



# ARBITERS HANDLEIDING

2023 – 2024

## Inleiding

Deze Arbitershandleiding (AH) is bedoeld als een praktijkinstructie voor de arbiter, en geeft aanwijzingen en adviezen hoe hij moet handelen in bepaalde situaties voor, tijdens en na de wedstrijd.

Omdat de Arbitershandleiding niet meer is dan een “praktische gebruiksaanwijzing” bij het Spel- en Wedstrijdreglement (SWR) van de KNDB, kunnen de arbiter en de spelers aan de AH geen formele rechten ontleen.

De AH volgt in grote lijnen de werkzaamheden van de arbiter bij wedstrijden in de nationale competitie, maar is ook voor andere teamwedstrijden en voor persoonlijke wedstrijden geschikt.

De cijfers en letters in de tekst die tussen haakjes en onderstreept staan ( ) verwijzen naar de artikelen in het SWR.

Op- en aanmerkingen van gebruikers van deze Arbitershandleiding zijn welkom! Wij verwerken deze zo mogelijk in de volgende editie.

De contactpersoon voor de arbiters in de Wedstrijdcommissie is:

Wouter Morssink  
woutermorssink@hotmail.com

## Inhoud

### Hoofdstuk 1 : Algemeen

- 1.1 Wedstrijdleiding en arbiter 4
- 1.2 De 'ideale arbiter' 4
- 1.3 De taken van de arbiter 4
- 1.4 Het Spel- en Wedstrijdreglement 5
- 1.5 De wedstrijdvoorwaarden 5

### Hoofdstuk 2 : Voor de wedstrijd

- 2.1 Voorbereiding 6
- 2.2 Controle van de speelzaal 6
- 2.3 Controle van het speelmateriaal en de klokken 7
- 2.4 De teamopstellingen 8
- 2.5 Digitaal noteren 9

### Hoofdstuk 3 : De wedstrijd begint 10

### Hoofdstuk 4 : Tijdens de wedstrijd

- 4.1 Administratieve taken 12
- 4.2 Overige taken 12
- 4.3 Onregelmatigheden rond het dambord 14
- 4.4 Onregelmatigheden op het dambord 15
- 4.5 Onregelmatigheden in het gedrag van spelers 17
- 4.6 Schorsen of afbreken van de wedstrijd 18

### Hoofdstuk 5 : Het einde van de wedstrijd nadert

- 5.1 De tijdnooffase 20
- 5.2 Remise 21
- 5.2.1 Overeengekomen remise 21
- 5.2.2 Reglementaire remise 22
- 5.3 Uitslag 0-0 23
- 5.4 De partij is afgelopen 23
- 5.5 Na de wedstrijd 24

## Hoofdstuk 1: Algemeen

### 1.1 Wedstrijdleiding en arbiter

We beginnen deze handleiding met het verschil tussen de arbiter en de wedstrijdleiding (14).

De wedstrijdleiding is de instantie die verantwoordelijk is voor de organisatie van een wedstrijd, toernooi of competitie, zoals (het bestuurslid Wedstrijdzaken van) het KNDB-bestuur, de provinciale bond of het organisatiecomité van een toernooi.

De arbiter is de persoon die in de speelzaal aanwezig is en toeziet op een juist verloop van de wedstrijd. Hij doet dat namens de wedstrijdleiding, zoals bijvoorbeeld blijkt uit de volgende taken:

- hij informeert na de wedstrijd de wedstrijdleiding over situaties waarin hij heeft ingegrepen (18.3.m);
- hij mag in spoedeisende situaties, waarin het SWR en de wedstrijdvoorwaarden niet voorzien, of waarin een letterlijke toepassing van de reglementen tot een onbedoelde en algemeen als onrechtvaardig ervaren uitkomst leidt, namens de wedstrijdleiding, zelf een rechtvaardige beslissing nemen (44);
- hij weet dat een speler of team zijn beslissing via een protest bij (de protestcommissie van) de wedstrijdleiding kan aanvechten.

De arbiter voert opdrachten van de wedstrijdleiding altijd uit, ook als hij het niet met de wedstrijdleiding eens is.

### 1.2 De 'ideale arbiter'

De arbiter ziet erop toe dat alle spelers zich aan het SWR en de wedstrijdvoorwaarden houden (18.3.a).

Als een speler zich niet aan de regels houdt, als twee spelers van mening verschillen over een situatie tijdens de partij, of zelfs als twee spelers *samen* een regel overtreden, in alle gevallen grijpt de arbiter in en neemt hij een beslissing zodat de wedstrijd correct verloopt. Hij doet dat in het belang van de betrokken spelers, maar ook in het algemeen belang van de medespelers in hetzelfde toernooi of in dezelfde competitie.

