

### schaakklok

- De speeltijd bedraagt 15 of 20 minuten per speler, (afhankelijk van de keuze van de toernooi-organisatie). In de laagste groep(en) kan eventueel zonder klok gespeeld worden of kan de klok pas aan het eind erbij gehaald worden.
- De klok moet met dezelfde hand bediend worden als waarmee gezet wordt. Vooraf aan de wedstrijd wijst de tafelleider de spelers hierop en in de laagste groepen mag dit tijdens de wedstrijd herhaald worden.
- Tijdsverschrijding moet door de spelers zelf geconstateerd worden; winst wordt alleen toegekend als er matpotentieel is en er nog tijd op de eigen klok resteert.
- Mat gaat voor de vlag!
- De klokken staan aan één kant, zichtbaar voor tafelleider en publiek. Zodanig dat de zwartspeler de klok rechts heeft.
- Defecte of niet goed ingestelde klokken moeten vervangen of aanpast worden.

### onregelmatigheden

- Bij verkeerde opstelling van stukken wordt er doorgespeeld als er door beide spelers 3 zetten zijn gedaan.
- Stukken die niet goed geplaatst zijn, moeten in de eigen tijd rechtgezet worden (daartoe mag de klok van de tegenstander weer ingedrukt worden); de regel ‘aanraken is zetten’ geldt hierbij niet. Wel moet de tegenstander even gevraagd worden of je recht mag zetten. (met bijv. “Ik zet recht” of “J’adoube”)
- Bij een onreglementaire zet mag de tegenstander de klok weer indrukken zonder gezet te hebben. Het herstellen van de onreglementaire zet gebeurt in de eigen bedenktijd. Bij herhaling kan tijdsvergoeding uitgedeeld worden door de wedstrijdleader.
- Bij niet door de spelers opgemerkte onreglementaire zetten, mag er alleen ingegrepen worden als beide koningen schaak staan; de klok moet stil gezet worden en de zetten zo ver mogelijk gereconstrueerd.

### remiseclaim

- Beroept één van de spelers zich op driemaal dezelfde stelling, dan moet de tafelleider meekijken en de claim toekennen als herhaling zich blijft voordoen. Mocht je de partij al hebben gevolgd, dan moet je direct remise toekennen.
- Indien er al een tijdlang geen winstpoging wordt ondernomen (‘zinloos heen-en-weer geschuif’), dan kan de speler met tijdsvoordeel hierop gewezen worden en bij herhaling kan de partij remise verklaard worden. De tegenstander dient in principe zelf te melden dat er op de tijd gespeeld wordt, maar ook de tafelleider mag ingrijpen. Als de tafelleider dit waarneemt, dan haalt hij de wedstrijdleader erbij, zodat deze hierin een beslissing kan nemen.
- Ook in een ‘dode remisestelling’ (altijd ter beoordeling van de (hoofd)wedstrijdleader) kan van buitenaf tot remise besloten worden, zelfs als één van beide vlaggen gevallen is. Een dode stelling kenmerkt zich door dezelfde materiaalverhouding (bijvoorbeeld D vs. D, T vs. T, L vs. L, P vs. P) en eventueel nog aanwezige vastgelegde pionnen op één vleugel. Als de tafelleider dit waarneemt, dan haalt hij de wedstrijdleader erbij, zodat deze hierin een beslissing kan nemen.

### **gedrag v/d spelers**

- Het publiek en uitgespeelde kinderen mogen niet dichtbij de partijen staan/gaan zitten die nog bezig zijn; alleen tafelleiders mogen tussen de tafelrijen door.
- Bij onenigheid in geval van 'Aanraken is zetten' wordt de klok stilgezet, de wedstrijdleader/tafelleider erbij gehaald en zal er bemiddeld worden op grond van eventuele eigen waarneming van de tafelleider.
- Het afgaan van de mobiele telefoon leidt ten hoogste tot waarschuwing of tijds straf.
- De tafelleider moet erop toezien dat een speler die over zijn zet nadenkt, niet op enige wijze door zijn tegenstander/buurman (bewust of onbewust) gehinderd wordt. Als dit gebeurt mag de tafelleider ingrijpen op eigen initiatief en in ieder geval als de speler het aangeeft.
- Buitenstaanders (ouders/trainers/coaches/uitgespeelde deelnemers) dienen zich niet met andermans partijen te bemoeien. Zij mogen wel de tafelleider of (hoofd)wedstrijdleader ergens op attenderen en verzoeken op te treden.
- Na afloop van de partij zetten de spelers de stukken in beginstelling en geven zij beiden de uitslag door aan de tafelleider.