstrijdleader of de secretaris – op de hoogte zijn van het feit of alle spelers in het team speelgerechtigd zijn.

De teamleider informeert de spelers.

Voorafgaand aan een wedstrijd moet de teamleider de spelers informeren over bijvoorbeeld de opstelling in die wedstrijd, het aanvangstijdstip, de speellocatie en dergelijke. Natuurlijk zorgt hij er ook voor dat de spelers tijdig aanwezig zullen zijn bij die wedstrijd. Wanneer het een thuiswedstrijd betreft, is het mogelijk dat hij ook de arbiter voor die wedstrijd moet regelen.

De teamleider tekent protest aan.

De teamleider is degene die namens het team protest aantekent als hij het niet eens is met de uitslag van een partij. Zo'n protest kan alleen aangetekend worden tegen genomen beslissingen van de arbiter.

De teamleider ondertekent het wedstrijdformulier.

Namens het team ondertekent de teamleider het wedstrijdformulier. Hiermee bevestigt hij de correctheid van de gegevens op dit formulier. Als hij protest heeft aangetekend, wordt dit ook op het formulier vermeld, eventueel – indien vereist – in het kort waartegen geprotesteerd wordt.

8. Conflictescalatie

Als arbiter/scheidsrechter is het belangrijk te beschikken over voldoende kennis van de regels en de toepassing ervan. Hiermee kan vaak worden voorkomen dat verschillende ideeën over de juiste handelswijze in een bepaalde situatie te lang “in de lucht blijven hangen”. Vaak zijn het namelijk verschillende opvattingen die een conflict doen ontstaan of escaleren.

Niet altijd laten conflicten zich echter voorkomen of onmiddellijk oplossen. Vaak ontstaan conflicten ook na een voorafgaande fout van de wedstrijdleiding en de FIDE-regels zijn in dergelijke situaties niet eenduidig.

8.1 Aanwijzingen

Enkele aanwijzingen:

- Voorkom discussie tussen de spelers.
- Blijf zelf onder alle omstandigheden kalm en rustig. Onderbreek bij luidruchtige discussie zonodig de partij, totdat de gemoederen bedaard zijn.
- Elimineer zo veel mogelijk deelnemers uit het conflict. U heeft te maken met twee spelers en eventueel twee teamleiders. Maak alle andere deelnemers aan de conversatie duidelijk dat hun bijdrage niet op prijs gesteld wordt en zij (fysiek) op afstand moeten blijven.
- U heeft nu de juiste mensen bij elkaar. Ga niet in discussie. U geeft uw beslissing en de ondersteunende regels. U doet dit uitsluitend nadat ieder die het horen moet ook daadwerkelijk luistert.
- Het is essentieel dat u in één keer juist beslist en niet gaat twijfelen. Denk liever even na, of overleg met iemand van buiten.
- Het is vrijwel onvermijdelijk dat uw beslissing één van beide partijen ontevreden maakt. Neem de tijd om u te overtuigen van het feit dat vooral deze partij begrijpt wat uw beslissing is en waarom u hem neemt. De andere partij is blij en vormt verder geen probleem. Bedenk dat u al één ding gewonnen hebt: Het “conflict” dat begon, of zich had kunnen ontwikkelen tot, een verhitte discussie tussen vijf of meer personen is nu een gesprek tussen twee of drie personen (speler, teamleider, arbiter), waarvan u er één bent.

- In een enkel geval zal het u niet lukken te overtuigen. Maak duidelijk dat u dit jammer vindt, “maar helaas”. Houdt de conversatie zakelijk en voorkom dat het tot een persoonlijk treffen komt. Alle toernooien en competities hebben een beroepsmogelijkheid die de speler en/of teamleider de mogelijkheid geeft te protesteren tegen beslissingen van de scheidsrechter. Wijs op deze mogelijkheid. Maak duidelijk dat er twee mogelijkheden zijn:
 1. Uw beslissing accepteren
 2. In beroep gaan
 Maak ook duidelijk dat, zeker als de ontevreden partij van u de toekenning van een heel of half punt verwacht, het “wedden op twee paarden” geen reële mogelijkheid is. Hoewel de meeste reglementen hier technisch wel de mogelijkheid toe bieden, zal eerst doorspelen op aanwijzen van de scheidsrechter (en proberen te winnen) de kansen op het winnen van een beroep enorm verlagen.
- Hiermee zijn uw mogelijkheden uitgeput. Laat u daarom niet verleiden tot een verder gesprek. Reageer niet op nieuwe argumenten. Verwijs steeds naar de reeds aangedragen argumenten, uw beslissing en de mogelijkheid van beroep. Zorg ook dat de orde weer in acht genomen wordt en verwijder recidivisten uit de zaal.

8.2 Beroepsmogelijkheden

In de praktijk zijn er twee typen beroepsprocedures:

Bij toernooien: beroepscommissie van spelers

Bij teamcompetities: competitieleider met in nadere instantie beroepscommissie van experts

Bij toernooien is de tijdsduur waarbinnen een uitslag moet worden vastgesteld en een beroep moet zijn afgehandeld beperkt. Daarom is er meestal een beroepscommissie samengesteld uit deelnemers, soms aangevuld met een expert, die direct bindend uitspraak doet.

Meestal moet een beroep bij een dergelijke commissie schriftelijk worden ingediend, maar soms kan dit mondeling en komt de commissie zo snel mogelijk ad-hoc bij elkaar. De commissie hoort gewoonlijk de klager en de arbiter en soms getuigen (tegenstander). Na een kort onderzoek en overleg volgt dan uitspraak. Soms is dit binnen een uur, maar vrijwel altijd nog dezelfde dag. Zeker in een Zwitsers toernooi is dit nodig om de volgende dag een nieuwe ronde te kunnen spelen.

De situatie in een teamcompetitie (regionale bond, KNSB) is ingewikkelder, maar er is dan ook meer tijd beschikbaar. De organisatie van de competitie is in handen van de competitieleider. Dit is de eerste beroepsinstantie.