De houding van de arbiter tijdens de wedstrijd is belangrijk. De ideale arbiter:

- is objectief. Hij behandelt alle spelers en teams gelijk, ook als er clubgenoten van hem meespelen;
- is altijd voor de spelers beschikbaar;
- is onopvallend, maar waakzaam aanwezig. Hij bemoeit zich alleen met de partijen als het SWR of de wedstrijdvoorwaarden dat vereisen, maar houdt wel steeds alles in de gaten;
- blijft rustig, ook als de spanningen oplopen;
- heeft begrip voor de hoogspanning waarin spelers tijdens een partij kunnen verkeren;
- geeft geen commentaar op het spel;
- heeft er geen moeite mee als een speler tegen zijn beslissing protesteert, ook niet als de protestcommissie of de wedstrijdleiding het protest toewijst.

#### Wat te doen als er geen arbiter is?

Als er bij een wedstrijd geen arbiter is, kan het een goede oplossing zijn om twee spelers aan te wijzen (bij teamwedstrijden een speler uit elk van uit beide teams, bij persoonlijke wedstrijden twee spelers uit het deelnemersveld), die de taak toebedeeld krijgen om zo nodig op basis van hun reglementskennis en wedstrijdervaring samen een verstandige beslissing te nemen wanneer zich een probleem zou voordoen.

### 1.3 De taken van de arbiter

De taken van de arbiter staan in artikel 18.3.

De arbiter is tijdens de hele wedstrijd beschikbaar voor zijn taak, zodat de spelers een beroep op hem kunnen doen. Natuurlijk mag de arbiter wel even uit de speelzaal weg om naar het toilet te gaan of een consumptie te halen, maar hij blijft niet langer weg dan nodig is.

Het is niet verboden (maar wel minder gewenst) dat de arbiter zelf op een andere plek in de speelzaal een partij speelt. In ieder geval moet hij er voortdurend van doordrongen zijn dat hij elk moment bij de wedstrijd die hij leidt nodig kan zijn.

De arbiter speelt in geen geval zelf mee in een wedstrijd die hij als arbiter leidt (18.2).

## 1.4 Het Spel en Wedstrijdreglement

De arbiter heeft het meest recente SWR en (het programmaboekje met) de wedstrijdvoorwaarden altijd bij zich. De arbiter hoeft het Spel- en Wedstrijdreglement niet helemaal uit zijn hoofd te kennen, maar wel moet hij er “de weg in weten”, en er zo nodig snel iets in kunnen opzoeken.

De hoofdingeling van het Spel- en Wedstrijdreglement is als volgt:

- Het Spelreglement (artikel 1-13), met daarin de “zuivere spelregels” van een dampartij
- Het Wedstrijdreglement met de wedstrijdregels voor officiële wedstrijden, onderverdeeld in *Algemene regels* (artikel 14-30), *Regels voor Persoonlijke wedstrijden en Teamwedstrijden* (artikel 31-40), en *Regels over straffen, protesten en beroep* (artikel 41-43)
- Enkele slotartikelen (artikel 44-47).

## 1.5 De wedstrijdvoorwaarden

Het Spel- en Wedstrijdreglement is leidend voor alle wedstrijden die binnen de KNDB worden gespeeld. Daarnaast stelt de wedstrijdleiding doorgaans nog aanvullende regels vast: de wedstrijdvoorwaarden (14) die specifiek voor *die* wedstrijd gelden en die doorgaans in het programmaboekje worden vastgelegd.

De wedstrijdvoorwaarden hebben betrekking op onderwerpen als:

- datum en plaats, begintijd en speeltempo van de wedstrijd (21.1);
- speelgerechtigdheid: wie mogen er deelnemen (27, 31, 32)
- regels voor de (al dan niet) erkenning van overmacht bij te laat komen (21.4);
- regels over (wel of niet) notatieplicht (11.5 en 22.2);
- een verfijndere puntentelling, zoals de plus/min-remise (15.3);
- de criteria bij gelijk eindigen (30.1);
- de rechten die aan de eindstand verbonden zijn (31.3 en 31.4);
- de financiële voorwaarden (31.3 en 31.4)
- enzovoorts.

De arbiter volgt de wedstrijdvoorwaarden strikt op. Hij mag niet op eigen houtje een wedstrijdvoorwaarde negeren, of ervan afwijken als hij het met een voorwaarde niet eens is.

## Hoofdstuk 2 Voor de wedstrijd

### 2.1 Voorbereiding

#### Wat neemt de arbiter mee?

Net als de spelers bereidt ook de arbiter zich voor op de wedstrijd die hij gaat leiden.

De arbiter neemt in ieder geval mee naar de wedstrijd:

- de juiste tijd (want mogelijk is in de speelzaal geen klok aanwezig);
- het SWR;
- deze AH;
- de wedstrijdvoorwaarden (het programmaboekje) en het wedstrijdprogramma van die dag;
- de adres- en telefoongegevens van de thuisvereniging/wedstrijdorganisator;
- pen en papier.

Verder kunnen van pas komen:

- wedstrijdformulier;
- notatiebiljetten;
- de lijst van deelnemers met hun ratings;
- mobiele telefoon.

