

FIDE
Regels
voor het
Schaakspel

Officiële Nederlandse vertaling

KNSB maart 2001

De FIDE Regels voor het Schaakspel gelden voor het bordschaak.

De Engelse tekst is de authentieke versie van de Regels voor het Schaakspel, aangenomen op het 71e FIDE-Congres te Istanbul (Turkije), november 2000 en geldt vanaf 1 juli 2001.

In deze Regels betekenen de woorden 'hij', 'hem' en 'zijn' tevens 'zij' en 'haar'.

VOORWOORD

De Regels voor het Schaakspel kunnen niet alle mogelijke situaties, die tijdens een partij voorkomen, dekken. Evenmin kunnen ze alle administratieve kwesties regelen. In situaties die niet nauwkeurig door een artikel van de Regels worden geregeld moet het mogelijk zijn om tot een juiste beslissing te komen door analoge situaties in overweging te nemen, die wel in de Regels voor het Schaakspel zijn behandeld. In de Regels wordt er vanuit gegaan dat arbiters over de vereiste bekwaamheid beschikken, een goed beoordelingsvermogen hebben en volstrekt objectief zijn. Een te gedetailleerde beschrijving van een regel kan ertoe leiden dat de arbiter niet in volle vrijheid kan beslissen en zou hem daardoor kunnen beletten de oplossing van een probleem te vinden, gebaseerd op billijkheid, logica en bijzondere omstandigheden.

De FIDE doet een beroep op alle schakers en schaakbonden deze opvatting te aanvaarden. Een aangesloten schaakbond heeft de vrijheid om regels die meer gedetailleerd zijn, in te voeren onder voorwaarde dat:

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

SPELREGELS

Artikel 1: Aard en doel van het schaakspel

1.1 De schaakpartij wordt gespeeld tussen twee tegenstanders die om beurten hun stukken verplaatsen op een vierkant bord, "schaakbord" genoemd. De speler met de witte stukken begint de partij. Men zegt dat een speler "aan zet is", wanneer de zet van zijn tegenstander is gedaan.

1.2 Het is de bedoeling van elke speler om de koning van de tegenstander zodanig "aan te vallen", dat de tegenstander geen reglementaire zet heeft die voorkomt dat de koning op de volgende zet wordt "geslagen". Men zegt dat een speler die dit doel bereikt, de koning van de tegenstander heeft "matgezet" en dat hij de partij heeft gewonnen. De tegenstander, wiens koning is matgezet, heeft de partij verloren.

1.3 Als de stelling zodanig is dat geen der spelers nog mat kan zetten, dan is de partij remise.

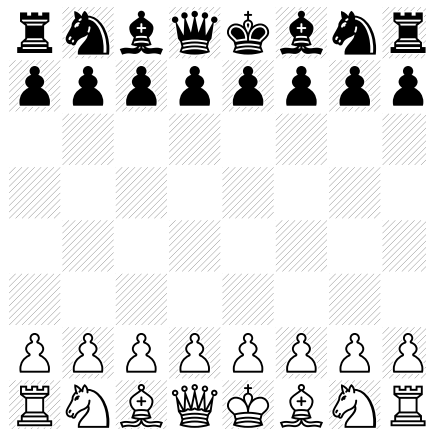
Artikel 2: De beginopstelling van de stukken op het schaakbord

2.1 Het schaakbord bestaat uit 64 gelijke vierkante velden, in een 8 bij 8 patroon, die afwisselend licht (de "witte" velden) en donker (de "zwarte" velden) zijn gekleurd. Het schaakbord wordt zodanig tussen de spelers geplaatst, dat het hoekveld dat het dichtst bij de rechterzijde van de speler ligt, wit is.

2.2 Bij het begin van de partij heeft de ene speler 16 lichtgekleurde stukken (de "witte" stukken); de ander heeft 16 donkergekleurde stukken (de "zwarte" stukken). Deze stukken zijn de volgende:

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

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

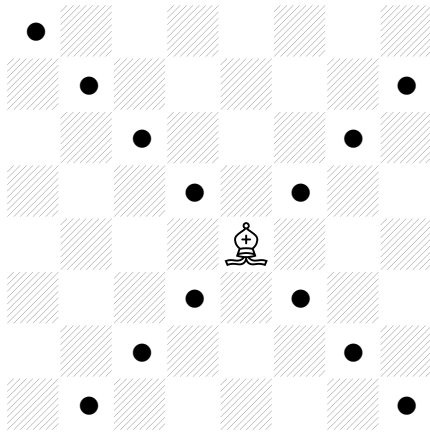


2.4 De acht verticale kolommen van velden noemt men "lijnen". De acht horizontale reeksen van velden noemt men "rijen". Een rechte lijn van velden van dezelfde kleur waarvan hoekpunten elkaar raken, wordt een "diagonaal" genoemd.

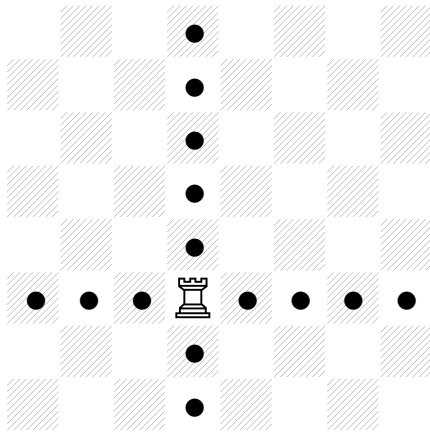
Artikel 3: De loop der stukken

3.1 Het is niet toegestaan een stuk te verplaatsen naar een veld waarop een stuk van dezelfde kleur staat. Als een stuk naar een veld gaat waarop een stuk van de tegenstander staat, dan wordt dit geslagen en, als deel van deze zet, verwijderd van het schaakbord. Men zegt dat een stuk een stuk van de tegenstander aanvalt, als het eerstgenoemde stuk op dat veld iets kan slaan overeenkomstig de artikelen 3.2 tot en met 3.8.

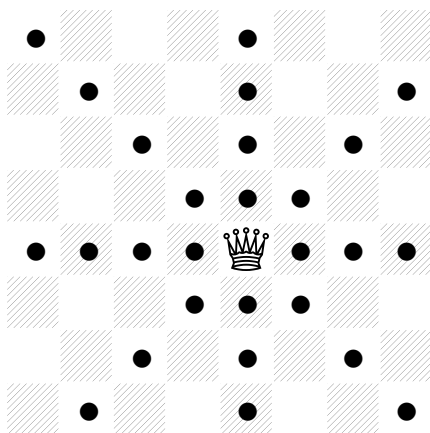
3.2 De looper kan worden verplaatst naar elk veld van een diagonaal waarop hij staat.