Beroep bij de competitieleider wordt aangetekend op het wedstrijdformulier. Aangezien de administratieve belangen van het team worden behartigd door de teamleider (hij ondertekent ook het formulier), is bij sommige competities het aantekenen van beroep voorbehouden aan de teamleider. In elk geval dient een beroep binnen een bepaalde termijn schriftelijk te worden toegelicht. De competitieleider zal naar aanleiding van deze toelichting en de rapportage van de scheidsrechter beslissen.

Gaat één van de partijen niet akkoord dan kan hernieuwd beroep bij de beroepscommissie worden ingesteld. Ook hier is een schriftelijke toelichting vereist, alsmede een financiële borgstelling. De borg wordt meestal terugbetaald bij toekenning van het beroep en dient ter ontmoediging van onzinnige beroepsprocedures. De beroepscommissie zal inlichtingen inwinnen bij alle partijen en doet dan bindend uitspraak.

9. Tijdschema's en het gebruik van diverse klokken

De traditionele tijdschema's zijn snelschaak, rapidschaak en gewoon partijschaak. Dat waren de enige schema's die vroeger mogelijk waren met de mechanische, analoge klokken, omdat die klokken slechts vooruit kunnen lopen of stilstaan. Sinds de introductie van digitale klokken zijn er meer mogelijkheden met betrekking tot tijdschema's. Voorbeelden hiervan zijn de Fischer- en Bronsteinmethodes.

9.1 Tijdschema's

In dit gedeelte zullen diverse tijdschema's welke bij schaakpartijen gebruikt worden, de revue passeren.

9.1.1 Alle zetten in één periode

Dit tijdschema wordt vooral gebruikt bij snelschaak en rapidschaak. De periode bedraagt bij snelschaak 10 minuten of minder en bij rapidschaak tussen de 10 en 60 minuten.

Voorbeelden:

- snelschaak: 5 minuten per persoon per partij
- rapidschaak: 20 minuten per persoon per partij
- gewoon schaak: 2 uur per persoon per partij

Een speciale vorm van snelschaak is het zogenaamde "lightning chess", "bullet chess" of "blitz", waarbij een speler alle zetten in twee minuten of minder moet doen. Gezien de nauwkeurigheid waarmee de tijden moeten worden ingesteld, kan dit alleen gespeeld worden met digitale klokken.

9.1.2 X aantal zetten in A minuten, B minuten voor de rest van de partij

Bij dit speelschema is er eerst een periode waarin een vast aantal zetten moet worden gespeeld, alvorens de partij in de tweede periode versneld wordt beëindigd. Dit schema werd veel gebruikt bij gewone partijen, omdat het als groot voordeel heeft dat een partij op één avond wordt uitgespeeld. Een nadeel is wel dat in de laatste fase de klok een te grote invloed krijgt op de kwaliteit van de partij. Dit versneld beëindigen wordt ook wel aangeduid als "guillotine finish" of "uitvluggeren".

Voorbeeld:

- KNSB-competitie (oud speeltempo): 2 uur voor 40 zetten, vervolgens 1 uur voor de rest van de partij

9.1.3 Fischer-methode

De basisvorm van de Fischer-methode gaat uit van één totale bedenktijd waarbij dan vóór elke zet een aantal bonusseconden worden gegeven.

Het spelen met Fischer-tempo is tegenwoordig het meest gangbare speeltempo.

Bij de vorm van de Fischer-methode met meerdere perioden zijn er één of meerdere tussentijdse tijdcontroles. Door de bonustijd is het mogelijk dat de bedenktijd van een speler voor een tijdcontrole nooit helemaal verstrijkt, en de vlag dus niet valt. Er kan een zettenteller gebruikt worden om te bepalen of een speler de tijdcontrole heeft gehaald of niet. Aan een zettenteller kleven behoorlijk wat nadelen. Zo kan een zettenteller snel in de war raken, bijvoorbeeld omdat de klok weer wordt ingedrukt na een onreglementaire zet, zodat het werkelijk aantal gespeelde zetten niet overeenkomt met het aantal zetten dat door de zettenteller is geregistreerd. Het belangrijkste bezwaar is dat hij de spelers informatie geeft over het voltooien van het vereiste aantal zetten vóór een tijdcontrole. Om deze reden is het in het algemeen niet toegestaan de zettenteller in te schakelen. Na het vallen van één van de vlaggen wordt de extra tijd voor een volgende periode automatisch toegevoegd. Op dit moment kan ook gecontroleerd worden of het aantal vereiste zetten is voltooid.

Voorbeelden:

- Snelschaak: 3 minuten + 2 seconden bonus per zet
- Rapid: 25 minuten + 10 seconden bonus per zet
- Gewone partij: 90 minuten + 15 seconden bonus per zet
- KNSB Beker competitie: 100 minuten + 10 seconden bonus per zet
- KNSB-competitie: 90 minuten voor 40 zetten, vervolgens 30 minuten voor de rest van de partij, waarbij de spelers 30 seconden bonus per zet krijgen vanaf het begin van de partij.

9.1.4 Bronstein-methode (delay)

Lijkt op Fischer-tempo, met dit verschil dat de niet-gebruikte tijd van de bonus-tijd *niet* behouden blijft. De bedenktijd neemt dus *nooit* toe.

Voorbeeld:

Een partij wordt gespeeld met 15 minuten plus 10 seconden delay. Wit heeft nog 30 seconden.

- Hij zet na 12 seconden. De klok springt van 18 seconden naar 28.
- Hij zet na 8 seconden. De klok springt van 22 seconden naar 30 (*niet* 32).