#### Tijdstip van aanwezigheid

De arbiter hoort uiterlijk een kwartier, maar liefst een half uur, voor de wedstrijd aanwezig te zijn. Na aankomst stelt de arbiter zich (zo nodig) voor aan degenen met wie hij tijdens de wedstrijd te maken krijgt, zoals de teamleiders, spelers of bestuursleden.

Het is verstandig om op tijd van huis te gaan en rekening te houden met treinvertraging en files. Het is erg vervelend om pas vlak voor, of zelfs na, het begin van de wedstrijd binnen te komen. Als de arbiter ziet aankomen dat hij niet op tijd in de speelzaal kan zijn, geeft hij dit zo snel mogelijk door!

#### Speelzaal nog niet open

Soms komt het voor dat de speelzaal of de kast met het speelmateriaal nog niet open is. Als de wedstrijd hierdoor te laat begint, mag de arbiter de tijd die dit heeft gekost in mindering brengen op de klokken van de thuisvereniging.

#### Winterweer en andere calamiteiten

In bijzondere situaties (bijvoorbeeld een brand waardoor het speellokaal niet gebruikt kan worden, of winterse weersomstandigheden waardoor het openbaar vervoer stil ligt en reizen over de weg onmogelijk of onverantwoord is) kan de arbiter besluiten om de wedstrijd (zonder tijdfret voor de spelers) wat later, of op een andere locatie, te laten beginnen. Hij vermeldt dit op het wedstrijdformulier (18.3).

Een besluit om de wedstrijd later te laten beginnen, of (als de calamiteit dat noodzakelijk maakt) naar een latere datum uit te stellen, wordt altijd genomen in overleg met alle betrokkenen. In de nationale competitie is het **de wedstrijdleiding** die hierbij het laatste woord heeft. De KNDB-wedstrijdleiding is daarvoor op de hele wedstrijddag bereikbaar op telefoonnummer 06-24822543 (zie de wedstrijdvoorwaarden voor het actuele nummer).

### 2.2 Controle van de speelzaal

De periode voor het begin van de wedstrijd is één van de drukste perioden voor de arbiter.

Hij begint met de controle van de speelzaal. In artikel 19.1 staan de eisen vermeld:

- er moet voldoende ruimte, licht, warmte en ventilatie zijn;
- er moet voor spelers en arbiter voldoende en geschikt meubilair aanwezig zijn; de speeltafel moet aan beide spelers voldoende ruimte bieden;
- er moet een goede afscheiding tussen spelers en toeschouwers mogelijk zijn;
- er moet rust heersen.

Het is mogelijk dat bij het begin van de wedstrijd niet aan al deze eisen is voldaan. De verwarming is bijvoorbeeld uitgevallen of in een aangrenzende ruimte repeteert de harmonie. De arbiter bepaalt dan of de wedstrijd wel of niet kan beginnen. Als hij vindt dat de wedstrijd niet kan beginnen, geeft hij de thuisvereniging tijdig de mogelijkheid om het probleem op te lossen. Als dat nog niet gelukt is op de begintijd, stelt de arbiter de klokken van de thuisvereniging in werking. Als het probleem een uur na de begintijd nog steeds niet is opgelost, wordt de wedstrijd door de arbiter afgelast.

### Opstelling van de speeltafels

Bij de opstelling van de speeltafels beoordeelt de arbiter of er rekening is gehouden met de belangen van de spelers, het publiek en zijn eigen belangen. De speeltafels staan goed opgesteld als:

- elke speler van zijn plaats kan opstaan zonder door andere aanwezigen gehinderd te worden;
- de arbiter en de toeschouwers de stand op de borden en de tijd op de klokken goed kunnen zien;
- de speelomstandigheden (zoals lichtval, verkeersgeluiden, hinder van toeschouwers, e.d.) zo veel mogelijk voor iedereen gelijk zijn;
- de speeltafels vanaf de arbiterstafel goed zichtbaar en gemakkelijk bereikbaar zijn.

De arbiter heeft het laatste woord over de opstelling van de tafels. De arbiter kan de opstelling afkeuren en aan de thuisvereniging vragen om de tafels anders op te stellen.

### De plaatsen van de spelers

De arbiter controleert de plaatsen van de spelers. Bij persoonlijke wedstrijden kan hij bij de plaatsing rekening houden met de vraag welke partijen in deze ronde het belangrijkste zijn en waarschijnlijk het meeste publiek zullen trekken, met specifieke wensen die sommige spelers kunnen hebben, en met het rouleren van plaatsen: bij een meerdaags toernooi horen dezelfde spelers niet steeds op dezelfde plaats te zitten.

### Bordnummering

Bij een teamwedstrijd controleert de arbiter of duidelijk is waar bord 1 is, enzovoorts. Als de bordnummering niet duidelijk is, vraagt de arbiter de thuisvereniging dit alsnog aan te geven.