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

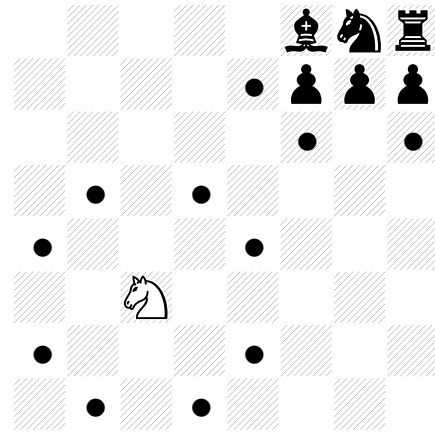


3.4 De dame kan worden verplaatst naar elk veld van de lijn, de rij of een diagonaal waarop zij staat.



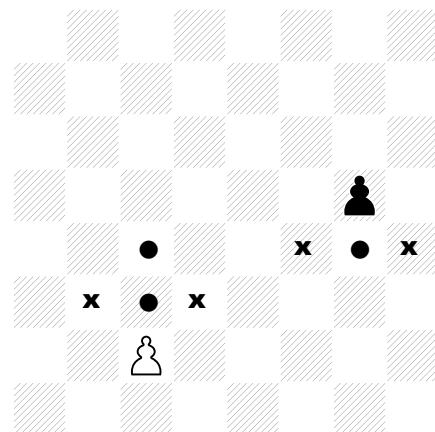
3.5 Bij deze zetten kan de looper, toren of dame niet over een stuk heen worden verplaatst.

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



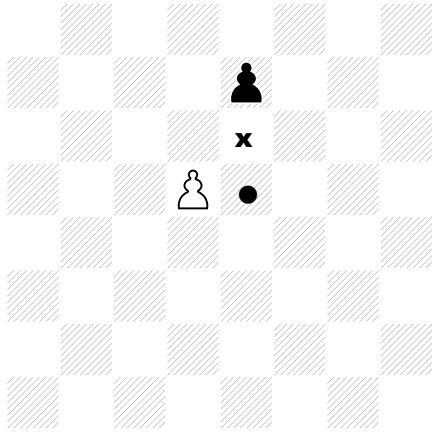
3.7

- a) De pion kan voorwaarts worden verplaatst naar het onbezette veld direct vóór hem op dezelfde lijn, of
- b) bij zijn eerste zet mag de pion worden verplaatst als in a); als alternatief mag hij twee velden op dezelfde lijn naar voren worden verplaatst onder voorwaarde dat beide velden onbezett zijn, of
- c) de pion kan worden verplaatst naar een door een stuk van de tegenstander bezet veld schuin voor hem op een aangrenzende lijn. Hierbij wordt dit stuk geslagen.



d) Een pion die een veld aanvalt dat is overschreden door een pion van de tegenstander

die vanaf zijn oorspronkelijke veld twee velden in één zet naar voren is gegaan, mag die pion van de tegenstander slaan alsof deze slechts één veld naar voren is gegaan. Dit slaan mag alleen bij de eerstvolgende zet en wordt “en passant” slaan genoemd.

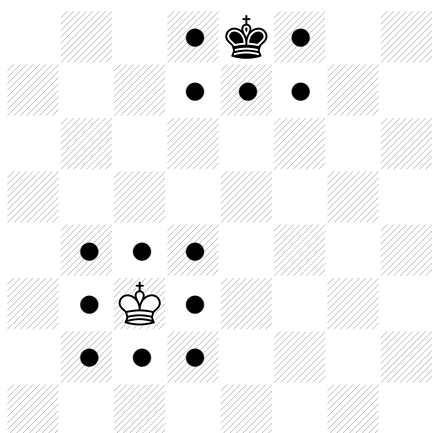


e) Als een pion de rij, het verst van zijn beginpositie verwijderd, bereikt, dan moet hij, als deel van dezelfde zet, worden vervangen door een dame, toren, loper of paard van dezelfde kleur. De keuze van de speler is niet beperkt tot stukken die eerder zijn geslagen. Deze vervanging van een pion door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

3.8

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

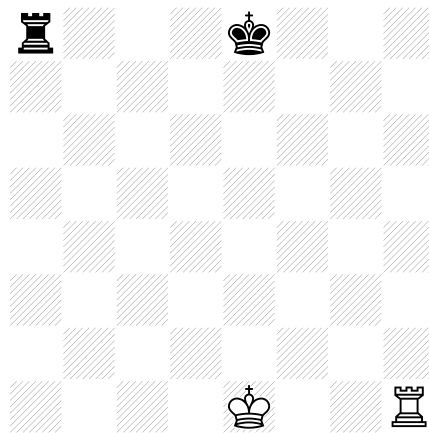
i) naar een aangrenzend veld dat niet door een of meer stukken van de tegenstander wordt aangevallen.



De stukken van de tegenstander worden geacht een veld aan te vallen, zelfs als deze stukken zelf niet kunnen worden verplaatst.

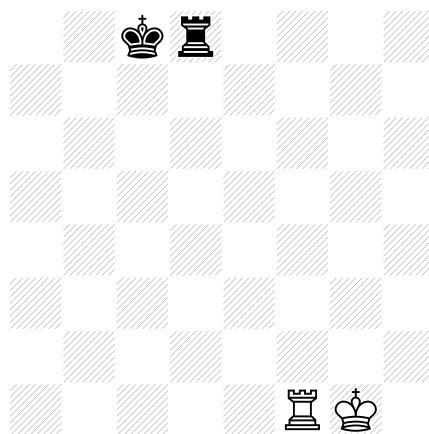
of

ii) “rokeren”. Dit is een zet van de koning en een toren van dezelfde kleur op dezelfde rij, geldend als een enkele koningszet, en wordt uitgevoerd door de koning van zijn oorspronkelijke veld twee velden naar de toren te verplaatsen en daarna de toren over de koning heen te verplaatsen op het door de koning overschreden veld.



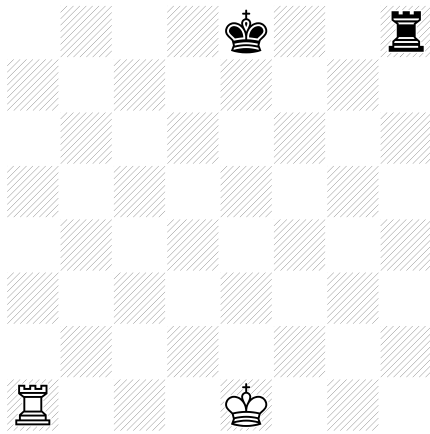
Vóór wits korte rokade

Vóór zwarts lange rokade

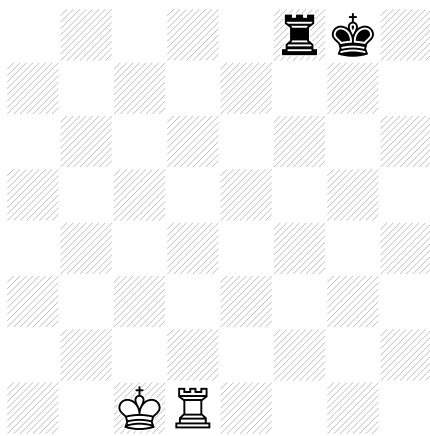


Ná wits korte rokade

Ná zwarts lange rokade



Vóór wits lange rokade
Vóór zwarts korte rokade



Ná wits lange rokade
Ná zwarts korte rokade

- 1) Rokeren is onreglementair:
 - a] als met de koning al een zet is gedaan, of
 - b] met een toren waarmee reeds is gezet.
- 2) Rokeren is tijdelijk niet toegestaan zolang:
 - a] het veld waarop de koning staat, het veld dat hij overschrijdt of het veld dat hij gaat bezetten, wordt aangevallen door een of meer stukken van de tegenstander;
 - b] als er een stuk staat tussen de koning en de toren waarmee wordt gerokeerd.
- b) Men zegt dat de koning “schaak” staat, als hij wordt aangevallen door een of meer stukken van de tegenstander, zelfs als deze zelf niet kunnen zetten.
Het is niet verplicht mee te delen dat de koning schaak staat.

