

## **Reglement Doorgeefschaak**

### **Artikel 1: Algemeen**

- 1.1 Doorgeefschaak wordt gespeeld op twee naast elkaar liggende borden tussen twee teams.
- 1.2 Elk team bestaat uit twee personen. Deze twee personen zitten naast elkaar, ieder aan een bord.
- 1.3 Elk team benoemt een der beide leden tot eerstebordspeler. De eerstebordspelers van beide teams spelen tegen elkaar.
- 1.4 Voor de wedstrijd begint wordt door loting uitgemaakt welke der beide eerstebordspelers wit heeft. De teamgenoot van de eerstebordspeler die wit heeft speelt met zwart.
- 1.5 Aan elk der beide borden wordt een schaakpartij gespeeld volgens de laatste officiële Nederlandse vertaling van de FIDE-Regels voor het Schaakspel, artikel 1 t/m 6 (basisspelregels plus het artikel aangaande de schaakklok), vastgesteld door de wereldschaakbond FIDE, voor zover hiervan in dit reglement niet wordt afgeweken.

### **Artikel 2: Doorgeven en plaatsen van stukken**

- 2.1 Een speler die een vijandelijk stuk slaat is bevoegd dit door te geven aan zijn teamgenoot.
- 2.2 In aanvulling op de mogelijkheden volgens artikel 3 van de FIDE-Regels voor het Schaakspel is het een speler toegestaan een zet uit te voeren door een door de teamgenoot geslagen en doorgegeven stuk op het bord te plaatsen.
- 2.3 Een geslagen en doorgegeven stuk mag slechts op een onbezet veld worden geplaatst.
- 2.4 Een geslagen en doorgegeven stuk mag niet op het bord worden geplaatst als na het voltooien van deze zet de vijandelijke koning schaak staat.
- 2.5 Een geslagen en doorgegeven pion mag niet op de 1e of 8e rij worden geplaatst.
- 2.6 Spelers dienen de aan hen doorgegeven en nog niet op het bord geplaatste stukken duidelijk zichtbaar voor zich neer te zetten, en zonodig op verzoek van de tegenstander direct kenbaar te maken welke stukken de speler nog ter beschikking heeft.

### **Artikel 3: Promotie**

- 3.1 Als een pion de achterste rij bereikt krijgt de pion de waarde van dame, toren, loper of paard. In afwijking van regel 3.7.e van de FIDE-Regels voor het Schaakspel behoudt de pion echter de gedaante van pion. Beide spelers dienen de waarde van deze gepromoveerde pion te onthouden zolang deze in het spel is.
- 3.2 Als een gepromoveerde pion wordt geslagen en doorgegeven krijgt deze opnieuw de waarde van pion.

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

- 4.1 Een speler die een doorgegeven stuk zodanig op het bord plaatst dat dit het bord raakt is verplicht dit stuk op het bord te plaatsen tenzij dit reglementair onmogelijk is.
- 4.2 Bij het uitvoeren van promotie wordt de zet pas geacht voltooid te zijn indien aan de tegenstander duidelijk kenbaar is gemaakt tot welk stuk de pion is gepromoveerd.

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

- 5.1 De wedstrijd tussen beide teams is geëindigd als beide partijen zijn afgelopen.
- 5.2 In afwijking van artikel 5.1.b van de FIDE-Regels voor het Schaakspel is opgeven slechts toegestaan indien men aan zet is. Indien een speler opgeeft zonder aan zet te zijn blijft het opgeven van kracht, doch heeft de tegenstander het recht nog een laatste zet te spelen.
- 5.3 In afwijking van artikelen 1.3, 5.2.a en 5.2.b van de FIDE-Regels voor het Schaakspel is de partij slechts remise door pat of door de onmogelijkheid voor beide spelers de partij met reglementaire zetten te winnen indien de andere partij van de wedstrijd reeds is afgelopen.
- 5.4 In aanvulling op artikel 6.9 tweede alinea van de FIDE-Regels voor het Schaakspel, tweede lid, geldt dat de partij bij tijdsoverschrijding slechts remise is als de stelling zodanig is dat de tegenstander niet kan winnen door welke reeks reglementaire zetten dan ook, inclusief het op het bord plaatsen van de stukken die deze nog naast het bord heeft en/of nog kan ontvangen van de teamgenoot.
- 5.5 De partij eindigt in remise indien beide spelers dit overeenkomen volgens artikel 9.b.1 van de FIDE-Regels voor het Schaakspel.
- 5.6 De partij is remise indien beide spelers de bedenktijd hebben overschreden.

### **Artikel 6: De schaakklok**

- 6.1 In afwijking van artikel 6.4 van de FIDE-Regels voor het Schaakspel geldt dat de beide klokken zodanig worden geplaatst dat alle vier de spelers de stand op beide klokken kunnen zien.
- 6.2 Artikel 6.6 van de FIDE-Regels voor het Schaakspel (aangaande te laat komen) is niet van toepassing.
- 6.3 Alle vier spelers krijgen per partij 7 minuten bedenktijd, tenzij de organisatie van het toernooi anders bepaalt.
- 6.4 De klokken van beide partijen dienen bij aanvang door beide zwartspelers tegelijkertijd in werking te worden gesteld.

