

A. Algemene bepalingen

1. Deelname

Ieder lid van Schaakkring Moretus mag deelnemen aan het toernooi, ook gastspelers en sympathisanten en met akkoord van de toernooileiding ook spelers van andere clubs. Als er gegronde redenen zijn kan de toernooileiding een speler weigeren. De spelers verklaren zich akkoord met deze reglementen.

2. Tijdschema.

Inschrijving tot 20u15. Uitleg door de toernooileiding over de formule en doorgeefschaakregels om 20u25. Start eerste ronde om 20u30. Einde van het toernooi rond 23u25.

3. Formule & Tempo

1. Ploegenturnooi voor duo's.
2. De duo's worden samengesteld door loting die plaatsvindt na de inschrijvingen. De samenstelling van de ploegen verandert niet tijdens het toernooi.
3. De toernooileiding probeert steeds een even aantal spelers te vinden, en vraagt kandidaat reservespelers indien mogelijk.
4. Er worden 7 dubbele ronden gespeeld volgens Zwitsers systeem (PairTwo-ploegen).
5. De ploeg die volgens de paring "thuis" speelt kiest voor de eerste partij
 - Wie tegen wie speelt en waar (links of rechts), en
 - met welke kleur elke speler speeltIn de tweede partij worden de tegenspelers omgewisseld en kiest de ploeg die volgens de paring "uit" speelt met welke kleur en waar elke speler speelt.
Voorbeeld: loting ronde 1: "TEAM Jef+Erik" tegen "TEAM Ronny+Daniël". In de eerste partij kiezen Jef+Erik wie aan het linkse en aan het rechtse bord zit, tegen wie ze spelen en met welke kleur. Bijv. links Erik met wit tegen Ronny en rechts Jef met zwart tegen Daniël. In de tweede partij moet Jef tegen Ronny en Erik tegen Daniël. Ronny en Daniël mogen kiezen wie welke kleur heeft en aan welk bord ze zitten. Bijv. links Ronny met wit en rechts Daniël met zwart.
6. Het tempo is 5 min. per partij per speler.
7. Er wordt gespeeld volgens het blitzreglement (onreglementaire zet verliest) met uitzondering van de doorgeefschaakbepalingen – zie verder.
8. De spelers van een ploeg zitten naast elkaar en de klokken staan steeds aan de buitenkant van de borden, zodat alle vier de spelers de tijd kunnen volgen. We spelen niet met digitale klokken.

4. Rangschikking

Score per partij en per ploeg: winst = 1 remise = $\frac{1}{2}$ verlies = 0.

Per ronde zijn er dus 2 punten te verdienen.

Bij gelijkheid van bordpunten gelden als scheidingspunten: matchpunten, median Bucholz ploeg, Bucholz ploeg, SB ploeg, onderling resultaat, loting.

5. Bijkomende bepalingen

1. In situaties die niet beschreven zijn in deze reglementen zal de toernooileiding op dat ogenblik zonder vooroordelen een beslissing treffen.
2. Tegen een beslissing van de toernooileiding kan in beroep gegaan worden bij het bestuur. Het bezwaar dient schriftelijk en ten laatste 14 dagen na de feiten bij de secretaris ingediend.

B. Reglement Doorgeefschaak (Moretus rules!)

1. Wat is doorgeefschaak?

Doorgeefschaak is een variant op het schaakspel dat over de hele wereld onder verschillende namen wordt gespeeld: "(Double) Bughouse Chess", "Tandem Chess", "Exchange Chess", "Pass-on Chess", "New England Double Bughouse Chess", "Siamese Chess", "Tandem Put-Back", enz. Het is vermoedelijk in het begin van de jaren 1960 ontstaan.

Het wordt gespeeld op twee naast elkaar geplaatste borden, door twee ploegen van twee spelers. De stukken zijn zo opgesteld dat elke speler met een andere kleur van stukken speelt dan zijn partner. De spelers van een ploeg zitten steeds naast elkaar. Doorgeefschaak wordt meestal op een snel tempo gespeeld, met twee schaakklokken, een voor elk bord.

De onderstaande regels zijn samengesteld met varianten uit diverse landen.