3.9 Een stuk mag niet worden verplaatst waardoor de eigen koning schaak komt te staan of blijft staan.

Artikel 4: Het uitvoeren van een zet.

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

4.2 Onder voorwaarde dat hij eerst zijn bedoeling daartoe kenbaar maakt (b.v. door “j’adoube” of “ik zet recht” te zeggen), mag de aan zet zijnde speler een of meer stukken op hun velden rechtzetten.

4.3 Als de aan zet zijnde speler, behoudens het in artikel 4.2 vermelde, opzettelijk op het schaakbord:

- a) een of meer van zijn eigen stukken aanraakt, dan moet hij spelen met het eerst-aangeraakte stuk dat kan worden verplaatst, of
- b) een of meer van de stukken van zijn tegenstander aanraakt, dan moet hij het eerst-aangeraakte stuk dat kan worden geslagen, slaan, of
- c) één stuk van elke kleur aanraakt, dan moet hij het stuk van zijn tegenstander met zijn eigen stuk slaan. Indien dit onreglementair is, dan moet hij het eerst-aangeraakte stuk verplaatsen of slaan dat kan worden verplaatst of geslagen. Als het onduidelijk is, of het eigen stuk van de speler of dat van zijn tegenstander het eerst was aangeraakt, wordt het eigen stuk van de speler beschouwd als te zijn aangeraakt vóór dat van zijn tegenstander.

4.4

- a) Als een speler opzettelijk zijn koning en een toren aanraakt, dan moet hij aan die kant rokeren, indien dit reglementair is toegestaan.
- b) Als een speler opzettelijk een toren aanraakt en daarna zijn koning, dan mag hij bij die zet niet aan die zijde rokeren en is artikel 4.3a op de situatie van toepassing.
- c) Als een speler met de bedoeling om te rokeren de koning aanraakt, of tegelijkertijd koning en toren, maar rokeren aan die zijde niet is toegestaan, dan moet de speler een andere

reglementaire zet met zijn koning doen, waarbij rokeren aan de andere zijde niet is uitgesloten. Als er geen reglementaire zet met de koning mogelijk is, dan is elke andere reglementaire zet toegestaan.

4.5 Als geen van de aangeraakte stukken kan worden verplaatst of geslagen, dan is elke andere reglementaire zet toegestaan.

4.6 Een speler verspeelt zijn recht op een claim tegen een overtreding door zijn tegenstander van artikel 4.3 of 4.4, als hij met opzet een stuk aanraakt.

4.7 Als een stuk op een veld is losgelaten en het een reglementaire zet of een deel van een reglementaire zet betreft, dan mag het niet meer op een ander veld worden geplaatst. De zet wordt beschouwd als te zijn gedaan, als aan alle relevante vereisten van artikel 3 is voldaan.

Artikel 5: Het einde van de partij

5.1

a) De partij is gewonnen door de speler die de koning van zijn tegenstander heeft matgezet. Dit beëindigt de partij onmiddellijk, vooropgesteld dat de zet waarmee de matpositie werd bereikt, reglementair was.

b) De partij is gewonnen door de speler wiens tegenstander zegt dat hij opgeeft. Dit beëindigt de partij onmiddellijk.

5.2

a) De partij is remise als de aan zet zijnde speler geen reglementaire zet kan doen en zijn koning niet schaak staat. Men zegt dat de partij in "pat" eindigt. Dit beëindigt de partij onmiddellijk, vooropgesteld dat de zet waarmee de patpositie werd bereikt, reglementair was.

b) De partij is remise als een stelling is ontstaan waarin geen van beide spelers de koning van zijn tegenstander mat kan zetten met een reeks reglementaire zetten. Men zegt dat de partij in "een dode stelling" eindigt. Dit beëindigt de partij onmiddellijk, vooropgesteld dat de zet waarmee de dode stelling werd bereikt,

reglementair was.

c) De partij is remise als beide spelers dit tijdens de partij overeenkomen. Dit beëindigt de partij onmiddellijk (zie artikel 9.1).

d) De partij kan remise worden verklaard als een identieke stelling tenminste drie maal op het punt staat op het schaakbord te verschijnen of is verschenen (zie artikel 9.2).

e) De partij kan remise worden verklaard als tijdens de laatste 50 opeenvolgende zetten door beide spelers geen pion is verplaatst en geen stuk is geslagen (zie artikel 9.3).

WEDSTRIJDREGELS

Artikel 6: De schaakklok

6.1 Een "schaakklok" is een klok met twee uurwerken, zo met elkaar verbonden dat er op elk moment slechts één kan lopen.

"Klok" in de Regels voor het Schaakspel betekent een van de twee uurwerken.

Het "vallen van een vlag" betekent het verstreken zijn van de aan een speler toegewezen bedenktijd.

6.2

a) Bij gebruik van een schaakklok moet elke speler een minimum aantal zetten of alle zetten doen in een toegewezen tijdsperiode en/of er kan hem na elke zet extra tijd worden toegewezen. Dit alles moet vooraf worden bepaald.

b) De tijd die een speler uit de ene periode over heeft, wordt toegevoegd aan de tijd die beschikbaar is voor de volgende periode, behalve bij een "niet-opsparende tijdsinstelling". Bij een niet-opsparende tijdsinstelling krijgen beide spelers een "basisbedenktijd" en een vastgestelde tijd per zet. Vermindering van basisbedenktijd gebeurt pas nadat de tijd-per-zet is verbruikt. Drukt de speler zijn klok in vóór het verstrijken van die tijd, dan verandert de basisbedenktijd niet, ongeacht hoeveel tijd-per-zet is verbruikt.

6.3 Elke klok heeft een "vlag". Onmiddellijk nadat een vlag valt, moet worden gecontroleerd of aan het bepaalde in artikel 6.2a is voldaan.

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

6.5 Als het tijd is om de partij te beginnen, dan moet de klok van de speler met de witte stukken worden aangezet.

6.6 Als geen van beide spelers bij het begin aanwezig is, dan verliest de speler die met de witte stukken speelt alle tijd die verloopt tot hij arriveert, tenzij de regels voor de wedstrijd anders bepalen of de arbiter anders beslist.