9.1.5 X aantal zetten in A minuten, Y aantal zetten in B minuten, C minuten voor de rest van de partij, met D seconden per zet in de laatste fase

Dit speelschema is een mengvorm van 9.1.3 en 9.1.5. Alleen in de laatste periode krijgen de spelers bijvoorbeeld 30 seconden per zet erbij. In tegenstelling tot de Fischer-methode met meerdere perioden is een zettenteller – met alle nadelen die hieraan kleven – niet nodig om dit schema goed te implementeren. Pas wanneer één van beide spelers voor het eerst de tweede tijdcontrole heeft bereikt (d.w.z. wanneer die speler in totaal A+B minuten heeft verbruikt) krijgen beide spelers er C minuten bij en wordt vervolgens na elke zet D seconden bonus gegeven.

Voorbeeld:

- 120 minuten voor 40 zetten, 60 minuten voor 20 zetten, vervolgens 15 minuten erbij met bij elke zet 30 seconden bonus.

9.1.6 Gongschaak

Bij gongschaak moeten de spelers verplicht zetten na een bepaalde tijd, meestal 10 à 30 seconden. Deze cadans geldt dan voor alle partijen tegelijk en wordt aangegeven met een bel of gong. De spelers hebben geen vrijheid om hun tijd in te delen.

9.2 Klokken

Binnen de schaakwereld worden tegenwoordig vrijwel uitsluitend digitale klokken gebruikt. Analoge klokken (Garde) zijn nog wel in gebruik maar ondersteunen uiteraard geen Fischertempo.

9.2.1 Analoge klokken

Het kenmerk van analoge klokken is het feit dat ze óf vooruit lopen óf stilstaan. Ze hebben ook allemaal een mechanische vlag, die valt wanneer de grote wijzer door de verticaal heengaat. Doordat analoge klokken mechanisch zijn, kunnen er zich uiteenlopende problemen voordoen. In Nederland werden de Garde-klokken het meest gebruikt.

De bediening van een analoge klok is gemakkelijk. Beide spelers hebben een aparte wijzerplaat die de minuten aangeeft. In die wijzerplaat zit er meestal ook een radertje om aan te geven welke klok aan het lopen is. De mechanische vlag gaat in de laatste vijf minuten omhoog door de grote wijzer, totdat de verticaal is bereikt, waarna de vlag naar beneden valt.

Aangezien analoge klokken steeds zeldzamer worden worden ze hier niet verder behandeld.

9.2.2 Digitale klokken

Het kenmerk van digitale klokken is het digitale display en het feit dat er diverse standaardspeelschema's naast vrij te programmeren speelschema's voorhanden zijn. De vlag wordt op elektronische wijze op het display getoond wanneer één van beide spelers al zijn bedenktijd voor een periode heeft verbruikt. Digitale klokken hebben verder één zeer groot nadeel: wanneer een digitale klok uitvalt, is op de klok niet meer te achterhalen wat de verbruikte tijden zijn.

Omdat de klokken elektronisch zijn, doen er zich relatief veel minder problemen voor ten opzichte van analoge klokken. Dit betekent echter niet dat er zich geen mechanische problemen kunnen voordoen; immers, ook een elektronische klok heeft voor een deel een mechanische bediening.

Algemene problemen:

- De batterij-indicator geeft aan dat de batterij bijna leeg is. Als een scheidsrechter dit voorafgaand aan de partij constateert, dan moet natuurlijk de klok vervangen worden of van nieuwe batterijen worden voorzien. Indien de indicator tijdens de partij aangaat, is er nog voldoende energie voorhanden om de partij uit te spelen, dus hoeft de klok niet tijdens de partij te worden vervangen.
- Op het display ontbreken streepjes. Het display is elektronisch (normaal gesproken een LCD-scherm). Bij beschadiging e.d. kunnen onderdelen van dit scherm niet meer functioneren, waardoor het display voor de spelers erg onduidelijk wordt.
- De hendel heeft speling. Vaak is dit veroorzaakt door langdurig hard indrukken (het snelschaaksyndroom bij digitale klokken). Door die speling lijken er – wanneer de hendel zacht wordt ingedrukt – meerdere standen te zijn. Het kan voorkomen dat een speler de hendel aan zijn kant te zacht indrukt, waardoor die hendel in de eerste “tussen”stand komt te staan en zijn eigen klok blijft lopen. In de tijdnoedfase kan dit tot grote problemen leiden.
- De hendel komt na indrukken weer omhoog. Dit is zeer irritant voor spelers omdat ze dan van een afstandje niet meer kunnen zien wie aan zet is. Dit terugveren kan zelfs tot gevolg hebben dat de eigen klok weer gaat lopen.
- Beide klokken lopen. Dit komt uiterst zeldzaam voor, maar het kan wel. Het is duidelijk dat zo'n klok niet te gebruiken is.
- De batterijhouder schiet los. Dit is vooral een probleem in de eerste generatie DGT-klokken. Als het tijdens een partij gebeurt, wordt alle informatie aangaande verbruikte tijden gewist.

De meeste digitale klokken hebben de beschikking over een zettenteller. Wanneer er een partij gespeeld wordt met meerdere perioden, dan mag het eigenlijk niet zo zijn

dat de tijd van de volgende periode via de zettenteller erbij wordt gegeven. Vrijwel alle digitale klokken doen dit echter jammer genoeg wel. De tijd mag er pas bijkomen wanneer één van beide spelers al zijn bedenktijd van de eerdere periode heeft verbruikt. Spelers mogen overigens absoluut geen gebruik maken van de zettenteller om te kijken hoeveel zetten zij al gedaan hebben op enig moment in de partij.

In Nederland zijn op dit moment (2019) de meest gebruikte digitale klokken de DGT 2010 en de DGT 3000. Een korte gebruiksaanwijzing volgt hieronder.

