

# Belangrijkste regels voor snelschaak en rapidschaak

Bij het wereldkampioenschap snelschaken ging Firouzja door zijn tijd tegen Carlsen. De gevluchte Iraniër had drie pionnen meer in een ongelijk lopereindspel en dacht dat het remise was, maar de arbiters verklaarden de partij gewonnen voor Carlsen. Ook commentator Peter Leko bleek niet op de hoogte wat de spelregels voorschrijven.

Direct na de partij ging het gerucht rond dat Firouzja protest had aangetekend omdat de klok opeens van 3 naar 0 seconden was gesprongen, maar op de beelden kon je zien dat de klok geen defect had, maar dat zijn laatste seconde opging aan het rechtzetten van zijn koning. Op Youtube (*The big controversy in the game of Magnus Carlsen and Alireza Firouzja at the World Blitz 2019*) zien we het einde van de partij en wat er daarna gebeurde. Firouzja gooide niet alleen zijn waterflesje kwaad op de grond, maar diende ook een officieel protest in. Dat protest ging over het feit dat Carlsen tijdens de partij iets (in het Noors) had gezegd, waardoor hij afgeleid zou zijn. Op de beelden van de partij (ook op Youtube te vinden) kan je zien dat Carlsen na een blunder wel iets zegt en ook dat zijn bovenlichaam heftig beweegt, maar je ziet ook dat Firouzja onverstoorbaar verder schaakt. Het protest werd dan ook terecht afgewezen.

Desalniettemin een goede reden om de meest voorkomende spelregels nog eens op een rijtje te zetten.

## Onreglementaire zet

*7.4.1 Als door toedoen van een speler een of meer stukken niet op de juiste plaats staan, dan moet hij de stelling in zijn eigen tijd herstellen.*

*7.4.2 Indien noodzakelijk moet de speler of zijn tegenstander de schaakklok stilzetten en om de assistentie van de arbiter vragen.*

*7.4.3 De arbiter kan de speler die de stukken van hun juiste plaats bracht bestraffen.*

*7.5.1 Een onreglementaire zet is voltooid nadat de speler zijn klok ingedrukt heeft.*

Dan hebben we over een zet die niet kan (bijvoorbeeld Pd3-e6), als je stukken omgooit op het bord of als je niets doet tegen schaak.

Bij onreglementaire zetten moet je (a) de klok stil zetten en (b) de wedstrijdleader erbij halen. Of het onderling zelf oplossen.

Als een speler een onreglementaire zet doet, dan krijgt zijn tegenstander er met snelschaak 1 minuut bij en met rapidschaak 2 minuten bij. Als de klok weer is ingesteld gaat de partij verder. Uiteraard moet je dan wel spelen met het stuk dat je aangeraakt hebt. (zie hieronder)

Als een speler twee keer een onreglementaire zet doet tijdens dezelfde partij, dan mag je een punt claimen, tenzij de tegenstander niet meer mat kan zetten: dan is het remise.

Als je tegenstander stukken omgooit dan moet hij dat (7.4.1) in zijn eigen tijd rechtzetten. Je kan dus zijn klok aanzetten om de stukken recht te zetten, al is dat – met seconden op de klok – een kiem voor ruzie. Je kan ook (7.4.2) de klok stil zetten en de wedstrijdleader erbij halen, want (7.4.3) die kan de speler die de stukken heeft omgegooid bestraffen.

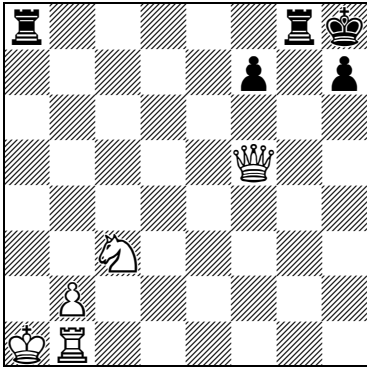
Overigens zijn de meeste arbiters niet blij met de bovenstaande FIDE-regel die in 2018 is ingevoerd. Het kost tijd om de klok in te stellen en voorheen kon je met rapid- en snelschaak bij een onreglementaire zet direct (de winst) claimen. Schaakclubs en toernooiorganisaties zijn niet verplicht om de FIDE-regels te volgen en vaak kiest men ervoor om de oude regel [*onreglementaire zet: direct partij claimen!*] te hanteren. Wel zo makkelijk en duidelijk!