6.7 Een speler verliest de partij als hij meer dan een uur na het te voren vastgestelde aanvangstijdstip van de zitting aan het schaakbord verschijnt, tenzij de regels van de wedstrijd anders bepalen of de arbiter anders beslist.

6.8

a) Tijdens de partij moet elke speler die zijn zet op het schaakbord heeft gedaan, zijn eigen klok stil- en de klok van zijn tegenstander aanzetten. Een speler moet altijd de kans krijgen zijn klok stil te zetten. Zijn zet wordt niet als voltooid beschouwd als hij zijn klok niet heeft stilgezet, tenzij de gedane zet de partij beëindigt (zie artikelen 5.1 en 5.2).

De tijd tussen enerzijds het doen van de zet op het schaakbord en anderzijds het stilzetten van de eigen klok en het aanzetten van de klok van de tegenstander wordt beschouwd als deel van de bedenktijd die de speler is toegewezen.

b) Een speler moet zijn klok indrukken met dezelfde hand als waarmee hij zijn zet deed. Het is een speler verboden een vinger op of boven de knop te houden.

c) De spelers dienen de schaakklok juist te behandelen. Het is verboden er op te slaan, hem op te tillen of om te gooien. Onjuiste behandeling van de klok wordt bestraft overeenkomstig artikel 13.4.

d) Als een speler niet in staat is de klok te bedienen, mag de speler gebruik maken van een door hem voorgestelde assistent om de bediening

uit te voeren. Deze assistent moet voor de arbiter aanvaardbaar zijn. De klokken zullen door de arbiter op een redelijke wijze worden bijgesteld.

6.9 Een vlag wordt beschouwd te zijn gevallen als de arbiter het feit waarneemt of als een der spelers dit terecht claimt.

6.10 Als een speler het voorgeschreven aantal zetten niet heeft voltooid in de toegewezen bedenktijd, dan is de partij voor hem verloren, tenzij artikel 5.1 of een van de artikelen 5.2a, b of c van toepassing zijn.

Als de stelling echter zodanig is dat de tegenstander de koning van de speler nooit mat kan zetten, door welke reeks reglementaire zetten dan ook (zelfs bij het slechtst mogelijke tegenspel), dan is de partij remise.

6.11 Elke aanduiding van de klokken is beslissend tenzij er sprake is van een kennelijk gebrek. Een schaakklok met een kennelijk gebrek moet worden vervangen. De arbiter moet met uiterste nauwkeurigheid bepalen welke tijden op de nieuwe schaakklok moeten worden aangebracht.

6.12 Als beide vlaggen zijn gevallen en het onmogelijk is vast te stellen welke vlag het eerst viel, dan moet de partij worden voortgezet.

6.13

a) Als de partij moet worden onderbroken, dan moet de arbiter de klokken stilzetten.

b) Een speler mag de klokken slechts stilzetten om de hulp van de arbiter in te roepen, bijvoorbeeld bij promotie en het vereiste stuk is niet beschikbaar.

c) De arbiter beslist wanneer de partij wordt hervat.

d) Als een speler de klokken stilzet om de hulp van de arbiter in te roepen, bepaalt de arbiter of de speler daar een geldige reden voor had. Als het duidelijk is dat de speler geen geldige reden had om de klokken stil te zetten, moet hij worden bestraft overeenkomstig artikel 13.4.

6.14 Als er zich een onregelmatigheid voordoet en/of de stelling moet worden teruggebracht naar een vorige, dan moet de arbiter met uiterste nauwkeurigheid bepalen welke tijden op de klokken moeten worden aangebracht. Zonodig zal hij ook de zettenteller van de klok bijstellen.

6.15 Schermen, monitoren en demonstratieborden die de bereikte stelling, de zetten en het aantal zetten tonen, alsmede klokken die ook het aantal zetten weergeven, zijn toegestaan in de speelzaal. De speler mag een claim echter niet baseren op iets dat op deze wijze wordt getoond.

Artikel 7: Onregelmatigheden

7.1

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

b) Als tijdens een partij geconstateerd wordt dat alleen het schaakbord anders lag dan artikel 2.1 voorschrijft, dan wordt de partij vervolgd maar de bereikte stelling wordt overgebracht op een juist geplaatst schaakbord.

7.2 Als een partij begonnen is met verwisselde kleuren, wordt er doorgespeeld, tenzij de arbiter anders beslist.

7.3 Als een speler een of meer stukken niet goed op het schaakbord heeft geplaatst, dan moet hij de stelling in zijn eigen tijd herstellen. Indien noodzakelijk kan zowel de speler als zijn tegenstander de klokken stilzetten en om de assistentie van de arbiter vragen. De arbiter kan de speler die de stukken verkeerd plaatste, bestraffen.

7.4

a) Als tijdens een partij blijkt dat er een onreglementaire zet is gedaan, wordt de stelling teruggebracht naar de stelling onmiddellijk voorafgaand aan de onreglementaire zet. Wanneer deze stelling niet kan worden bepaald, wordt de partij voortgezet vanuit de laatste vast

te stellen stelling voor de onreglementaire zet. De klokken worden bijgesteld overeenkomstig artikel 6.14. Artikel 4.3 is van toepassing op de zet die de onreglementaire zet vervangt. De partij wordt dan voortgezet vanuit deze herstelde stelling.

b) Na de handeling, beschreven in artikel 7.4a, geeft de arbiter, bij de eerste twee onreglementaire zetten van een speler, in beide gevallen twee minuten extra tijd aan zijn tegenstander; bij een derde onreglementaire zet van dezelfde speler wordt de partij voor hem verloren verklaard door de arbiter.

7.5 Wanneer gedurende een partij blijkt dat de stukken niet meer op hun juiste velden staan, wordt de stelling teruggebracht tot de stelling voor de onregelmatigheid. Als de stelling onmiddellijk voor de onregelmatigheid niet met zekerheid kan worden vastgesteld, zal de partij worden voortgezet vanuit de laatste vast te stellen stelling voor de onregelmatigheid. De klokken worden bijgesteld overeenkomstig artikel 6.14. De partij wordt dan voortgezet vanuit deze herstelde stelling.

Artikel 8: Het noteren van de zetten

8.1 Tijdens de partij is elke speler verplicht zijn eigen zetten en die van zijn tegenstander op de juiste wijze te noteren, zet na zet, zo duidelijk en leesbaar mogelijk, in de algebraïsche notatie (aanslag E), op het notatieformulier dat voor de wedstrijd is voorgeschreven.

Een speler mag een zet van zijn tegenstander beantwoorden alvorens die te noteren, als hij dit wenst. Hij moet zijn vorige zet opschrijven voordat hij een nieuwe doet. Het aanbieden van remise moet door beide spelers worden genoteerd (E12).

Als een speler niet in staat is te noteren, dan wordt de hem toegewezen bedenktijd bij het begin van de partij zoveel verminderd als de arbiter juist acht.

8.2 Het notatieformulier moet tijdens de hele partij zichtbaar zijn voor de arbiter.

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

8.4 Als een speler minder dan 5 minuten over heeft op zijn klok en er niet minstens 30 seconden per zet wordt toegevoegd, dan is hij niet verplicht zich aan de vereisten van artikel 8.1 te houden. Onmiddellijk nadat een vlag is gevallen, moet de speler zijn notatieformulier volledig bijwerken, alvorens een zet op het schaakbord te doen.