9.3 De DGT 2010



	Verlaagt het knipperend cijfer in het display/(geluid aan/uit)
	Verhoogt het knipperend cijfer in het display (laat de zetnummer zien)
	Start/Pauze Tijd correctie (ingedrukt houden voor 3 sec) Manuel set
	Activeert het gekozen optienummer Accepteert het gewenste knipperende getal Controleert het actieve optienummer
ON/OFF (onderkant klok)	Zet de klok aan en uit Reset de klok voor elke wedstrijd

Op de onderkant van de DGT 2010-klok staan de diverse opties voor speelschema's. Een deel van die opties is standaard ingesteld, een ander deel vrij te programmeren. Wanneer de klok wordt aangezet, gaat er een nummer knipperen. Dit nummer is het nummer van de optie. Gebruik de "+1"-toets om het juiste nummer tevoorschijn te halen. Wanneer dit nummer er staat, op de "OK"-toets drukken om de optie te bevestigen. Voor de KNSB-competitie geldt optie 19 of 21 (zie hieronder bij 'Weetje').

Instellen

Wanneer u de DGT 2010 hebt ingeschakeld verschijnt al knipperend in het linker display het optienummer dat het laatst was gekozen. Door gebruik te maken van de “+1”-knop kan het knipperende cijfer worden opgehoogd. Wanneer dit wordt gedaan bij het hoogst mogelijke cijfer, is het eerstvolgende cijfer weer de 0.

Wanneer de juiste waarde is bereikt, dient die waarde bevestigd te worden door op de “OK”-knop te drukken. Het display toont dan eerst de uren en minuten die moeten worden ingesteld. Na instelling en bevestiging gaat vervolgens het volgende cijfer knipperen. Wanneer de minuten zijn ingesteld, komen in het display de in te stellen seconden te staan.

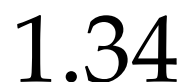
Wanneer de juiste tijd is ingesteld of als u een voorgeprogrammeerde optie hebt gekozen, dient de hendel aan de kant van de witspeler omhoog te staan, zodat de klok van de witspeler het eerst gaat lopen wanneer de “Start/Stop”-knop wordt ingedrukt.

Het display tijdens de partij

Tijdens de partij worden eerst alleen de uren en minuten getoond. Deze worden gescheiden door een dubbelpunt (:). Deze dubbelpunt knippert bij de speler wiens klok loopt. Wanneer een speler minder dan 20 minuten bedenktijd over heeft, schakelt de klok automatisch over op het alleen tonen van de minuten en seconden, gescheiden door een punt (.).



1 uur en 34 minuten



1 minuut en 34 seconden

Wanneer de bedenktijd van één van beide spelers op is, wordt er een vlag getoond bij de betreffende speler. Indien het niet de laatste periode betreft, wordt er op moment dat de vlag verschijnt bij beide klokken de bedenktijd van de volgende periode opgeteld. De vlag blijft 5 minuten in het scherm staan. Indien het de laatste periode betreft, komt de vlag te staan bij de ene speler (met een knipperende vlag). De kloktijd van de andere speler bevriest bij een instelling met Fischer-tempo! Let wel dat bij snelschaak, rapid en versneld beëindigen in zo’n situatie het niet mogelijk is dat **beide** vlaggen zijn gevallen!

De klok stilzetten en tijdcorrecties aanbrengen

Wanneer de partij is afgelopen, een speler tijdens de partij de hulp van de arbiter inroept of de arbiter moet ingrijpen, kan de klok stilgezet worden door op de “Start/Stop”-toets te drukken. Wanneer de klok weer moet worden gestart, dan dient dezelfde toets weer te worden ingedrukt.

Indien er een tijdcorrectie moet plaatsvinden – bijvoorbeeld het erbij geven van twee minuten na een onreglementaire zet – dient eerst de klok stil gezet te worden door te drukken op de “▶ ||”-toets. Vervolgens moet diezelfde toets minstens drie seconden worden ingedrukt. Dan gaat het eerste cijfer in het linker display knipperen. Het display toont de exact verbruikte tijd. Met de “+”-toets – met de “√”-toets als bevestiging voor de keuze van het betreffende cijfer – kan dan vervolgens de tijd gecorrigeerd worden. Wanneer het laatste cijfer in het rechter display is bevestigd, stopt het knipperen van de cijfers en kan met de “▶ ||”-toets de klok weer aan de gang worden gebracht. Let wel dat de hendel aan de kant van de aan zet zijnde speler omhoog staat!

Handigheidje

De DGT 2010-klok onthoudt de laatst gekozen handmatige instelling. Vooral bij rapid- en snelschaaktoernooien worden er meerdere partijen gespeeld, waarbij het natuurlijk vervelend zou zijn om de klok steeds helemaal opnieuw te moeten instellen. Zet na de eerst gespeelde partij de klok uit en dan weer aan. De eerder gekozen optie komt knipperend op het scherm. Druk op de “√”-toets. Vervolgens begint het eerste cijfer van de al eerder ingestelde bedenktijd te knipperen. Aangezien er niets veranderd hoeft te worden, kan nu direct op de “▶ ||”-toets worden gedrukt. Nu is de klok gereed voor gebruik (let wel op de positie van de hendels!).

Weetje

De DGT 2010-klok rondt seconden altijd af naar boven. Dus 0,21 (21 honderdste) seconde is 1 seconde op de DGT-klok.

Met minuten is het omgekeerd. Zodra er een moment verstreken is van de begintijd van bijv. 2.00 uur geeft de display een minuut minder aan: 1.59.

Gebruik de zettenteller niet.

Sommige DGT-2010-klokken hebben te kampen met stroomuitval, dit schijnt aan de batterijen te liggen die een te krappe behuizing hebben.

Er is een bug bij optie 19. Bij de oudere 2010 komt er 15 minuten bij i.p.v. 30 minuten (een DGT 2010 met een blauwe band heeft deze bug niet!).

Alle periodes hebben hetzelfde increment.

Let op, dat de tekst “sound on” niet in het midden van de display staat, deze is te verwijderen door de -♪ knop in te drukken.