### Toilet, barrierte, plaats om te roken

De arbiter oriënteert zich waar deze plekken bij het speellokaal zijn, zodat hij weet hoe hij op eventuele vragen van spelers moet reageren.

## 2.3 Controle van het speelmateriaal en van de klokken

De arbiter controleert vervolgens het **speelmateriaal**. Hij bekijkt of het speelmateriaal voldoet aan de eisen (19.2), dus of:

- de borden goed zijn en goed liggen;
- alle schijven op de borden staan;
- de schijven qua formaat gelijk zijn, onbeschadigd zijn en bij het dambord passen;
- de voorgeschreven notatiebiljetten naast de borden liggen.

De arbiter controleert of **de klokken**:

- op de juiste bedenktijd en op de stand wit-aan-zet zijn ingesteld;
- (bij digitale klokken) geen (bijna) lege batterijen bevatten;
- (bij mechanische klokken) voldoende zijn opgewonden;
- zo zijn opgesteld dat hij tijdens de wedstrijd de tijd kan aflezen.

### De arbiter hoeft zelf geen expert te zijn in het bedienen van digitale klokken!

Voor al het materiaal, dus ook de klokken, is de thuisvereniging of toernooiorganisatie verantwoordelijk. Zij zijn vertrouwd met de gebruiksaanwijzing van hun digitale klokken; die zijn in allerlei soorten en merken in de damwereld in gebruik, en de arbiter hoeft ze echt niet allemaal te kennen. Als er iets aan een digitale klok gecorrigeerd moet worden hoeft de arbiter dat dan ook niet zelf te doen, maar kan hij de uitvoering daarvan aan de thuisvereniging opdragen. Handleidingen van de meest gebruikte DGT-klokken staan overigens ook op de KNDB-site (Wedstrijdzaken > Arbiterszaken).

### Digitale en mechanische klokken in één wedstrijd

In de nationale competitie zijn digitale klokken verplicht. Maar in een provinciale competitie kan het voorkomen dat een vereniging een onvoldoende aantal digitale klokken heeft, en deze in een wedstrijd moet aanvullen met mechanische klokken. Dat mag.

Wanneer een wedstrijd met een Fischertempo wordt gespeeld (bijvoorbeeld 1.20 uur plus 1 minuut per zet), terwijl er aan sommige borden geen digitale klok beschikbaar is, dan moet er met een of meer mechanische klokken worden gespeeld. Voor de nationale competitie is dan het speeltempo bepaald op 2.30 uur per speler voor 70 zetten. Is de partij na de 70e zet nog niet afgelopen, dan wordt de mechanische klok vervangen door een (op dat moment hopelijk wel weer beschikbare) digitale klok, ingesteld op de resterende bedenktijd plus 1 minuut per zet. Als er na 70 zetten nog steeds geen digitale klok beschikbaar is, wordt er verder gespeeld met een tempo van 30 minuten voor de volgende 30 zetten.

### **Defecten en afwijkingen aan de klok**

Klokken die kennelijk defect zijn (ze staan regelmatig stil, geven niet de juiste tijd aan, beide uurwerken lopen tegelijkertijd, e.d.) moeten direct door een correct lopende klok worden vervangen. Kleinere afwijkingen aan een mechanische klok, zoals het vallen van de vlag één minuut vóór of één minuut na het hele uur, moet de speler tijdens de wedstrijd zelf zien: de arbiter hoeft hem daar niet op te wijzen. De speler heeft overigens wel het recht om bij een afwijking aan de klok om een andere klok te vragen.

Na de controle door de arbiter van speelmateriaal en klokken mag niemand meer op de borden spelen of analyseren. Er kunnen anders toch weer fouten ontstaan, zoals verwisseling van wit en zwart of het ontbreken van schijven.

### **Wedstrijden op elektronische borden**

Bij damwedstrijden op elektronische borden, die live op internet te volgen zijn, wordt er extra voorzichtigheid van spelers en arbiter in de omgang met het materiaal gevraagd, omdat elke "onnatuurlijke beweging" op het dambord (zoals een scheef geplaatste schijf) en elke ingreep in de digitale klok tot een verstoring kan leiden van wat er op internet te zien is. De arbiter werkt hieraan mee, zolang het hem niet verhindert om zijn normale taken uit te voeren. Want het correcte verloop van de partij in de wedstrijdzaal heeft natuurlijk altijd voorrang.

## **2.4 De teamopstellingen**

Bij een competitiewedstrijd moeten beide teams aan de arbiter een lijst overhandigen, waarop staat welke speler op het eerste bord speelt, welke op het tweede bord, enzovoorts. De arbiter controleert of de opstelling volledig en ondubbelzinnig duidelijk is: de opstelling moet van iedere speler de voorletter(s)+achternaam plus (in de nationale competitie) zijn lidmaatschapsnummer vermelden. Als de arbiter een opstelling onvolledig of onduidelijk vindt, geeft hij hem terug aan het team.

