

SNELSCHAKEN, HOE HEURT HET EIGENLIJK?

Ik zal niet snel vergeten hoe, een jaar of vier geleden, voormalig lid Rik Weidema tijdens het snelschaken voor teams in Bunschoten-Spakenburg met grote overtuigingskracht een resultaat claimde op grond van de regels. Als ik het me goed herinner ging ik door mijn vlag en eiste mijn tegenstander een vol punt op, terwijl Rik als onze teamleider erbij stond en mijn tegenspeler er op wees dat hij niet meer kon winnen met de resterende stukken en dat het dus remise was. Ik speelde net een paar maanden mee bij BSG als herintreder en was zelf niet zo goed op de hoogte van de (veranderde) spelregels. Mijn tegenstrever gaf niet meteen toe, maar met het nodige verbale geweld wist Rik het pleit in ons voordeel te beslechten. Ik was diep onder de indruk van Riks parate kennis van zaken en dacht meteen: 'als je de regels kent dan kun je een resultaat claimen!'

Heb ik gewonnen als de tijd van mijn tegenstander is verstreken?

Het kennen van de regels kan overigens ook voorkomen dat er ten onrechte een resultaat geclaimd wordt. Tijdens het laatste 5-minuten snelschaakkampioenschap van BSG claimde een speler winst omdat de vlag van zijn tegenstander gevallen was. Hij vergat echter de klok stil te zetten, zodat ook zijn eigen vlag viel. Digitale klokken laten direct zien wiens vlag als eerste gevallen is, maar dat maakt bij het snelschaken niet uit!

Laten we het reglement er eens bij pakken. Het FIDE-reglement bestaat uit de 'Basisspelregels', de 'Wedstrijdregels' en een paar aanhangsels. De 'Basisspelregels', de artikelen 1-5, gaan over de fundamentele schaakregels. In de artikelen 6-12, de 'Wedstrijdregels', gaat het over de algemeen geldende regels voor schaakpartijen. Op deze regels zijn echter uitzonderingen voor onder meer rapidschaak en snelschaak. Deze uitzonderingen worden beschreven in de aanhangsels A en B, waarbij de speciale regels voor snelschaken (B) vrijwel gelijk zijn aan die voor rapidschaken (A).

In artikel A4c staat: 'Om de winst na tijdsoverschrijding te claimen moet betrokkene de schaakklok 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 schaakklok.' Met andere woorden, als je ziet dat de vlag van je tegenstander gevallen is dan moet je meteen de klok stilzetten. Pas dan kun je claimen! Als je dat niet doet en de klok tikt door dan kan in de tussentijd ook jouw vlag gevallen zijn en dan is er niets meer te claimen. Dan is het gewoon remise! Maar zelfs wanneer je de klok na het vallen van je tegenstanders vlag stil zet, dan nog is de winst niet altijd gegerandeerd. In A4c staat namelijk ook: 'Echter, de partij is remise als de stelling zodanig is dat de speler de koning van de tegenstander nooit mat kan zetten, door welke reeks van reglementaire zetten dan ook.' Stel dat je alleen nog maar een kale koning over hebt, dan kun je nog wel gewonnen hebben op tijd, maar dan heb je er nog niks aan. Voor een overwinning gelden dus drie dingen: 1. de vlag van je tegenstander moet gevallen zijn, 2. je zet de klok meteen stil voordat je eigen vlag valt en 3. wat je nog aan stukken op bord hebt moet wel voldoende zijn om je tegenstander mat te zetten! In dit laatste geval moet je dus nog minimaal een dame of een toren hebben, of twee lopers, of een loper en een paard, of een pion die kan promoveren.

Vlag

Hoe lang blijven we trouwens nog spreken over het 'vallen van de vlag'? Ik ben oud genoeg om te weten wat daarmee bedoeld wordt, maar er zijn geen vlaggen meer in digitale klokken

en er valt dus niks meer te vallen. Het reglement spreekt echter nog steeds over 'vallen van een vlag' en merkt daarbij op dat dit betekent: 'het verstreken zijn van de aan een speler toegekende bedenktijd' (6.1). Misschien is het een idee om langzamerhand te wennen aan de constatering: 'de aan jou toegekende bedenktijd is verstreken!' Of gewoon simpel: 'je tijd is op!'

Waarom hoef je niet te noteren bij snelschaken?

Misschien een beetje een domme vraag, omdat je nauwelijks tijd hebt om je zetten te noteren bij snelschaken. Toch is dat niet de reden voor het niet noteren. De reden is het reglement en dat geeft aan: 'Spelers behoeven hun zetten niet op te schrijven.' (A2) De regel is natuurlijk afgeleid van de praktijk, maar het is de regel die geldt.