9.4 De DGT 3000



De DGT 3000 lijkt sterk op de DGT 2010. Hieronder staan de belangrijkste verbeteringen en verschillen:

- De tijden worden *altijd* tot in de seconden weergegeven, en dus niet alleen indien de bedenktijd onder de 20 minuten gekomen is.
- De klok heeft vijf toetsen in plaats van vier. Links en rechts zitten twee knoppen met pijltjes. Hiermee kan niet alleen naar voren maar ook naar achteren door de menu's gelopen worden. De rechters-toets, met het pijltje naar rechts, dient ook als OK-knop.
- Bij tijdcorrectie moet ook hier de start/stop knop ingedrukt gehouden worden. Vervolgens kan men met de pijtjes-toetsen het te corrigeren cijfer selecteren. In tegenstelling tot de DGT 2010 kan dus ook het vorige cijfer nog worden geselecteerd. Met plus en min kan de correctie worden uitgevoerd. De correctie wordt bevestigd door het pijltje naar rechts in te drukken of ingedrukt te houden tot alle settings voorbij gekomen zijn.
- Belangrijke standaardinstellingen:
 - Snelschaken: setting 1 (5 minuten) en setting 10 (3 min + 2s)
 - KNSB-tempo: setting nummer 13
- Er zijn vijf 'vrije' instellingen, de nummers 26 tot en met 30. Hier kunt u uw eigen frequent gebruikte instellingen vastleggen.
- Net als bij de DGT 2010 kunt u de vrije instellingen zeer snel selecteren: klok aanzetten, met +/- de juiste setting selecteren, dan eenmaal op pijltje rechts (geldt hier als 'ok') en dan de start/stop-knop indrukken.
- Met de rechterknop kan Freeze uitgezet worden. Beide vlaggen kunnen dan vallen.

10. Ethiek

Voor een schaakarbiter zijn enkele ethische uitgangspunten van belang voor het correct functioneren. Alhoewel ethiek sterk gerelateerd is aan de opvattingen van een maatschappij en dus per definitie nooit universeel kan zijn vormt “de schaakwereld” een zodanig beperkte “sub-maatschappij” dat een aantal uitgangspunten toch wel vrij algemene geldigheid heeft. Hieronder zal geprobeerd worden deze uitgangspunten en hun gevolgen voor de schaakarbiter te formuleren.

Objectiviteit

Schaken is een strijd tussen twee partijen. Waar er twee partijen zijn kunnen er ook twee ongelijke opvattingen zijn. Er is zodoende een arbiter nodig om uitspraak te doen in die gevallen waar dit nodig is. Hieruit volgt een belangrijk uitgangspunt, namelijk dat een arbiter niet alleen objectief moet zijn, maar dit ook moet zijn in de ogen van de beide partijen. Een arbiter die bijvoorbeeld een wedstrijd leidt tussen twee verenigingen en tevens lid is van één van deze verenigingen is mogelijk zeer objectief, doch nauwelijks acceptabel voor de andere vereniging.

Arbiters staan nimmer geheel buiten de schaakwereld en zullen altijd met een deel hiervan nauwere binding hebben dan met andere delen. Bij een wedstrijd waar meerdere arbiters aanwezig zijn doet een arbiter er meestal wijs aan het arbitrerende van partijen van clubgenoten zo mogelijk aan een collega over te laten.

Arbiters moeten ook proberen tijdens de wedstrijd hun objectiviteit in de ogen van beide partijen te behouden. Naarmate het niveau hoger is en er (doorgaans) meer op het spel staat wordt het minder acceptabel geacht als de arbiter zich met één van beide partijen frequent onderhoudt. Indien het nodig is met een deelnemer te overleggen kan het verstandig zijn de tegenstander in te lichten wat het onderwerp van de besprekingen was. In internationale wedstrijden waar taalbarrières bestaan valt dit extra aan te raden.

Indien er een beslissing moet worden genomen waarbij enige twijfel bestaat over de exacte gang van zaken dient de arbiter immer beide partijen aan het woord te laten. Er dient voor gezorgd te worden dat beide partijen kunnen uitspreken en niet door de ander in de rede gevallen worden. Partijen kunnen eventueel reageren op datgene wat door de andere partij naar voren is gebracht, doch pas indien de arbiter hiertoe gelegenheid geeft. De arbiter hoort beide partijen net zolang aan totdat er geen nieuwe informatie meer naar voren komt.

Indien een arbiter een beslissing neemt op grond van bepaalde reglementsartikelen is het verstandig om (met name aan de partij wiens standpunt de arbiter niet onderschrijft) mede te delen op welke gronden de arbiter tot de betreffende beslissing gekomen is. Het is ook aan te raden hierna aan beide partijen te vragen of deze uitleg begrepen en geaccepteerd is. Indien de uitleg uiteindelijk voor één van beide partijen niet acceptabel is doet de arbiter er goed aan deze partij te informeren welke mogelijkheden er zijn tot het indienen van een protest.

Noodzakelijkheid

Een arbiter doet er goed aan te beseffen dat zijn aanwezigheid noodzakelijk voortvloeit uit de schaakwedstrijd, en geenszins omgekeerd. Dat betekent dat de rol van de arbiter er zeer op gericht moet zijn de spelers te beschermen tegen eventuele onreglementaire handelingen van hun tegenstanders, maar uitsluitend indien mag worden aangenomen dat een dergelijke bescherming inderdaad gewenst is in de ogen van de mogelijk benadeelde partij. De arbiter moet zich, met andere woorden, niet opdringen om de reglementen koste wat kost te handhaven, doch zich alleen met een partij bemoeien indien redelijkerwijs zeker is dat er een benadeelde partij bestaat. Verder moet een overweging zijn of aangenomen mag worden dat het nadeel op een zinnige wijze gecorrigeerd kan worden.

Voorbeeld 1: een speler biedt zijn tegenstander na drie zetten een kop koffie aan. Hoewel dit formeel valt onder hinderen van de tegenstander is het onwaarschijnlijk dat dit in dit geval ook zo zal worden opgevat. Ingrijpen is normaal gesproken niet aan de orde.