### **Artikel 7: Onregelmatigheden**

- 7.1 Indien nog voordat zwart zijn derde zet voltooid heeft wordt geconstateerd dat de beginopstelling onjuist was dan moet de partij opnieuw worden gestart.
- 7.2 Indien een partij wordt gestart met verwisselde kleuren moeten beide partijen opnieuw worden gestart. Indien echter beide partijen met verwisselde kleuren werden gestart worden beide partijen voortgezet.
- 7.3 Indien een speler een onreglementaire zet voltooit maar nog niet de klok heeft ingedrukt mag de zet worden teruggenomen. Hierbij blijven de regels betreffende het aanraken van stukken (artikel 3 FIDE-Regels voor het Schaakspel alsmede artikel 4 van dit reglement) van kracht.
- 7.4 Indien een speler een onreglementaire zet voltooit en de klok van de tegenstander aan de gang brengt mag de tegenstander de onreglementaire zet accepteren dan wel eisen dat de speler die de onreglementaire zet uitvoerde deze terugneemt en vervangt door een reglementaire zet. Bij het vervangen van een onreglementaire zet blijven de regels betreffende het aanraken van stukken (artikel 3 FIDE-Regels voor het Schaakspel alsmede artikel 4 van dit reglement) van kracht.
- 7.5 Zodra een speler een zet heeft voltooid verliest deze het recht te eisen dat de tegenstander een eerdere onreglementaire zet vervangt door een reglementaire zet.
- 7.6 Indien een speler verlangt dat de tegenstander een onreglementaire zet terugneemt en vervangt door een reglementaire zet mag deze zonder te zetten de klok van de tegenstander direct in werking brengen.

- 7.7 Indien een terug te nemen onreglementaire zet bestond uit het slaan van een stuk en dit stuk reeds is doorgegeven moet de speler die deze onreglementaire zet uitvoerde ogenblikkelijk een stuk van dit soort terugnemen uit de doorgegeven maar nog niet op het bord geplaatste stukken van zijn teamgenoot om hiermee de onreglementaire zet terug te nemen. Indien zijn teamgenoot een dergelijk stuk niet meer buiten het bord ter beschikking heeft mag de speler, na dit feit aan zijn tegenstander gemeld te hebben, zijn klok in werking stellen zodra zijn teamgenoot aan zet is. De tegenstander van de speler die de onreglementaire zet uitvoerde mag daarna een stuk van soort en kleur dat bij de onreglementaire zet werd geslagen van het andere bord nemen, dit aan zijn tegenstander overhandigen en vervolgens diens klok in werking zetten zodat deze zijn onreglementaire zet alsnog kan terugnemen en kan vervangen door een reglementaire zet. Totdat dit stuk van het bord is weggenomen mag de teamgenoot van de speler die een onreglementaire zet deed geen zet spelen.

#### **Artikel 8: De score**

- 8.1 Een speler die zijn partij wint krijgt één punt (1), een speler die zijn partij verliest krijgt geen punten (0), en een speler die remise speelt krijgt een half punt ( $\frac{1}{2}$ ).
- 8.2 De eindscore van een wedstrijd wordt verkregen door de resultaten van beide partijen bij elkaar op te tellen.

#### **Artikel 9: Het gedrag van de spelers**

- 9.1 Behoudens het hieronder bepaalde mogen teamgenoten tijdens de wedstrijd niet met elkaar communiceren. Voor zover communicatie wel is toegestaan in het hieronder bepaalde dient dit steeds rustig te gebeuren en zodanig dat de tegenstander en diens teamgenoot hierdoor niet worden gehinderd. Communicatie is niet langer toegestaan zodra één der beide partijen is afgelopen.
- 9.2 Onder de restricties van artikel 9.1 mag een speler aan zijn teamgenoot om bepaalde stukken vragen.
- 9.3 Onder de restricties van artikel 9.1 mag een speler aan zijn teamgenoot toestemming vragen om op te geven, remise aan te bieden, remise aan te nemen of de tegenstander mat te zetten.
- 9.4 Een speler mag zijn teamgenoot er niet op attenderen dat de vlag van diens tegenstander is gevallen. Bij overtreding handelt de arbiter volgens artikel 10.

#### **Artikel 10: De arbiter**

- 10.1 De arbiter moet slechts ingrijpen bij een partij indien dit door één of beide spelers wordt verzocht.
- 10.2 In afwijking van artikel 10.1 moet de arbiter een partij waarbij beide vlaggen gevallen zijn remise verklaren zodra hij dit feit waarneemt.
- 10.3 Indien een speler meerdere malen een onreglementaire zet uitvoert is de arbiter bevoegd de tegenstander tijdcompensatie te geven of zelfs de partij voor de overtreder verloren te verklaren.
- 10.4 Bij overtreding van artikel 9.3 geeft de arbiter aan de speler wiens vlag is gevallen één minuut op de klok voor de rest van de partij. Hierna wordt de partij voortgezet. Indien wordt gespeeld met digitale klokken en een tijdsopsparende methode wordt gebruikt krijgt de speler één minuut minus de tijd die men standaard krijgt voor het uitvoeren van 25 zetten, tenzij dit op minder dan 10 seconden uitkomt in welk geval aan de speler 10 seconden worden toegekend.
- 10.5 In alle gevallen waarin dit reglement niet voorziet beslist de arbiter.