Overigens, over noteren gesproken, het reglement heeft ook een aanhangsel over noteren (C). Wie wist dat er maar één manier van noteren is toegestaan? De zogenaamde 'algebraïsche' notatie: je noteert de letter waarmee het stuk wordt aangeduid (in je eigen taal) en het veld waarop het stuk aankomt. Het kruisje voor het slaan schrijf je tussen de letter van het stuk en het veld van aankomst (bijv. Lxc4). En dan is er nog het lastige van twee dezelfde stukken die allebei naar hetzelfde veld kunnen gaan. 'Pc5' is dan niet goed, omdat het 'Pdc5' moet zijn (als er twee paarden op verschillende lijnen staan die naar c5 kunnen, bijv. d7 en e4) of 'P7c5' (wanneer er twee paarden op dezelfde lijn staan die naar c5 kunnen, bijv. d7 en d3). Op een clubavond is dat wellicht allemaal niet zo belangrijk, maar als je extern speelt en je zou het notatieformulier willen gebruiken als bewijs voor bijvoorbeeld een herhaling van zetten, dan moet de notatie wel in orde zijn! Zonder goede notatie is er geen geldig bewijs.

Vroeger spraken we over korte notatie (Pf3) en lange notatie (Pg1-f3). Maar dat laatste is dus achterhaald. Ook achterhaald is de door velen verfoeide 'Angelsaksische' of 'Engelse' notatie (N-KB3). Maar ja, als je Fischer *My 60 memorable games* wilt lezen ...

Rokade

Ik heb nooit begrepen waarom een rokade (vroeger schreven we 'rochade') opgetekend wordt door die o's met verbindende streepjes (O-O, O-O-O). Geen probleem, als maar helder is hoe je moet rokeren. We weten dat we alle zetten met één hand moeten uitvoeren, ook het rokeren, maar hoe moet je precies rokeren? Het reglement laat maar één manier toe. Rokeren 'wordt uitgevoerd door de koning van zijn oorspronkelijke veld twee velden in de richting van de toren op zijn oorspronkelijke veld te verplaatsen, en daarna de toren over de koning heen te verplaatsen naar het door de koning zojuist overschreden veld.' (3.8b) Klinkt misschien wat ingewikkeld, maar je moet dus niet de toren tegen de koning aanschuiven en dan de koning laten springen, maar juist andersom. De koning schuiven en de toren doet dan haasje over. Als je begint met de toren vast te pakken, dan kan je tegenstander claimen dat je twee zetten hebt gedaan: je hebt namelijk de toren aangeraakt en de koning (4.3a en 4.4b). En dat mag niet zoals wij weten. Dan kun je verplicht worden om alleen de toren te zetten, bijvoorbeeld Tg1, en dan kan het nog lang duren voordat je koning in veiligheid is.

Is aanraken zetten?

Dat is een vraag die ik voorafgaand aan een snelschaakwedstrijd wel eens heb horen stellen door een clubschaker. Het antwoord is 'ja'. Aanraken is altijd zetten, klassiek schaken of snelschaken (4.3a). Het probleem is niet het aanraken, maar het nadenken van tevoren!

Wat is een onreglementaire zet en waarom verlies je daarmee in snelschaken?

Toen ik net weer begonnen was als herintreder en één van mijn eerste externe wedstrijden (tegen HSG 4, geloof ik) speelde deed ik in één partij kort achter elkaar twee onreglementaire zetten. Gelukkig was mijn tegenstander zo vriendelijk om mij hier op te wijzen en mij een andere zet te laten doen. Ik voelde me ontzettend onnozel, maar verder kwam ik er zonder kleerscheuren vanaf. Dat zou nu anders gaan. Een onreglementaire zet, die wordt opgemerkt door je tegenstander, leidt meteen tot een straf!

Een zet is onreglementair als daarmee een basisregel van het schaken overtreden wordt. Je mag jezelf niet schaak zetten of schaak laten staan. En je mag ook niet met de loper op h1 naar b8, of met het paard van g1 in één zet naar g3. Dat is niet volgens de regels. Een onreglementaire zet is, net als iedere zet, gedaan op het moment dat een stuk wordt losgelaten (4.7). Loslaten is zetten. Maar bij een onreglementaire zet spreken de regels over het 'voltoeien van de zet', en een zet is pas voltooid zodra een speler zijn klok heeft ingedrukt. Het is dus mogelijk om een losgelaten stuk nog te verplaatsen, voordat je de klok hebt ingedrukt, wanneer je op dat moment zelf inziet dat het een onreglementaire zet is. Normaal gesproken, wanneer je een stuk loslaat en het is een reglementaire zet dan heb je inderdaad gezet. Maar als je met het loslaten van een stuk een onreglementaire zet doet is de zet pas voltooid zodra de klok is ingedrukt!

