

## Inleiding

De bedoeling van dit document is om achtergrondinformatie te geven over spelregels en organisatorische regels bij het 3-4-5-toernooi voor basisschoolteams in Eindhoven.

Hopelijk vermijden we hiermee onduidelijkheden waardoor we het spelplezier van de kinderen zo groot mogelijk kunnen maken.

Het 3-4-5-toernooi is een officieel kampioenschap waarvan de beste 2 scholen het recht hebben om deel te nemen aan de landelijke finale. Aan dit toernooi doen zowel ervaren als onervaren jeugdschakers mee. Als organisatoren proberen wij enerzijds het toernooi zoveel mogelijk volgens officiële regels te laten lopen om op eerlijke manier te bepalen wie zich plaatst voor de landelijke finale.

Aan de andere kant willen we ook dat iedereen een plezierige schaakmiddag heeft.

Daarom vragen we er begrip voor dat niet alles perfect volgens de officiële regels loopt. Zo is het onvermijdelijk dat een kind zichzelf schaak zet of een schaak niet opheft en dat dit onopgemerkt blijft door de wedstrijdleider die meerdere partijen tegelijk in de gaten moet houden.

## Beleefd zijn

Voor een schaakpartij heb je een tegenstander nodig. We willen de kinderen graag meegeven dat ze respect voor elkaar moeten hebben om alles in een prettige sfeer te laten verlopen.

Daarom hebben we de volgende regels voor de kinderen:



- geef je tegenstander van tevoren een hand en wens hem/haar een prettige partij
- tijdens de partij ben je stil (niet praten) en leid je niemand af
- als je mat hebt gezet, geef je je tegenstander rustig de tijd om te kijken of het echt mat is (niet gaan zeggen wat hij/zijn wel of niet kan doen!)
- als je verloren hebt, geef dan je tegenstander een hand en feliciteer hem/haar met de overwinning
- als je gewonnen hebt of remise hebt gemaakt (gelijkspel), geef dan je tegenstander een hand en bedank hem of haar voor de leuke partij

## Spelregels

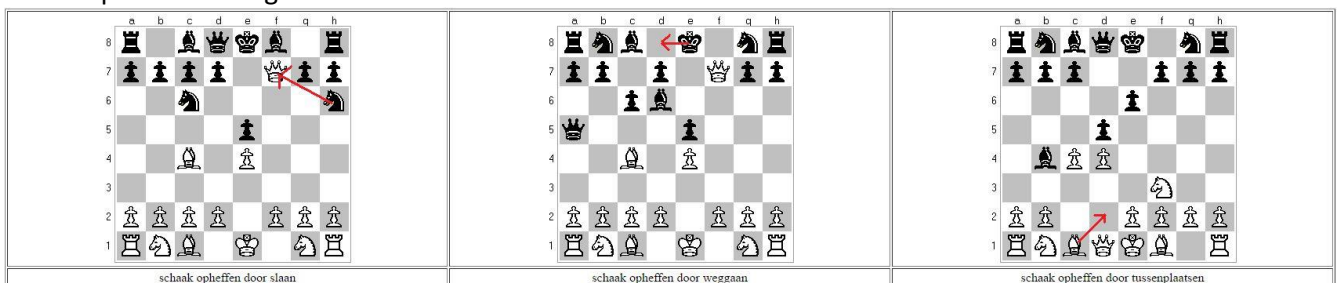
Om alles eerlijk te laten verlopen en ook de kinderen het gevoel te geven dat alles eerlijk verloopt, zijn er een aantal spelregels tijdens schaakwedstrijden. De kinderen moeten zich houden aan de volgende spelregels:

- als je een stuk van jezelf aanraakt, moet je er mee zetten (tenzij je geen reglementaire zet kan doen met dat stuk)
- als je een stuk van je tegenstander aanraakt, dan moet je dat slaan (tenzij dat niet kan) ook al is het erg ongunstig voor je
- als er onduidelijkheid is of je bent het niet eens met wat er gebeurt, roep dan meteen een wedstrijdleider (na afloop van de partij kan de wedstrijdleider weinig meer doen) ouders en andere toeschouwers mogen zich niet met de partij bemoeien.