8.5

a) Als beide spelers volgens artikel 8.4 niet behoeven te noteren, dan moet de arbiter of een assistent proberen aanwezig te zijn en te noteren. In dit geval moet de arbiter de klokken, onmiddellijk na het vallen van een vlag, stilzetten. Beide spelers moeten dan hun notatieformulier bijwerken, gebruik makend van het formulier van de arbiter of van de tegenstander.

b) Als slechts één speler volgens artikel 8.4 niet hoeft te noteren, dan moet hij zijn notatieformulier volledig bijwerken zodra een vlag is gevallen alvorens een zet op het schaakbord te doen. Indien hij zelf aan zet is, mag hij het formulier van zijn tegenstander gebruiken, maar hij dient dit terug te geven alvorens een zet te doen.

c) Als er geen volledig notatieformulier beschikbaar is, dan moeten de spelers de partij reconstrueren op een tweede schaakbord onder toezicht van de arbiter of een assistent. Hij dient eerst de bereikte stelling in de partij, de kloktijden en het aantal gedane zetten, als deze informatie beschikbaar is, te noteren, alvorens de reconstructie plaatsvindt.

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

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

Artikel 9: Remise

9.1

a) Een speler, die remise wil aanbieden, dient dit te doen nadat hij zijn zet op het schaakbord heeft gedaan en voordat hij zijn klok tot stilstand brengt en de klok van zijn tegenstander in beweging zet. Een remiseaanbod op elk ander moment tijdens de partij is wel geldig, doch moet worden getoetst aan artikel 12.5. Aan het aanbod kunnen geen voorwaarden worden verbonden. In beide gevallen kan het aanbod niet worden ingetrokken en blijft het van kracht totdat de tegenstander het aanneemt, het mondeling afwijst, het afwijst door een stuk aan te raken met de bedoeling er een zet mee te doen of het te slaan, of de partij op andere wijze is beëindigd.

b) Een remiseaanbod dient door elke speler op zijn notatieformulier te worden aangegeven met een teken (zie aanhangsel E).

c) Een remiseclaim overeenkomstig de artikelen 9.2, 9.3 of 10.2 wordt als een remiseaanbod beschouwd.

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

a) tot stand gaat komen, als hij eerst zijn zet op zijn notatieformulier noteert en de arbiter meedeelt dat hij deze zet gaat spelen, of

b) zojuist tot stand is gekomen, en de speler die remise claimt aan zet is.

Stellingen bedoeld onder (a) en (b) worden geacht dezelfde te zijn, als dezelfde speler aan zet is, stukken van dezelfde soort en kleur dezelfde velden bezetten, en de zetmogelijkheden van alle stukken van beide spelers dezelfde zijn.

Stellingen zijn niet dezelfde als een pion die en passant had kunnen worden geslagen niet langer en passant kan worden geslagen of als het recht om te rokeren, tijdelijk of blijvend is veranderd.

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

a) er met de door hem genoteerde en aan de arbiter meegedeelde zet de situatie is bereikt, dat er met de laatste 50 opeenvolgende zetten van beide spelers geen pion is verzet en geen stuk is geslagen, of

b) er met de laatste 50 opeenvolgende zetten van beide spelers geen pion is verzet en geen stuk is geslagen.

9.4 Als een speler een zet doet zonder remise te hebben geclaimd, dan verliest hij bij deze zet het recht om op grond van artikel 9.2 of 9.3 te claimen.

9.5 Als een speler remise claimt op grond van artikel 9.2 of 9.3, dan zet hij onmiddellijk beide klokken stil. Hij mag zijn claim niet intrekken.

a) Als blijkt dat de claim terecht is, dan is de partij onmiddellijk remise.

b) Als blijkt dat de claim onterecht is, dan moet de arbiter drie minuten toevoegen aan de bedenktijd van de tegenstander. Daarnaast dient de arbiter wanneer de claimende speler meer dan twee minuten op zijn klok heeft, de helft van de resterende tijd van de claimende speler af te trekken tot een maximum van drie minuten. Als de claimende speler meer dan een minuut maar minder dan twee minuten over heeft, wordt zijn resterende tijd een minuut. Als de claimende speler minder dan een minuut heeft, dient de arbiter de klok van de claimende speler niet te corrigeren. Daarna gaat de partij verder en moet de meegedeelde zet worden gedaan.

9.6 De partij is remise als een stelling is bereikt waarin mat niet mogelijk is door welke reeks reglementaire zetten dan ook, zelfs bij het slechtst mogelijke tegenspel. Dit beëindigt de partij onmiddellijk.

Artikel 10: Versneld beëindigen

10.1 “Versneld beëindigen” betreft de laatste fase van een partij waarin alle resterende zetten moeten worden gedaan in een begrensde bedenktijd.

10.2 Als de aan zet zijnde speler minder dan 2 minuten op zijn klok over heeft, dan mag hij remise claimen voor zijn vlag valt. Hij moet de klokken stilzetten en de arbiter waarschuwen.

a) Als de arbiter er mee instemt dat de tegenstander geen poging doet de partij op een normale manier te winnen, of dat het niet mogelijk is om op een normale manier te winnen, dan moet hij de partij remise verklaren. Anders moet hij zijn beslissing uitstellen.

b) Als de arbiter zijn beslissing uitstelt, dan kan aan de tegenstander 2 minuten extra bedenktijd worden toegewezen en gaat de partij verder in aanwezigheid van een arbiter, indien mogelijk. De arbiter dient de uitslag mee te delen nadat er een vlag is gevallen.

c) Als de arbiter de claim heeft afgewezen krijgt de tegenstander twee minuten extra bedenktijd toegewezen.

d) De beslissing van de arbiter inzake de artikelen 10.2 a, b en c is definitief.

10.3 Als beide vlaggen zijn gevallen en het onmogelijk is om vast te stellen welke vlag het eerst viel, dan is de partij remise.

Artikel 11: De score

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

Artikel 12: Het gedrag van de spelers

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

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

Het notatieformulier mag alleen worden gebruikt om de zetten, de kloktijden, een remiseaanbod en zaken betreffende een claim te noteren.

12.3 Spelers die hun partij hebben beëindigd, worden als toeschouwers beschouwd.

12.4 Het is de spelers niet toegestaan het “spelersgebied” te verlaten zonder toestemming van de arbiter. Onder spelersgebied wordt verstaan: de speelruimte, toiletten, koffiekamer, rookruimte en andere door de arbiter aangewezen ruimten. De aan zet zijnde speler mag de speelruimte niet verlaten zonder toestemming van de arbiter.

12.5 Het is verboden de tegenstander, op welke wijze dan ook, af te leiden of te hinderen. Hieronder vallen ook onredelijke claims of remise-aanbiedingen.

12.6 Overtreding van enig deel uit de artikelen 12.1 tot en met 12.5 moet leiden tot straffen overeenkomstig artikel 13.4.