Voorbeeld 2: een speler gooit in tijdnood tijdens het zetten een stuk om, drukt de klok in, en zet pas daarna het stuk weer recht. Alhoewel dit onjuist is, en de tegenstander benadeelt, is het veelal niet opportuun om bij een eenmalig vergrijp als dit in te grijpen tenzij de tegenstander expliciet hierom verzoekt. Indien de arbiter de klok stilzet is het waarschijnlijk dat de benadeelde partij hierdoor sterker uit de concentratie wordt gehaald dan door het verlies van de enkele seconde op zich. Een arbiter moet zich realiseren dat het uitdelen van een (lichte) straf de partij onderbreekt en in het nadeel kan werken van de niet-bestrafte partij. Er is uiteraard niets mis mee de overtreder na de partij attent te maken op de juiste handelwijze.

Voorbeeld 3: in een pupillenwedstrijd ziet u een jeugdige deelnemer incorrect rokeren (met de toren eerst). De FIDE-regel zegt dat men eerst met de koning moet spelen, doch deze regel is op laag niveau vaak weinig bekend. De tegenpartij (die overigens niet reageert op de overtreding) is door het incorrect uitvoeren van de rokade niet wezenlijk benadeeld (in vergelijking met de situatie waarin de rokade wel correct zou zijn uitgevoerd). Indien u ingrijpt in deze partij drukt u mogelijk een zware stempel op de afloop. U bewijst de schaakwereld in het algemeen geen dienst als u de jeugdspeler het bevel geeft een torenzet te doen. Wel kunt u de begeleider van de betreffende speler op deze regel wijzen.

Strafbaarheid

In de meeste samenlevingen (doch niet in alle!) geldt dat men onschuldig is tenzij anders wordt aangetoond. Een arbiter doet er goed aan dit standpunt te huldigen en daar waar nodig in de praktijk te brengen. Dit betekent dat bij "welles/nietes" gevallen (waarin bijvoorbeeld één partij claimt dat de tegenstander een stuk heeft aangeraakt en de ander dit ontkent) de arbiter er in principe van uit moet gaan dat er geen overtreding is gemaakt. De arbiter moet zich nimmer laten leiden door eventuele reputaties van een speler, doch altijd uit gaan van de feiten voor zover die bekend zijn. De arbiter kan uiteraard proberen objectieve getuigen te vinden die een bepaalde lezing kunnen bevestigen dan wel ontkrachten, doch indien dit niet mogelijk blijkt doet de arbiter er goed aan slechts die overtredingen te bestraffen waarvan ondubbelzinnig vaststaat dat deze inderdaad gemaakt zijn. Bij twijfel kan de arbiter doorgaans niet verder gaan dan aan beide spelers duidelijk maken welke reglementen van toepassing zijn en waarom in dit geval geen sanctie kan worden opgelegd.

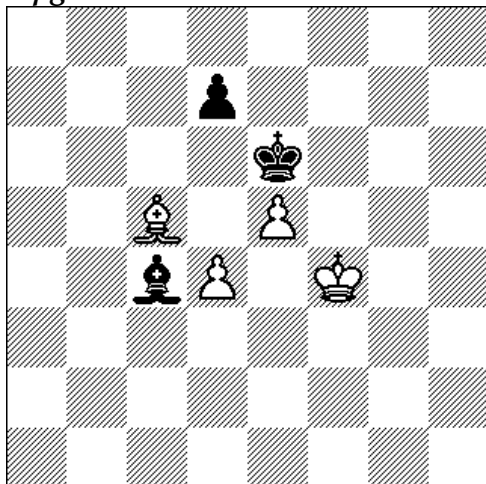
Sportiviteit

Er zijn vele manieren denkbaar waarop spelers formeel niet in strijd met de reglementen handelen doch dit wel in de geest doen. Voorbeelden zijn het maken van geluiden, stukken scheef neerzetten, harder op de klok slaan dan nodig en dergelijke. Een arbiter doet er goed aan in dergelijke gevallen aan beide spelers te laten merken dat deze gedragingen hem niet ontgaan. Zo kan aan de zich misdragende speler het artikel over het gedrag van de speler kenbaar gemaakt worden, en wel op zodanige wijze dat de tegenstander dit bemerkt. Het optreden als arbiter behelst niet alleen het ingrijpen bij conflicten doch zeker ook het voorkomen ervan. Kleine ergernissen kunnen in de loop van de partij (en zeker tijdens tijdnoed!) uitgroeien tot grote ergernissen. Een arbiter heeft de plicht toe te zien op een correct verloop van de partij, ook indien er in formele zin geen reglement overtreden wordt. Indien een speler zich beklaagt over een tegenstander doet de arbiter er goed aan de klacht serieus te nemen en deze onder de aandacht van de tegenpartij te brengen, eventueel met het verzoek rekening te houden met de tegenstander.

11. Voorbeeldopgaven

In de volgende voorbeeldopgaven wordt steeds verondersteld dat u de arbiter bent.

Opgave 1

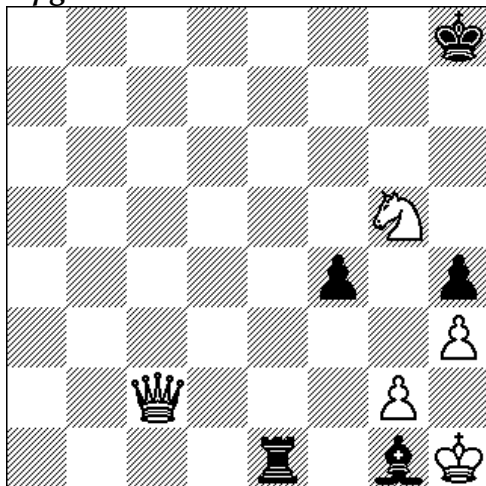


Zwart is in deze stelling aan zet. Er volgt:

1. ... d5 2. Kg5 Ld3 3. Kf4 Lc4 4. Kg5 Ld3 5. Kf4

Vervolgens schrijft zwart de zet Lc4 op, zet de klok stil en claimt remise op grond van drie keer dezelfde stelling. De witspeler heeft nog 3 minuten, de zwartspeler 4 minuten. Wat doet u?