De teams moeten uiterlijk vijf minuten voor het begin van de wedstrijd de opstelling aan de arbiter overhandigen. Een ingeleverde opstelling kan niet meer gewijzigd worden. Zodra de arbiter van *beide* teams de volledige opstelling heeft ontvangen legt hij deze voor iedereen ter inzage (20.3); de teams hebben daar recht op, zodat ze de wedstrijd nog even kort met elkaar kunnen voorbespreken.

### **Nog geen opstelling(en) ingeleverd?**

Zolang een team nog geen volledige opstelling heeft ingeleverd, worden de spelers van dat team geacht nog niet aanwezig te zijn (20.3). Als de wedstrijd begint mogen zij dus (zelfs als ze weten aan welk bord ze zijn opgesteld) nog niet op hun plaats gaan zitten!

### **Spelers moeten zich kunnen legitimeren**

Artikel 19.3 zegt dat iedere speler zich tegenover de arbiter moet kunnen legitimeren. Maar de arbiter vraagt daar alleen bij hoge uitzondering om, namelijk alleen als er gegronde twijfel bestaat aan de identiteit van een speler. Naast paspoort, rijbewijs etc. blijft in dat geval ook de 'oude' KNDB-ledenkaart geldig als legitimatiebewijs. Welpen en pupillen hoeven zich nooit te legitimeren.

### **Dispensatie voor gehandicapte speler**

Als een speler zich door een handicap niet aan bepaalde regels kan houden (zoals de notatieplicht bij visueel gehandicapten), dan krijgt hij van de KNDB ontheffing (17). Het is een goede gewoonte om zo'n ontheffing op het opstellingsformulier bij de naam van de betreffende speler te vermelden, zodat de arbiter en de tegenstander vooraf geïnformeerd zijn.

### **Niet-opgekomen spelers**

Als het team bij één of meer borden geen spelersnaam heeft ingevuld omdat het team niet volledig is opgekomen, noteert de arbiter deze als 'n.o.' (niet opgekomen) met een reglementaire nederlaag. Een niet-volledig opgekomen team kan een sportief gebaar jegens de tegenstander maken door in de teamopstelling het onderste bord, of de onderste borden, onbezet te laten. In de nationale competitie is in 2015 de regel ingevoerd dat in zo'n geval geen boete voor het niet-opkomen wordt opgelegd!

### **Invallers**

Nadat een team de opstelling heeft ingeleverd, mogen de spelers die in die opstelling staan, niet meer op een ander bord spelen (20.2).

Zolang een opgestelde speler nog niet aan het bord is gaan zitten, mag zijn teamleider een invaller aan de arbiter opgeven (20.4). De invaller begint met de al verstreken bedenktijd. Een speler die in de



opstelling van een team staat maar nog niet op zijn plaats is gaan zitten, is dus niet verplicht om mee te spelen. Een team mag maximaal de helft van de opgestelde spelers door invallers vervangen (20.4). Basisspelers van een team geld niet als invaller voor hun eigen team (20.4).

N.B. In juni 2016 heeft de Bondsraad de regels rond invallen en speelgerechtigdheid in lagere teams op enkele punten aangepast:

- (Nieuw in art. 33.1 SWR: ) Als een vereniging met meer teams deelneemt aan de competitie moet het eerste team sterker zijn dan het tweede, het tweede sterker dan het derde, enzovoorts. Als criterium voor de sterkte van een team geldt de gemiddelde rating van de basisspelers (In 2016-2017 geldt deze nieuwe bepaling voorlopig alleen voor teams die in dezelfde klasse spelen)
- (Nieuw in art. 33.2 SWR: ) Een speler met een KNDB-rating van 1400 of hoger (FMJD: 2250 of hoger) die als invaller wordt opgesteld, mag uitsluitend meespelen in het hoogste team van zijn vereniging.
- (Wijziging van art. 33.3 SWR: ) Zodra een speler vaker dan vijf keer [was vroeger: vaker dan drie keer] heeft gespeeld in een hoger team van een vereniging, mag hij in dezelfde competitie niet meer in een lager team van diezelfde vereniging spelen.

De arbiter hoeft de naleving van de bovenstaande regels overigens niet te controleren: dat doet het bondsbureau na de wedstrijd wel, aan de hand van het door de arbiter ingevulde wedstrijdformulier.