12.7 Wanneer een speler herhaaldelijk weigert zich aan de Regels voor het Schaakspel te houden, wordt hij bestraft met het verlies van de partij. De score van de tegenstander moet door de arbiter worden vastgesteld.

12.8 Als beide spelers schuldig zijn volgens artikel 12.7, dan moet de partij voor beide spelers verloren worden verklaard.

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

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

13.2 De arbiter moet zodanig optreden dat de wedstrijd optimaal verloopt. Hij moet zorgen voor goede speelomstandigheden en dat de

spelers niet worden gehinderd. Hij moet toezien op het verloop van de wedstrijd.

13.3 De arbiter houdt de partijen in het oog, zeker als de spelers weinig tijd hebben. Hij moet erop toezien dat door hem genomen beslissingen worden uitgevoerd, en de spelers zonedig bestraffen.

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

- a) een waarschuwing,
- b) vermeerdering van de bedenktijd van de tegenstander,
- c) vermindering van de bedenktijd van de in overtreding zijnde speler,
- d) de partij verloren verklaren,
- e) vermindering van de punten in een partij, gescoord door de in overtreding zijnde speler,
- f) vermeerdering van de punten in een partij, gescoord door de tegenstander van de in overtreding zijnde speler tot het maximum beschikbare aantal punten in deze partij,
- g) een speler uitsluiten van de wedstrijd.

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

13.6 De arbiter mag niet ingrijpen in een partij tenzij in gevallen, beschreven in de Regels voor het Schaakspel. De arbiter mag niet meedelen hoeveel zetten er zijn gedaan, behalve zoals vermeld in artikel 8.5 als tenminste één speler al zijn bedenktijd heeft verbruikt. De arbiter mag een speler niet informeren dat zijn tegenstander een zet heeft voltooid.

13.7 Toeschouwers en spelers van andere partijen mogen niet praten over of zich bemoeien met een partij. De arbiter kan overtreders hiervan, zo nodig, uit de spellocatie verwijderen.

Artikel 14: FIDE

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

AANHANGSELS

A. Afgebroken partijen

A1.

a) Als een partij niet is beëindigd na het verstrijken van de voorgeschreven speeltijd, dan moet de arbiter de aan zet zijnde speler vragen zijn zet “af te geven”. De speler moet zijn zet op zijn notatieformulier schrijven in een niet voor tweërlei uitleg vatbare notatie, het notatieformulier en dat van zijn tegenstander in een envelop doen, deze sluiten en pas dan zijn klok stilzetten zonder die van zijn tegenstander aan te zetten. Totdat hij de klokken heeft stilgezet, heeft de speler het recht zijn afgegeven zet te wijzigen. Als de speler een zet op het schaakbord doet nadat de arbiter hem heeft gezegd een zet af te geven, dan moet hij dezelfde zet noteren als zijn afgegeven zet.

b) Een aan zet zijnde speler die afbreekt voor het verstrijken van de voorgeschreven speeltijd, wordt geacht te hebben afgegeven op het tijdstip waarop de zitting officieel eindigt, en zijn dan resterende tijd dient te worden geregistreerd.

A2. Op de envelop moeten worden vermeld:

- a) de namen van de spelers
- b) de stand van de stukken waarin werd afgebroken
- c) de door elke speler verbruikte bedenktijd
- d) de naam van de speler die de zet heeft afgegeven
- e) het nummer van de afgegeven zet
- f) het remiseaanbod als het voorstel nog van kracht is
- g) de datum, tijd en locatie van hervatting van de partij.

A3. De arbiter moet de juistheid van de gegevens op de envelop controleren en is verantwoordelijk voor het bewaren er van.

A4. Als een speler remise aanbiedt nadat zijn tegenstander een zet heeft afgegeven, dan is dit aanbod geldig totdat zijn tegenstander het heeft aangenomen of afgewezen zoals in artikel 9.1.

A5. Voor de hervatting van de partij moet de stelling waarin werd afgebroken, op het schaakbord worden opgezet, en de door elk der spelers verbruikte bedenktijd op de klok worden ingesteld.

A6. Als vóór de hervatting remise is overeengekomen of een van de spelers de arbiter heeft laten weten dat hij opgeeft, dan is de partij beëindigd.

A7. De envelop wordt pas geopend als de speler die moet antwoorden op de afgegeven zet, aanwezig is.

A8. Behalve in de gevallen genoemd in de artikelen 6.10 en 9.6 is de partij verloren voor de speler wiens afgegeven zet:

- a) voor meer dan een uitleg vatbaar is, of
- b) zodanig is genoteerd dat het onmogelijk is vast te stellen wat is bedoeld, of
- c) onreglementair is.

A9. Als op het afgesproken aanvangstijdstip van de hervatting

a) de speler die moet antwoorden op de afgegeven zet aanwezig is, dan wordt de envelop geopend, de afgegeven zet op het schaakbord uitgevoerd en zijn klok aangezet.

b) de speler die moet antwoorden op de afgegeven zet afwezig is, dan wordt zijn klok aangezet. Bij zijn aankomst mag hij zijn klok stilzetten en de arbiter roepen. Dan wordt de envelop geopend en de afgegeven zet op het schaakbord uitgevoerd. Zijn klok wordt weer aan de gang gebracht.

c) de speler die de zet heeft afgegeven afwezig is, dan hoeft zijn tegenstander zijn antwoordzet niet op het schaakbord uit te voeren, maar mag hij deze zet op zijn notatieformulier schrijven, zijn notatieformulier in een nieuwe

envelop insluiten, zijn klok stil- en die van zijn tegenstander aanzetten. In dat geval moet de envelop aan de arbiter in bewaring worden gegeven en worden geopend als de afwezige speler arriveert.

A10. De speler verliest de partij als hij meer dan een uur te laat aan het schaakbord verschijnt voor de hervatting van een afgebroken partij (tenzij de regels voor de wedstrijd of de arbiter anders beslissen). Maar als de speler die de zet heeft afgegeven te laat is, wordt anders beslist als:

- a) de afwezige speler heeft gewonnen omdat een matzet is afgegeven, of
- b) de afwezige speler remise heeft gemaakt door een patzet af te geven of doordat een stelling beschreven in artikel 9.6 op het schaakbord is verschenen, of
- c) de aanwezige speler de partij heeft verloren overeenkomstig artikel 6.10.

A11.

- a) Als de envelop met de afgegeven zet zoek is, dan wordt de partij hervat vanuit de stelling waarin werd afgebroken, met de kloktijden van dat moment. Als de verbruikte bedenktijd van elke speler niet kan worden vastgesteld, dan beslist de arbiter hierover. De speler die zijn zet heeft afgegeven, doet de zet waarvan hij verklaart die te hebben afgegeven, op het schaakbord.
- b) Als het onmogelijk is de stelling te achterhalen, dan wordt de partij ongeldig verklaard en een nieuwe partij gespeeld.