Opgave 2

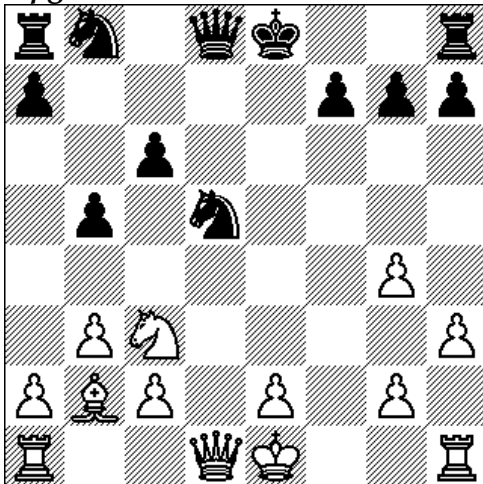


Zwart is in deze stelling aan zet. Er volgt:

1. ... Le3+ 2. Kh2 Lg1+ 3. Kh1 Ld4+ 4. Kh2 Lg1+

Vervolgens schrijft wit de zet Kh1 op, zet de klok stil en claimt remise op grond van drie keer dezelfde stelling. De witspeler heeft nog 5 minuten, de zwartspeler 3 minuten. Wat doet u?

Opgave 3



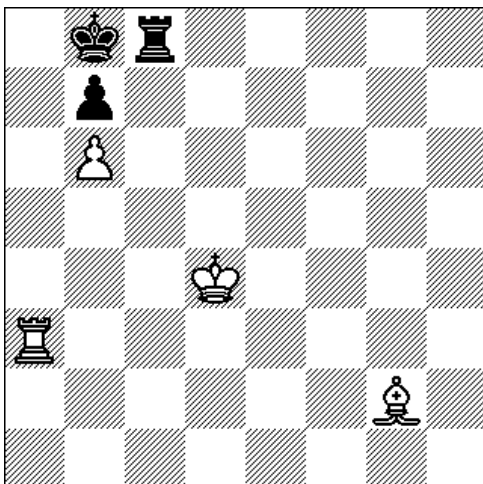
Zwart is in deze stelling aan zet. Beide koningen en alle torens hebben nog niet gezet. Er volgt:

1. ... Dh4+ 2. Kd2 Dg5+ 3. Ke1 Dh4+ 4. Kd2 Dh6+ 5. Ke1

Vervolgens schrijft zwart de zet Dh4+ op, zet de klok stil en claimt remise op grond van drie keer dezelfde stelling. De witspeler heeft nog 30 minuten, de zwartspeler 20 minuten. Wat doet u?

Opgave 4

U bent arbiter bij een snelschaaktoernooi. De stelling op een bepaald bord is als volgt:



Van een afstandje ziet u het volgende gebeuren:

1. Lh3 Tc4+ 2. Kxc4 Kc8 3. Lxc8

Nu breekt er een discussie uit, waarin beide partijen de winst claimen wegens onreglementaire zet van de tegenstander. Welke uitslag noteert u? Waarom?

Opgave 5

U bent arbiter bij een wedstrijd in een zomertoernooi. In de eerste tijdnoodd fase bent u de notatie aan het bijhouden van een bepaald bord. Beide spelers noteren niet meer. Voordat er een vlag gevallen is, denkt de witspeler dat beide spelers 40 zetten hebben gedaan en vraagt u om uw notatie, daarbij de klok stilzettend. Wat doet u? En hoe gaat het verder?

Opgave 6

U bent arbiter bij een wedstrijd in de KNSB-competitie. Na vijf uur spelen is er nog één partij bezig. Bij deze partij is het materiaal aardig uitgedund. Op zet 63 speelt wit h3-h4. Hierna volgen geen slag- of pionzetten meer. Op zet 112 noteert zwart Tc8-d8, zet zijn klok stil en zegt tegen u: "Ik doe nu Td8. Dat zijn er dan 50, ik claim remise." Beide klokken geven 8 minuten bedenktijd aan. Wat doet u achtereenvolgens?

Opgave 7

U bent arbiter bij een rapidtoernooi waarin richtlijn III.5 van toepassing is. Er doen zich enkele gevallen voor waar een beslissing van u gevraagd wordt.

- a. Bij een partij heeft de witspeler nog K+P en de zwartspeler K+L. De zwartspeler is door de vlag gegaan, waarna de witspeler – die nog tijd over heeft – de klokken heeft stilgezet en u erbij roept. De spelers zijn onzeker over de uitslag. Wat beslist u?
- b. U kijkt naar het slot van een bepaalde partij. Hierin speelt de witspeler een zet en drukt zijn klok in. Zijn vlag blijkt net gevallen te zijn en de zwartspeler roept dan ook: "Vlag!", echter zonder zijn eigen klok stil te zetten. Een seconde later valt ook zwarts vlag, waarna de witspeler remise claimt. Wat beslist u?
- c. U ziet een partij waarbij beide spelers met beiden een kale koning en nog 1 minuut op de klok vliegensvlug aan het zetten zijn, kennelijk met als doel de tegenstander door de vlag te jagen. Wat doet u?
- d. Bij een partij heeft de witspeler nog K+e-pion, de zwartspeler K+P. Vervolgens gaat wit door zijn vlag, waarna zwart – met nog tijd op zijn stilgezette klok – winst claimt. De witspeler is het hier niet mee eens. U wordt erbij geroepen. Wat beslist u?
- e. Een speler komt naar u toe. Hij claimt remise op grond van richtlijn III.5. U hebt niets gezien. Wat doet u?