2. Doel van het spel.

Net zoals in gewoon schaken is het doel van het spel de koning van de tegenstander mat zetten. Mat aan één van beide borden betekent het einde van de partij aan beide borden tegelijk. Het vallen van de vlag eveneens. Het team van wie de vlag van een speler het eerst valt verliest de partij. Als twee vlaggen (een van elk team) gevallen zijn is de partij remise. Remise door zetherhaling, driemaal dezelfde stelling of 50-zetten regel is niet mogelijk. Remise door overeenkomst is mogelijk als alle 4 de spelers akkoord gaan.

3. De stukken.

De stukken zijn dezelfde als bij gewoon schaken. De beginposities eveneens.

4. Start van de partij

De klokken van beide witspelers worden gelijktijdig gestart. Dit is belangrijk voor een correct verloop van de partij.

5. Doorgeefschaakzetten

Elke speler speelt een gewone partij, met één speciale eigenschap: hij geeft alle geslagen stukken door aan zijn partner. De geslagen stukken vormen een "reserve" voor de partner (reservestukken). Wanneer een speler aan zet is mag hij een standaard schaakzet doen of een reservestuk op een leegstaand veld naar keuzen plaatsen. Het plaatsen van een reservestuk geldt als één standaard zet. Van zodra het reservestuk op het bord is geplaatst mag het vanaf de volgende zet opnieuw als gewoon stuk gespeeld worden.

Er is 1 beperking op het inbrengen van reservestukken. Een reservepion mag niet op de 1^e of de 8^e rij worden ingebracht.

Stukken mogen ingebracht worden met schaak en met mat. Een schaak kan worden afgewend door een reservestuk in te brengen tussen het schaakgevend stuk en de koning, behalve als het schaakgevend stuk een paard is.

Zolang het mogelijk is een reservestuk in te brengen tussen het schaakgevend stuk en de koning is het geen mat, ook al heeft de speler tijdelijk geen stukken in zijn reserve.

Belangrijke regel bij het promoveren en het slaan van een gepromoveerde pion. Wanneer een speler een pion laat promoveren dan:

- Laat hij de pion op de 8^e resp. 1^e rij staan.
- Zegt luidop tot welk stuk hij de pion laat promoveren.
- Brengt de klok van zijn tegenstander op gang.

- De pion krijgt voor het vervolg van de partij de eigenschappen van het stuk waarin hij virtueel is gepromoveerd, terwijl hij er toch als pion blijft uitzien.
- Als de gepromoveerde pion wordt geslagen dan gaat hij opnieuw als gewone pion in de reserve van de partner van de speler die de pion slaat.

Een reservepion die op de tweede rij (voor de witspeler) of op de zevende rij (voor de zwartspeler) wordt ingebracht wordt verondersteld nog niet bewogen te hebben. Deze pion erft het recht op de dubbele beginzet en het risico om *en-passant* geslagen te worden.

Een reservetoren die op a1, a8, h1 of h8 wordt ingebracht wordt verondersteld nog niet bewogen te hebben. Rokeren met zo'n toren is toegelaten als aan de andere voorwaarden voor rokeren is voldaan.

Een zet is voltooid als het stuk is losgelaten, zoals in gewoon schaken.

De regel "stuk aangeraakt = stuk spelen" geldt niet voor stukken uit de reserve, tot wanneer het reservestuk op het bord door een speler is losgelaten.

Als de partner van een speler die met een onreglementaire zet een stuk slaat, dat reservestuk inbrengt alvorens de tegenstander van zijn partner winst claimt dan geldt de inbreng van het reservestuk niet tenzij die tegenstander de winst niet claimt en dus een zet doet.

6. Etiquette regels

- Schaak aankondigen is niet verplicht.
- Een speler mag zijn reservestukken niet in de hand houden of uit het zicht achter een klok verbergen. De reservestukken moeten altijd in het zicht van de tegenstander op tafel staan. Inbrengen van "verborgen" reservestukken "unfair-play"
- Er is geen voorschrift wanneer een speler een geslagen stuk aan zijn ploeggenoot geeft. Dat mag voor of na het indrukken van de klok zijn.
- Een speler mag winst claimen door een onregelmatige zet of een gevallen vlag aan het andere bord te signaleren.
- Een speler mag met zijn partner de te volgen strategie bespreken en zetten voorstellen, al dan niet hoorbaar voor de tegenstanders. Hij mag de stukken van zijn partner niet zelf aanraken.
- Het Doorgeefschaak tornooi van Moretus is een vriendschappelijk tornooi waarbij een aangename en gemoedelijke sfeer belangrijker is dan de harde competitie.