A12. Als een speler, voordat hij bij de hervatting zijn eerste zet doet, erop wijst dat de verbruikte bedenktijd onjuist op een klok is ingesteld, dan moet dit worden gecorrigeerd. Als deze fout dan niet wordt geconstateerd, gaat de partij verder zonder correctie, tenzij de arbiter de consequenties te ernstig vindt.

A13. De duur van elke zitting met afgebroken partijen wordt bepaald aan de hand van de klok van de arbiter. Begin- en eindtijd worden van tevoren bekend gemaakt.

B. Rapidschaak

B1. Bij rapidschaak moeten alle zetten worden gedaan binnen een vastgestelde tijd van minimaal 15 en maximaal 60 minuten per speler.

B2. De FIDE Regels voor het Schaakspel zijn van kracht, tenzij de volgende Regels voor Rapidschaak anders aangeven.

B3. Spelers behoeven hun zetten niet op te schrijven.

B4. Zodra een speler drie zetten heeft gedaan kan hij geen claim meer indienen met betrekking tot een onjuiste beginopstelling, een verkeerd geplaatst schaakbord of de instelling van de klok. In het geval van omgekeerde plaatsing van koning en dame is rokeren met deze koning niet toegestaan.

B5.

- a) De arbiter moet slechts een beslissing nemen volgens artikel 4 (het aangeraakte stuk) als hem dit wordt gevraagd door een of beide spelers.
- b) De speler verliest het recht op een claim volgens de artikelen 7.2, 7.3 en 7.5 (onregelmatigheden, onreglementaire zet) wanneer hij een stuk heeft aangeraakt volgens artikel 4.3.

B6. De vlag wordt geacht te zijn gevallen na een terechte, desbetreffende claim door een speler. De arbiter mag het vallen van de vlag niet melden.

B7. Om de winst na tijdsoverschrijding te claimen moet betrokkene beide klokken stilzetten en de arbiter hiervan in kennis stellen. De claim wordt slechts toegewezen als de vlag van degene die claimde niet en die van zijn tegenstander wel is gevallen na het stilzetten van de klokken.

B8. Als beide vlaggen zijn gevallen, is de partij remise.

C. Snelschaak

C1. Bij “snelschaak” moeten alle zetten worden gedaan binnen een vastgestelde tijd, minder dan 15 minuten per speler.

C2. Partijen worden gespeeld volgens de Regels voor Rapidschaak van aanhangsel B, tenzij hier anders is bepaald in de volgende Regels voor het Snelschaak.

C3. Een onreglementaire zet is voltooid zodra de klok van de tegenstander aan de gang is gebracht. De tegenstander mag dan echter de winst claimen voordat hij zelf een zet doet. Als de tegenstander de koning van de speler nooit mat kan zetten, door welke reeks reglementaire zetten dan ook (zelfs bij het slechts mogelijke tegenspel), dan is hij gerechtigd remise te claimen alvorens zijn eigen zet te doen. Wanneer de tegenstander zelf een zet heeft gedaan, dan kan een onreglementaire zet niet meer worden hersteld.

C4. Artikel 10.2 is niet van toepassing.

D. Versneld beëindigen buiten aanwezigheid van een arbiter

D1. Als partijen worden gespeeld als in artikel 10, dan mag een speler remise claimen als hij minder dan 2 minuten op zijn klok over heeft en voor zijn vlag is gevallen. Dit beëindigt de partij. Hij mag claimen op basis van

a) dat zijn tegenstander niet op een normale wijze kan winnen, of

b) dat zijn tegenstander geen poging doet om op een normale wijze te winnen.

In (a) moet de speler de eindstelling opschrijven en zijn tegenstander dit verifiëren.

In (b) moet de speler de eindstelling opschrijven en een notatieformulier, dat voor de partij is gestaakt volledig moet zijn bijgewerkt, overleggen. De tegenstander moet het notatieformulier en de eindstelling verifiëren.

De claim moet worden gezonden aan een arbiter, wiens beslissing bindend is.

E. De notatie van schaakpartijen

FIDE erkent voor haar eigen toernooien en matches slechts één systeem van noteren, het algebraïsch systeem, en beveelt het gebruik van deze uniforme schaaknotatie ook aan voor boeken en tijdschriften. Notatieformulieren met een andere notatie mogen niet worden gebruikt als bewijs in gevallen waarin normaal het notatieformulier van een speler daartoe wordt gebruikt. Een arbiter die ziet dat een speler een andere notatie gebruikt, moet hem wijzen op wat vereist is.

Beschrijving van het Algebraïsch Systeem

E1. Elk stuk wordt aangeduid door de beginletter -een hoofdletter- van zijn naam, Voorbeelden: K = koning, D = dame, T = toren, L = loper en P = paard.

E2. Een speler mag als eerste letter de letter gebruiken van de naam die gemeengoed is in zijn land. In gedrukte publicaties wordt het gebruik van figurines aanbevolen.

E3. Pionnen worden niet aangeduid door een beginletter; ze zijn herkenbaar door het ontbreken van zo'n letter. Voorbeelden: e5, d4, a5.

E4. De acht lijnen zijn (voor wit van links naar rechts, voor zwart van rechts naar links) aangeduid door de kleine letters a, b, c, d, e, f, g en h.

E5. De acht rijen zijn (voor wit van onder naar boven, voor zwart van boven naar onder) genummerd met 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 en 8. In de beginopstelling staan de witte stukken dus op de 1e en 2e rij, de zwarte op de 7e en 8e rij.

E6. Uit het voorgaande volgt dat elk veld onveranderlijk wordt aangeduid door de combinatie van een letter en een cijfer.

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

E7. Elke zet wordt aangeduid door: (a) de beginletter van het stuk, en (b) het veld van aankomst. Tussen (a) en (b) wordt geen koppelteken geplaatst.

Voorbeelden: Le5, Pf3, Td1.

Bij pionzetten wordt alleen het aankomstveld genoteerd. Voorbeelden: e5, d4, a5.

E8. Wanneer een stuk slaat, wordt een x geplaatst tussen (a) de beginletter van het stuk, en (b) het veld van aankomst. Voorbeelden: Lxe5, Pxf3, Txd1.

Wanneer een pion slaat, wordt niet alleen het aankomstveld opgeschreven, maar ook de lijn van vertrek. Voorbeelden: dxe5, gxf3, axb5. Als een pion “en passant” slaat, dan is het aankomstveld het veld waar de pion na deze zet staat en wordt “e.p.” aan de notatie toegevoegd. Voorbeeld exd6 e.p..

E9. Wanneer twee identieke stukken naar hetzelfde veld kunnen worden verplaatst, wordt de zet als volgt genoteerd:

- 1) indien beide stukken op dezelfde rij staan door (a) de beginletter van het stuk, (b) de lijn van vertrek en (c) het veld van aankomst;
- 2) indien beide stukken op dezelfde lijn staan door (a) de beginletter van het stuk, (b) het nummer van het veld van vertrek en (c) het veld van aankomst;
- 3) indien de stukken op verschillende lijnen en rijen staan, dan heeft methode (1) de voorkeur. Indien er sprake is van slaan, wordt een x ingevoegd tussen (b) en (c).