11.1 Oplossingen

Opgave 1

U controleert of beide klokken stil staan. Eerst informeert u wit dat deze claim ook als remiseaanbod geldt. Wijst wit dit aanbod af dan neemt u de claim in behandeling. Na uw onderzoek wijst u de claim af. In de eerste stelling kan wit nog en-passant slaan (exd6 e.p.), in de andere twee stellingen niet meer. Vervolgens geeft u de witspeler twee minuten erbij en laat u de partij doorspelen, waarbij de al door zwart genoteerde zet gespeeld dient te worden.

Opgave 2

U controleert of beide klokken stil staan. Eerst informeert u zwart dat deze claim ook als remiseaanbod geldt. Wijst zwart dit aanbod af dan neemt u de claim in behandeling. Na uw onderzoek wijst u de claim toe. De partij eindigt in remise.

Opgave 3

U controleert of beide klokken stil staan. Eerst informeert u wit dat deze claim ook als remiseaanbod geldt. Wijst wit dit aanbod af dan neemt u de claim in behandeling. Na uw onderzoek wijst u de claim af. In de eerste stelling heeft wit zijn rokaderecht nog niet verloren. Wit verliest dat recht pas met zijn eerste koningszet (Kd2). Vervolgens geeft u de witspeler twee minuten erbij en laat u de partij doorspelen, waarbij de al door zwart genoteerde zet gespeeld dient te worden.

Opgave 4

U noteert remise als uitslag. Na 2. Kxc4 is het pat. Dit beëindigt de partij onmiddellijk. Wat hierna gebeurt, is niet meer van belang.

Opgave 5

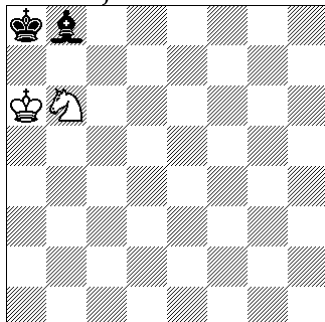
U weigert de speler inzage in uw notatie te geven en wijst hem op artikel 12.6 van de FIDE regels. U geeft de speler een waarschuwing omdat hij de partij onnodig heeft onderbroken. Vervolgens brengt u zijn klok weer aan de gang en wacht totdat er een vlag valt. Pas dan laat u de spelers weten hoeveel zetten er zijn gedaan.

Opgave 6

U controleert of beide klokken stil staan. Eerst informeert u wit dat deze claim ook als remiseaanbod geldt. Wijst wit dit aanbod af dan neemt u de claim in behandeling. De claimstelling is ontstaan na 112. ... Td8. Zwart heeft dan zet 63 t/m 112 gedaan zonder slag- of pionzetten, hetgeen er 50 zijn. Wit heeft dan zet 64 t/m 112 gedaan. Dit zijn er 49. Volgens artikel 9.3 van de FIDE regels moeten beide spelers 50 opeenvolgende zetten lang geen pion hebben verzet en niets hebben geslagen. U wijst daarom de claim af. U corrigeert de tijd van beide spelers: de witspeler krijgt er 2 minuten bij. Vervolgens brengt u de klok van zwart weer aan de gang en moet zwart de zet 112. ... Td8 spelen.

Opgave 7

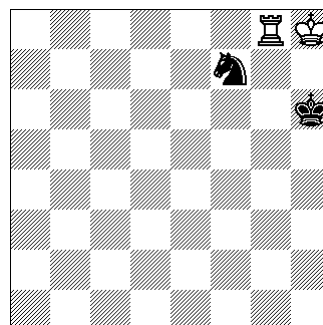
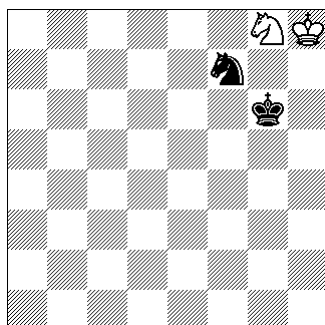
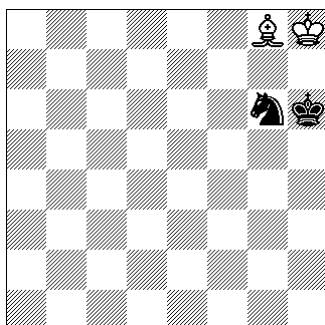
a. U verklaart de partij gewonnen voor de witspeler. Volgens artikel 6.9 van de FIDE regels is er geen stelling bereikt waarin de witspeler geen matpotentieel heeft. Er is namelijk een matbeeld mogelijk:



b. Zwart wint, omdat u de vlagval gesignaleerd heeft.

c. U grijpt direct in. Beide spelers hebben geen matpotentieel meer, hetgeen de partij onmiddellijk beëindigt. U verklaart de partij derhalve remise.

d. U geeft de zwartspeler gelijk. Met het slechtst mogelijke tegenspel van wit heeft zwart nog matpotentieel (artikel 6.9 van de FIDE regels). Immers, wits e-pion kan promoveren tot P, L of T (maar niet D!), waardoor zwart nog altijd mat kan zetten:



e. U loopt met de speler mee naar zijn bord. U controleert of beide klokken stilstaan. Eerst informeert u zijn tegenstander dat deze claim ook als remiseaanbod geldt. Wijst de tegenstander dit aanbod af dan verifieert u of de betreffende speler inderdaad minder dan twee minuten bedenktijd over heeft. Zo nee, dan verklaart u de claim als niet ontvankelijk en brengt u de klok weer aan de gang. Zo ja, dan stelt u uw beslissing uit, brengt u de klok aan de gang en bekijkt u het verdere verloop van de partij en neemt u later (eventueel pas na het vallen van een vlag) een beslissing. Indien de stelling echter zodanig is dat de betreffende speler niet meer kan verliezen, dan wijst u de claim direct toe.