Je moet een onreglementaire zet wel direct claimen en niet een zet later (als de situatie al veranderd is op het bord) of na de partij!

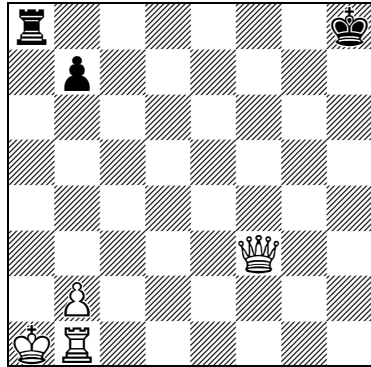
## ‘Aangeraakt is zetten’

Als je een eigen stuk aanraakt, dan moet je daarmee zetten, tenzij je er geen reglementaire zet mee kan doen. Als je een stuk losgelaten hebt, maar de klok nog niet hebt ingedrukt, dan mag je een onreglementaire zet nog terugnemen. Je krijgt daar geen tijdstraf voor.

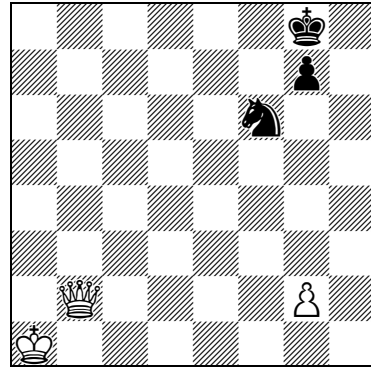
Als je een stuk van de tegenstander aanraakt moet je dat - als dat kan - slaan



Wit raakt zijn dame aan en moet dus Da5 spelen. (Wit staat schaak)



Wit raakt zijn koning aan. Hij kan daar niet mee spelen en mag een andere zet doen.



Wit raakt het zwarte paard aan en moet dus Dxf6 spelen.

## Mat en pat beëindigen direct de partij!

Het maakt dan dus niet uit of er iemand al door zijn tijd is gegaan! Dan had je eerder de tijdsoverschrijding moeten claimen en niet nadat het mat of pat is.

## Je moet met dezelfde hand spelen en de klok indrukken

Het is niet toegestaan om met de ene hand een zet te doen en met de andere hand de klok in te drukken. Het zal duidelijk zijn dat het ‘spelen met twee handen’ tijd kan opleveren. Dit wordt bestraft als een onreglementaire zet: de ander krijgt er 1 minuut (snelschaak) of 2 minuten (rapidschaak) bij.

## Rokade / promotie

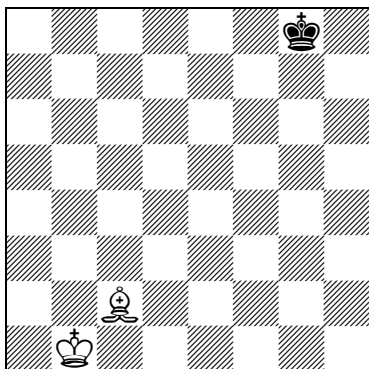
Rokade moet je met één hand uitvoeren en je moet beginnen met de (dubbele) zet van de koning, zodat duidelijk is dat je gaat rokeren. Begin je met de toren, dan kan de tegenstander – volgens de regels – eisen dat je een zet met de toren moet doen!

Als je promoveert dan is de zet pas uitgevoerd (‘klaar’) als je de pion vervangen hebt door een ander stuk. Je mag dus niet de klok indrukken en dan pas een stuk neerzetten! Bij officiële toernooien is er meestal een arbiter in de buurt die een dame (of ander stuk) kan geven, maar op de club zal dat vaak niet het geval zijn. Als je gaat promoveren, zorg dan dat je makkelijk een dame kan pakken of al klaar hebt staan. Je mag de klok stil zetten als het stuk niet beschikbaar is.