## 2.5 Digitaal noteren

Digitaal noteren (d.w.z. een speler noteert de partij op een telefoon of tablet die in verbinding staat met Toernooibase, waardoor de partij semi-live te volgen is) is in sommige toernooien en wedstrijden, waaronder ook de nationale competitie, toegestaan. In de wedstrijdvoorwaarden (het programmaboekje) staat beschreven aan welke voorwaarden en technische vereisten daarbij voldaan moet worden. We vermelden hier alvast de aandachtspunten voor de arbiter:

- Het digitale apparaat ligt tijdens de hele partij naast het bord op tafel; het scherm is permanent zichtbaar voor tegenstander en arbiter.
- Het digitale apparaat maakt geen geluid, en er verschijnt geen andere informatie op het scherm dan de partijstand en de gespeelde zetten.
- De arbiter heeft altijd het recht om het apparaat op te pakken en te controleren.
- De speler voert zijn zet eerst op het bord uit, en pas daarna op het digitale apparaat.
- Als een van de bovenstaande regels overtreden wordt, als het apparaat een storing vertoont, of als er een onreglementaire zet gespeeld wordt die het apparaat niet kan registreren, moet de digitale notatie direct stoppen en wordt de partij verder genoteerd op een papieren notatiebiljet. Verder noteren met een ander apparaat, of de storing herstellen en op hetzelfde apparaat doorgaan met digitaal noteren, mag niet.
- Bij het digitale apparaat moet dus vanaf het begin van de partij ook een papieren notatiebiljet klaar liggen, voor het geval de speler tijdens de partij met digitaal noteren moet (of zelf wil) stoppen.
- Zodra het digitaal noteren gestopt is, wordt (en blijft!) het digitale apparaat uitgeschakeld.
- Artikel 11 SWR, over het noteren van de partij, is ook op digitaal noteren gewoon van toepassing. Alle gegevens van het normale papieren notatiebiljet (naam van degene die heeft genoteerd, namen van de spelers en hun resterende bedenktijd, naam van de wedstrijd met datum en ronde, bordnummer en uitslag van de partij) moeten ook bij digitale notatie worden vastgelegd. Een speler die de hele partij volledig en correct digitaal heeft vastgelegd, hoeft na afloop natuurlijk geen papieren notatiebiljet meer bij de arbiter in te leveren.

N.B. Wanneer de arbiter constateert dat het digitale apparaat niet uitsluitend gebruikt wordt voor het registreren van de zetten, maar dat er via het apparaat zonder zijn toestemming ook (andere) communicatie met de buitenwereld plaatsvindt, verklaart hij de partij voor de betreffende speler direct verloren (16.2).

## Hoofdstuk 3 De wedstrijd begint

De wedstrijd hoort te beginnen op het vooraf vastgestelde begintijdstip, maar als beide teams vijf of tien minuten eerder al compleet zijn en meteen willen beginnen, mag dat ook.

Als de spelers zitten is het gebruikelijk dat een vertegenwoordiger van de thuisvereniging een welkomstwoord spreekt. De arbiter voert alleen het woord als hij iets bijzonders te melden heeft, bijvoorbeeld om aandacht te vragen voor het volgende:

### Telefoons en andere digitale apparaten moeten uitgeschakeld zijn!

Tijdens de wedstrijd mag een speler geen ingeschakeld digitaal apparaat bij zich dragen (16.2). Mobieltjes moeten tijdens de wedstrijd dus helemaal uitgeschakeld zijn; het apparaat alleen in de “stille stand” zetten is niet voldoende. De achtergrond hiervan is dat het niet alleen gaat om de rust in de speelzaal, maar vooral ook om het voorkomen van vals spel via communicatie met een digitaal apparaat. Het is daarom goed om voor het begin van de wedstrijd alle spelers nog even met nadruk te waarschuwen dat zij hun mobieltjes moeten uitzetten. Uitzonderingen op deze regel zijn overigens (mits met toestemming van de arbiter!) wel mogelijk, met name:

- Het toegestane gebruik van een digitaal apparaat om de partij digitaal te noteren (maar dat apparaat mag tijdens de wedstrijd beslist niet voor iets anders gebruikt worden)
- Het ingeschakeld laten van de mobiele telefoon van een speler die een dringend telefoontje kan krijgen; hij kan zijn telefoon daartoe eventueel bij de arbiter in bewaring geven.

### Klokken indrukken

De wedstrijd begint met het in werking stellen van de klokken van de spelers door de arbiter (10.3). In plaats hiervan kan de arbiter ook aan de spelers vragen om de klokken zelf aan te zetten. Vooral bij wedstrijden met een groot aantal partijen kan dat prettig zijn: wanneer de arbiter zelf alle borden langs moet om de klokken aan te zetten en de spelers succes te wensen, kan er anders wel een “gat” van enkele minuten ontstaan tussen het begin van de eerste en van de laatste partij.

De arbiter stelt het in werking stellen van de klokken niet uit, ook niet als de uitvereniging te laat is en de thuisvereniging wil wachten totdat de gasten er zijn.

De klokken worden zo ingedrukt dat de klokken van de witspelers gaan lopen.

Hierop is één uitzondering: als de witspeler wél en de zwartspeler niet aanwezig is, drukt de arbiter *meteen nadat hij wits klok heeft aangezet* de klok nogmaals in, zodat de klok van de afwezige zwartspeler gaat lopen (10.3). Op die manier hoeft de witspeler zijn eerste zet pas te doen nádat de zwartspeler is binnengekomen en zijn klok heeft omgezet.