## Mat en pat

Mat en pat zijn twee spelsituaties die het einde van een schaakpartij betekenen. Voor veel kinderen is het echter moeilijk mat en pat uit elkaar te houden. Daarom volgt hier een korte uitleg. Mat is de situatie als de koning schaak staat en daar niets tegen gedaan kan worden. De drie manieren om schaak op te heffen zijn:

- het schaakgevende stuk slaan (wordt vaak over het hoofd gezien)
- weggaan met de koning
- iets tussen het schaakgevende stuk en de koning zetten (tussenplaatsen); dit kan niet als een paard schaak geeft

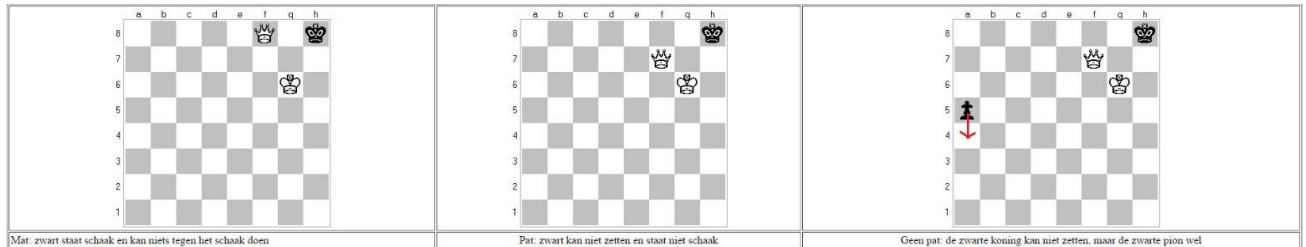


Om de partijen niet te beïnvloeden, zullen de wedstrijdleaders niet zeggen of een partij mat is geworden. Als het namelijk geen mat is omdat de schaakstaande partij een stuk van de tegenstander kan slaan, dan zou een herhaald zeggen van de wedstrijdleider dat het geen mat is, informatie geven en daarmee de partij beïnvloeden. Daarom moeten de spelers zelf bepalen wat de uitslag is. Het kan dus gebeuren dat iemand opgeeft omdat hij/zij denkt dat het mat is. Dat is jammer, maar eerlijker dan dat de wedstrijdleider of een toeschouwer de partij onbedoeld beïnvloedt. De wedstrijdleider zal wel ingrijpen als de stelling pat is, want dan is de partij automatisch remise. Omstanders mogen niet ingrijpen, om te voorkomen dat er ten onrechte pat wordt gegeven.

Pat is de situatie waarin:

- de koning niet schaak staat
- de koning geen zet kan doen zonder schaak te komen staan
- de overige stukken ook geen zet kunnen doen zonder dat de koning schaak komt te staan (dit wordt vaak over het hoofd gezien!)

Vaak wordt vergeten om te kijken of er nog zet mogelijk is met een ander stuk!



## Spelen met een schaakklok

De meeste kinderpertijen zijn binnen 10 minuten afgelopen. Om te voorkomen dat partijen erg lang gaan duren wordt er na 10 minuten een schaakklok gezet bij alle partijen die nog niet afgelopen zijn. Dit is een klok met een dubbel uurwerk. Wij gebruiken hier digitale schaakklokken. Als het ene uurwerk loopt (te zien aan het aftellen van de resterende tijd) dan staat het andere uurwerk stil. Als een speler aan zet, dan loopt zijn/haar uurwerk. Na het uitvoeren van de zet, drukt de speler zijn/haar de brede witte knop in bovenaan de schaakklok (niet slaan om de klokken niet te beschadigen).. Hierdoor stopt het eigen uurwerk en gaat het uurwerk van de tegenstander lopen. Als dit vergeten wordt, dan is dit voordelig voor de tegenstander die na kan denken zonder dat dit tijd kost. Toeschouwers en de wedstrijdleider mogen kinderen er niet op wijzen dat een speler vergeten is de klok in te drukken.

## Schaakklok



Bij het toernooi krijgt elke speler 10 minuten, waardoor de partij maximaal 20 minuten kan duren. Dit wordt gedaan door de klokken op 10 minuten te zetten. Als de tijd om is, geeft de klok dit aan door een knipperend 00:00:00 weer te geven.

Enkele belangrijke regels om alles eerlijk te houden::

- klok indrukken met zelfde hand als je de zet hebt gedaan (om te voorkomen dat je de klok kan indrukken voordat je je zet voltooid hebt)
- spelers moeten de wedstrijdleider roepen als de tijd van de tegenstander op is
- als een of beide uurwerken van een schaakklok op 00:00:00 staan, dan beslist de wedstrijdleider of de partij verloren is voor diegene wiens tijd het eerste op is (wordt aangegeven door de digitale klok door knipperen). De partij is verloren tenzij er geen mat mogelijk is. In dat geval wordt de partij remise verklaard. Het gaat er om of het theoretisch mogelijk is om mat te zetten, niet of het een redelijk spelverloop.