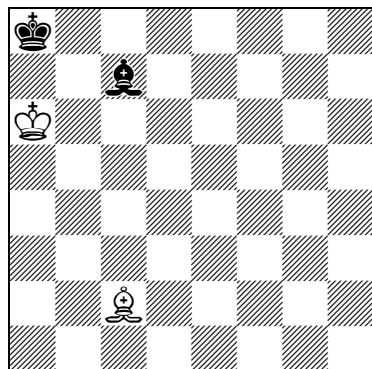
## ‘Vlag’

Als iemands tijd verstreken is (0.00) moet je de klok stil zetten en de tijdsoverschrijding claimen. Als er arbiter bijstaat (maar dat zal niet op een clubavond het geval zijn), dan dient hij dat te doen.

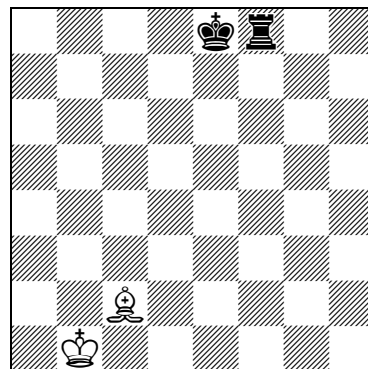
Als de ‘winnaar’ geen ‘matpotentieel’ (is er reeks legale zetten te bedenken waardoor een matstelling ontstaat?) heeft, dan is de partij remise. Drie voorbeelden ter verduidelijking:



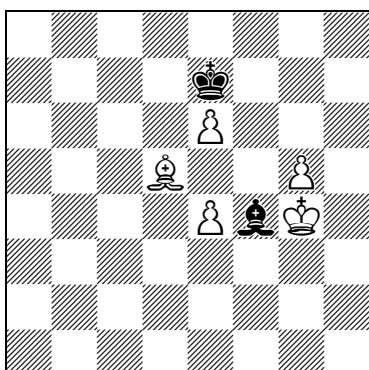
Zwart gaat door zijn tijd.  
Wit heeft geen matpotentieel,  
dus is het remise.



Zwart gaat door zijn tijd.  
Wit heeft wel matpotentieel,  
dus winst voor wit.



Zwart gaat door zijn tijd.  
Geen matpotentieel voor  
wit (controleer!): remise.



### Firouzja-Carlsen, WK Blitz 2019

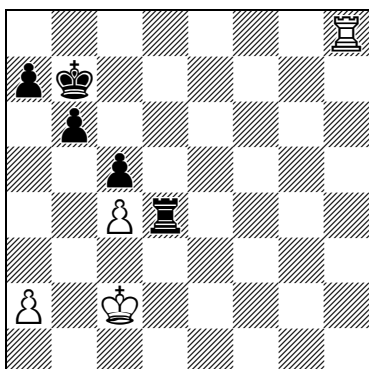
Firouzja had zojuist Kh5-g4 gespeeld, maar zijn koning viel om tijdens het uitvoeren van de zet. Nadat hij de koning recht had gezet en de klok had ingedrukt, bleek zijn 'vlag' gevallen.

Tijd verstreken en er is matpotentieel aanwezig op het bord (zie het middelste diagram hierboven), dus een makkelijke beslissing voor de arbiters: 0-1.

Als bij de constatering blijkt dat de klok van beide spelers op 0.00 staat dan kan op de klok worden vastgesteld (door een vlaggetje of een - bij een van beide spelers) wie er als eerste door de vlag is gegaan. Degene die als eerste door de tijd is gegaan verliest de partij, tenzij er geen matpotentieel is.

### Remise door 'driemaal dezelfde stelling' (zetherhaling)

Deze regel uit het gewone schaak is in snelschaak niet te controleren omdat de spelers de partijen niet noteren en er dus geen bewijs is. Maar als een van beide spelers de ander 'door zijn vlag' probeert te jagen door steeds dezelfde zetten te doen, dan kan de arbiter ingrijpen en de partij remise verklaren.



Als wit in deze stelling steeds 1.Th7+ Kb8 2.Th8+ Kb7 3.Th7+ blijft spelen om zwart door de vlag te jagen, dan kan een arbiter ingrijpen en de partij remise verklaren.

Als wit 'gewoon' blijft spelen (Kc3, a4, etc.) en zwart dan door zijn vlag gaat, dan mag dat.

Internationaal arbiter Arno Eliëns heeft dit artikel gecontroleerd op juistheid, waarvoor dank!

Eddy Sibbing, 28 januari 2020