De arbiter noteert het begintijdstip van de wedstrijd. Dat helpt hem later bij het controleren van de klokken: hij weet dan steeds precies hoe lang de wedstrijd tot dat moment heeft geduurd..

### Laatkomers

Als beide spelers nog niet aanwezig zijn, is de klok van de witspeler op het aanvangstijdstip gaan lopen. Zodra één van beide laatkomers gearriveerd is, zorgt de arbiter ervoor dat de klok opnieuw wordt ingesteld, zodanig dat de tot dan toe verstreken bedenktijd en op de klok van wit en op de klok van zwart komt te staan. Hij verdubbelt dus de verstreken bedenktijd! Want als wit en zwart allebei 25 minuten te laat zijn gekomen, horen ze allebei de consequentie te dragen dat er van hun bedenktijd al 25 minuten verstreken is. Vervolgens zet de arbiter de klok in werking van de speler die nog steeds niet aanwezig is (21.3)

N.B. In het vorige hoofdstuk zagen we dat, zolang een team de opstelling nog niet heeft ingeleverd, de spelers van dat team geacht worden nog niet aanwezig te zijn. Het bovenstaande is dus ook op hen van toepassing: pas nadat de opstelling is ingeleverd mogen zij als “laatkomers” op hun plaats gaan zitten!

### Overmacht

Als een speler te laat komt door een in de wedstrijdvoorwaarden erkende, en door hem overtuigend aangetoonde, vorm van overmacht (21.4), brengt de arbiter, zodra de speler aanwezig is, diens klok terug in de beginstand.

Maar let op: in de nationale competitie wordt ‘overmacht’ tegenwoordig niet meer erkend. Van alle deelnemers wordt verwacht dat zij altijd ruim op tijd van huis vertrekken en er rekening mee houden dat zich onderweg nu eenmaal wel eens een onvoorziene vertraging kan voordoen. Alleen bij zeer uitzonderlijke calamiteiten kan de arbiter op grond van zijn eigen rechtvaardigheidsgevoel zich beroepen op artikel 44 (‘hardheidsclausule’) en tot overmacht besluiten.

**Er komen spelers véél te laat**

Als een speler pas binnenkomt nadat zijn bedenktijd verstreken is (in de nationale competitie dus na 1 uur en 21 minuten), wordt de partij voor hem verloren verklaard en is zijn tegenstander, als die wel aanwezig is, de winnaar (12.2).

Als beide spelers na het verstrijken van de bedenktijd nog niet aanwezig zijn is de partij-uitslag 0-0, want beiden hebben verloren (15.1).

**Het hele team is veel te laat**

Als van een team minstens de helft van het aantal partijen door niet-opkomen van een speler (12.2) verloren wordt verklaard, wordt dat hele team geacht niet te zijn opgekomen (20.5).

De partijen die bezig zijn, of misschien zelfs al zijn afgelopen, worden als niet gespeeld beschouwd.

De wedstrijdleiding stelt, zoveel mogelijk in overleg met het wél opgekomen team, een nieuwe datum en plaats voor de wedstrijd vast. De teams hoeven dan niet dezelfde opstelling aan te houden.

Als een heel team door erkende overmacht zo veel te laat is gekomen dat de arbiter de partij al volgens artikel 12.2 voor hen verloren heeft verklaard, mag de arbiter *met instemming van de tegenstanders* op zijn beslissing terugkomen en de wedstrijd alsnog laten beginnen (21.4). Immers, wanneer iedereen ziet aankomen dat het te laat gekomen team een protest met een beroep op overmacht toch zal winnen en daarmee zal afdwingen dat de wedstrijd later toch nog gespeeld moet worden, is het verstandiger om dan maar meteen de damborden weer klaar te zetten en alsnog met de wedstrijd te beginnen.

## Hoofdstuk 4 Tijdens de wedstrijd

### 4.1 Administratieve taken

Als de wedstrijd is begonnen, kan voor de arbiter een rustige periode aanbreken. Dit is een goed moment om een aantal administratieve taken af te handelen.

De arbiter vult zo nodig het wedstrijdformulier in, met per bord de namen van de spelers en hun lidmaatschapsnummer<sup>1</sup>. Sommige arbiters vergelijken de opstelling ook altijd even met de basisteams zoals ze in het programmaboekje vermeld staan, en zetten dan een sterretje bij de namen van de "invallers". Dat hoeft echter niet: bij de verwerking van de uitslagen door de KNDB gebeurt de controle op invallers en speelgerechtigheid namelijk al automatisch.

Bij wedstrijden in de nationale competitie moeten de thuisverenigingen op een bepaalde tijd de opstellingen van de teams doorgeven aan de uitslagendienst. Op verzoek van de thuisvereniging kan ook de arbiter dit klusje op zich nemen.

### 4.2 Overige taken

Naast de administratieve taken zijn er een aantal andere taken waarmee de arbiter tijdens de wedstrijd te maken krijgt of kan krijgen.