De uitzondering die de regels maken voor een onreglementaire zet heeft alles te maken met de consequenties van zo'n zet. Een onreglementaire zet bij gewoon schaken moet een arbiter namelijk al bestraffen met twee minuten extra bedenktijd voor de tegenstander. En de tweede onreglementaire zet door dezelfde speler in een reguliere partij, zowel intern als extern (!), leidt direct tot verlies (7.5). Toch goed om te weten. De consequentie bij snelschaken is echter nog groter: de eerste onreglementaire zet leidt al tot een nul (A4b). Omdat hier gemakkelijk misverstanden over kunnen ontstaan benader ik het nog eens van de andere kant. Stel jij speelt tegen iemand die tijdens het snelschaken een stuk loslaat, maar zich dan bedenkt en dat stuk op een ander veld plaatst en zijn klok indrukt. Op dat moment moet je zelf heel snel bedenken of die eerste plaatsing van het stuk een reglementaire zet was of niet. Als het een reglementaire zet was heeft de tegenstander zijn stuk losgelaten en een zet gedaan en dan kan hij niet zomaar een andere zet doen. Zet dan de klok stil, leg het uit aan je tegenstander, of haal de wedstrijdleider erbij. Je tegenstander moet dan de stelling terugzetten en alsnog zijn eerste zet uitvoeren voordat er verder gespeeld kan worden. Als het echter een onreglementaire zet was dan mag je tegenstander inderdaad zichzelf corrigeren en dat stuk op een ander veld plaatsen of zelfs een geheel andere zet doen.

Stukken op de juiste plaats

Omdat bij snelschaken alles onder grote tijdsdruk staat en de stress aan beide kanten vaak hoog is, luistert alles ook iets nauwer dan bij gewoon schaken. Dat geldt ook voor de zorg die spelers hebben om alle stukken op de juiste plaats te hebben staan. Dan kun je denken aan de beginstelling, uiteraard, maar het speelt vooral wanneer bij het uitvoeren van een zet één of meerdere stukken worden omgegooid. In de haast om de klok in te drukken is dat zomaar gebeurd. Alleen je mag je klok pas indrukken als alle stukken op hun plaats staan. Met als gevolg dat de tegenstander jouw klok weer in beweging brengt zolang je de stukken niet recht hebt gezet. Pas als alles weer op zijn goede plek staat mag je de klok weer indrukken. Het snelschaken heeft hiervoor geen bijzondere regel, omdat het een algemene regel is: '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) Dat geldt dus ook bij een gewone partij.

Kan ik remise claimen bij herhaling van zetten?

Dat is een interessante vraag. Om herhaling van zetten (of beter: het voor de derde keer voorkomen van dezelfde stelling) te kunnen claimen moet je die zetten genoteerd hebben (9.2), anders heb je immers geen bewijs. Maar juist bij snelschaken wordt er niet genoteerd en is er dus ook geen bewijs. Hetzelfde geldt voor een claim op grond van de ‘50-zetten regel’ (9.3). Op clubniveau is er dus geen basis voor een claim. Bij het snelschaken kun je iemand nog altijd ‘door zijn vlag jagen’, ook al herhaalt de stelling zich tientallen keren. Dat kan niet meer bij gewone partijen wanneer die zich in de uitvluggerfase bevinden, en ook niet meer bij rapidschaak (zie aanhangsel G!). Remise kan bij snelschaken daarentegen wel geclaimd worden in een situatie waarin er of een arbiter bij het bord staat (B3a), of wanneer de zetten genoteerd worden dan wel geregistreerd via een DGT-bord (B3b), zoals dat gebeurt bij de grote professionele toernooien.

Wat is ‘increment’?

Hierboven schreef ik over de uitvluggerfase van gewone partijen, maar eigenlijk doet zich dat niet meer voor nu we standaard werken met ‘increment’. In de interne competitie hebben we een increment van tien seconden en in de externe SGS-competitie ook. In de KNSB competitie spelen we met een increment van dertig seconden, wat als gevolg heeft dat alle zetten genoteerd moeten blijven worden tot op het laatst (8.4). In de interne en bij de SGS hoeft er de laatste vijf minuten niet meer genoteerd te worden, met een verwijzing naar ditzelfde artikel 8.4.

Coen van der Heijden vroeg mij laatst terecht waarom we spreken over increment en waarom er geen fatsoenlijke Nederlandse term is voor dit anglicisme. Op grond van het reglement zou je kunnen spreken over een ‘opsparende tijdsinstelling’ (6.3b). Eenvoudiger is de aanduiding op de DGT-klokken: ‘bonus’.

Hoe geef je een partij op?

Het opgeven van een partij is natuurlijk niet specifiek voor snelschaken, maar waar snelgeschaakt wordt worden vaak meerdere partijen achter elkaar gespeeld, wordt er vaker opgegeven en moet je dus extra goed weten hoe je dat moet doen ☺. Ook daarin voorziet het reglement. Voortaan niet meer de stukken van het bord afslaan. Ook niet gaan zitten huilen tot je tegenstander met een tissue aankomt. Weglopen zonder wat te zeggen kan ook niet. En het is ook niet voldoende om iets te moppelen als ‘ja, jammer’ of ‘ik stond toch echt wel gewonnen’. Het reglement geeft het volgende aan: ‘De partij is gewonnen door de speler wiens tegenstander verklaart dat hij opgeeft.’(5.1b) Er moet dus in ieder geval iets gezegd worden. Maar het lijkt mij te behoren tot de schaaketiquette dat je je klok stil zet, je tegenstander de hand reikt en daarbij zegt ‘ik geef op’, eventueel gevolgd door ‘gefeliciteerd’, waarbij de volgorde van deze handelingen nog kan variëren.

Rein Brouwer