Voorbeelden:

- 1) er zijn twee paarden, op g1 en e1, een ervan gaat naar f3: Pgf3 resp. Pef3;
- 2) er zijn twee paarden, op g5 en g1, een ervan gaat naar f3: P5f3 resp. P1f3;
- 3) er zijn twee paarden, op h2 en d4, een ervan gaat naar f3: Phf3 resp. Pdf3..

Als er op f3 iets wordt geslagen, dan veranderen bovenstaande notaties door invoeging van een x: (1) Pgfx3 resp. Pexf3; (2) P5xf3 resp. P1xf3; (3) Phxf3 resp. Pdfx3.

E10. Wanneer twee pionnen hetzelfde stuk of dezelfde pion van de tegenstander kunnen slaan, wordt de zet aangeduid door: (a) de letter van de lijn van vertrek, (b) een x, (c) het veld van aankomst.

Voorbeeld: op c4 en op e4 staat een witte pion.

Op d5 staat een zwarte pion of een zwart stuk. De notatie van de witte zet is cxd5 resp. exd5.

E11. In geval van promotie van een pion wordt de feitelijke pionzet genoteerd, onmiddellijk gevolgd door de beginletter van het nieuwe stuk. Voorbeelden: d8D, f8P, b1L, g1T.

E12. Een remiseaanbod wordt genoteerd als (=).

Belangrijke afkortingen:

0-0 = rokade met toren h1 of toren h8 (korte rokade)

0-0-0 = rokade met toren a1 of toren a8 (lange rokade)

x = slaan

+ = schaak

++ of # = mat

e.p. = “en passant” slaan

Voorbeeldpartij:

1.d4 Pf6 2.c4 e6 3.Pc3 Lb4 4.Ld2 0-0 5.e4 d5
6.exd5 exd5 7.cxd5 Lxc3 8.Lxc3 Pxd5 9.Pf3 b6
10.Db3 Pxc3 11.bxc3 c5 12.Le2 cxd4 13.Pxd4
Te8 14.0-0 Pd7 15.a4 Pc5 16.Db4 Lb7 17.a5
....etc.

F. Regels voor het schaken met blinden en visueel gehandicapten

F1. Arbiters hebben de bevoegdheid om de volgende regels aan te passen overeenkomstig de plaatselijke omstandigheden. Bij wedstrijdschaak tussen ziende en visueel gehandicapte spelers (juridisch blind) mag iedere speler om het gebruik van twee borden verzoeken, de ziende speler gebruikt dan een normaal bord, de visueel gehandicapte speler een speciaal geconstrueerd bord. Het speciaal geconstrueerde bord dient aan de volgende eisen te voldoen:

- a) tenminste 20 bij 20 centimeter;
- b) de zwarte velden iets verhoogd;
- c) een opening in ieder veld;
- d) ieder stuk voorzien van een pen die in de opening past;
- e) stukken van het Staunton model, waarbij de zwarte stukken van een speciaal merkteken zijn voorzien.

F2. Er wordt gespeeld onder de volgende regels:

1. De zetten worden duidelijk aangekondigd, door de tegenstander herhaald en op zijn bord uitgevoerd. Om de aankondiging zo duidelijk mogelijk te maken wordt het gebruik van de volgende namen in plaats van de corresponderende letters aanbevolen.

Voor de lijnen :

- A - Anna
- B - Bella
- C - Cesar
- D - David
- E - Eva
- F - Felix
- G - Gustav
- H - Hector

De rijen van wit naar zwart krijgen de Duitse getallen:

- 1 - eins
- 2 - zwei
- 3 - drei
- 4 - vier
- 5 - fünf
- 6 - sechs
- 7 - sieben
- 8 - acht

Rokeren wordt aangekondigd als “Lange Rochade” of “Kurze Rochade”.

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

Bij promotie moet de speler het gekozen stuk aankondigen.

2. Op het bord van de visueel gehandicapte speler wordt een stuk als “aangeraakt” beschouwd als het uit de opening is genomen.

3. Een zet wordt als gedaan beschouwd wanneer:

- a. ingeval van slaan, het geslagen stuk verwijderd is van het bord van de aan zet zijnde speler;
- b. een stuk in een andere opening is geplaatst;
- c. de zet is aangekondigd.

Pas dan mag de klok van de tegenstander in gang worden gezet.

Voorzover het de punten 2 en 3 betreft, zijn de normale regels van kracht voor de ziende speler.

4. Een speciaal voor visueel gehandicapten geconstrueerde schaakklok is toegestaan. Deze moet voldoen aan de volgende kenmerken:

- a. Een wijzerplaat met verstevigde wijzers, waar iedere vijf minuten zijn gemarkeerd met een stip, en iedere 15 minuten met twee verhoogde stippen.

- b. Een vlag die gemakkelijk kan worden gevoeld. Er dient voor te worden gezorgd dat de vlag zo geconstrueerd is dat de speler de minutenwijzer kan voelen gedurende de laatste vijf minuten van het hele uur.
5. De visueel gehandicapte speler dient de notatie van de partij bij te houden in braille of gewoon schrift, of de zetten vast te leggen op een bandrecorder.
6. Een verspreking bij het aankondigen van een zet moet onmiddellijk worden gecorrigeerd voordat de klok van de tegenstander in gang wordt gezet.
7. Als er gedurende een partij twee verschillende stellingen ontstaan op de twee borden, moet dit worden gecorrigeerd met hulp van een arbiter en door het raadplegen van de partijnotaties van beide spelers. Als de twee partijnotaties overeenkomen, moet de speler die de juiste zet heeft opgeschreven maar de verkeerde heeft gedaan, zijn stelling corrigeren met de zet van de partijnotaties.
8. Wanneer dergelijke verschillen voorkomen en de twee partijnotaties blijken te verschillen, worden de zetten teruggenomen tot op het punt waar de twee notaties overeenkomen en een arbiter zal de klok dienovereenkomstig bijstellen.
9. De visueel gehandicapte speler heeft het recht om gebruik te maken van een assistent die een of meer van de volgende taken heeft:
- a. Het doen van de zetten van beide spelers op het bord van de tegenstander.
 - b. Het aankondigen van de zetten van beide spelers.
 - c. Het bijhouden van de notatie van de visueel gehandicapte speler en de klok van zijn tegenstander in gang zetten. (Rekening houdend met regel 3.c).
 - d. Het slechts op diens verzoek informeren van de visueel gehandicapte speler over het aantal gedane zetten en de tijd die door beide spelers is verbruikt.
 - e. Het opeisen van de partij in gevallen waarin de tijdslimiet is overschreden en het informeren van een arbiter wanneer de ziende speler een van zijn stukken heeft aangeraakt.
 - f. Het verrichten van de nodige formaliteiten wanneer de partij wordt afgebroken. Wanneer de visueel gehandicapte speler geen gebruik maakt van een assistent, mag de ziende speler gebruik maken van een assistent voor het uitvoeren van de taken vermeld onder punt 9.a en 9.b.