#### Speeltijd op de klokken controleren

De arbiter controleert tijdens de wedstrijd regelmatig of de klokken goed functioneren (18.3).

Hiertoe noteert hij, bij voorkeur elk half uur, de verstreken of resterende bedenktijd op beide klokken<sup>2</sup>. Bij digitale klokken is dit noodzakelijk voor het geval een klok uitvalt.

Opgeteld moeten de verstreken bedenktijden op de twee klokken samen ongeveer gelijk zijn aan de verstreken bedenktijd op de klok op de arbiterstafel.

Bij een Fischer-tempo vergt deze controle enig rekenwerk. Als de arbiter twijfelt aan de correcte werking van de digitale klok, kan hij de volgende rekensom maken:

Getal A: hoeveel minuten bedenktijd hebben wit en zwart samen nog?

Getal B: hoeveel zetten hebben wit en zwart tot nu toe samen gedaan?

Het verschil tussen getal A en getal B moet aan alle borden ongeveer hetzelfde zijn.

**Let op:** Als een digitale klok een tijdsverschil laat zien met de tijd die, gelet op begintijdstip en aantal gespeelde zetten, verwacht zou mogen worden, dan is zo'n klok misschien niet defect maar verkeerd ingesteld. Het is verstandig om dan even te controleren of de klok niet per ongeluk op een *Bronstein*-tempo in plaats van op een *Fischer*-tempo is ingesteld.

In een *Bronstein*-tempo krijgt een speler namelijk wel voor elke zet extra bedenktijd (bijvoorbeeld 1 minuut), maar *hij krijgt nooit meer tijd bijgeteld dan de bedenktijd die hij voor zijn laatste zet heeft verbruikt*. Voorbeeld: als wits klok bij 23:15 begint te lopen en wit doet na 20 seconden een zet, dan springt zijn klok bij het Fischer-tempo naar 23:55, maar bij het Bronstein-tempo naar 23:15 !

#### Rust bewaren

Een belangrijke taak van de arbiter is het bewaren van de rust in de speelzaal. Hij grijpt in als het te rumoerig is. Het uitgangspunt is altijd dat spelers ongestoord kunnen nadenken.

Sommige spelers gaan meteen na afloop van hun partij op hun eigen bord analyseren. Dat mag niet. De arbiter wijst hen erop dat ze dat in een aparte ruimte buiten de speelzaal moeten doen.

Soms is het tegen het einde van de wedstrijd moeilijk om de rust te bewaren. De arbiter wijst de spelers erop dat hun teamgenoten nog bezig zijn. Als de spelers dan nog niet stil zijn, neemt de arbiter maatregelen, zoals het uit de speelzaal verwijderen van spelers en toeschouwers die de rust verstoren (18.3). Daarbij moet hij op hulp van de thuisvereniging kunnen rekenen.

<sup>1</sup> In de tweede klasse van de nationale competitie spelen ook combinatieteams mee, samengesteld uit spelers van verschillende verenigingen. Van deze spelers moet (ook op het wedstrijdformulier) het volledige lidmaatschapsnummer (7 cijfers) vermeld worden!

<sup>2</sup> Het *tijdnotatieformulier* kunt u downloaden vanaf de KNDB-site (Wedstrijdzaken > Arbiterszaken)

Natuurlijk zijn er ook feestelijke momenten waarop de stilte in de speelzaal verbroken wordt omdat er begrijpelijke emoties geuit moeten worden. Als een speler of een team een bijzondere prestatie heeft geleverd (een kampioenschap, een record, een spectaculaire overwinning, een redding van degradatie, enzovoorts) dan zal geen arbiter er moeilijk over doen als er bij teamgenoten en toeschouwers een bevrijdend gejuich of applaus opklinkt. Wel zal de arbiter als iedereen uitgejuicht is natuurlijk weer om stilte manen zodat de nog aan de gang zijnde partijen ongestoord vervolgd kunnen worden.

### **Toezicht op het gedrag van spelers en publiek**

De arbiter ziet erop toe dat niemand het woord richt tot een speler die achter het bord zit, ook niet als diens tegenstander aan zet is. Andersom mag ook een speler die achter het bord zit, niet met iemand praten als zijn tegenstander aan zet is. Ook als een speler niet achter het bord zit is het ongewenst dat hij praat met teamgenoten of toeschouwers.

### **In de speelzaal blijven**

Een speler die nog bezig is met zijn partij heeft buiten de speelzaal niets te zoeken (16.1). Hij mag de speelzaal alleen verlaten om naar het toilet te gaan of een consumptie te halen. Voor alle andere zaken, zoals roken, mag hij de speelzaal niet zonder toestemming van de arbiter verlaten.

In de analyseruimte heeft een speler al helemaal niets te zoeken. Als de arbiter constateert dat een speler daar toch is, of vandaan komt, geeft hij hem een waarschuwing. Als het dan opnieuw gebeurt kan de arbiter de partij van die speler verloren verklaren.

Bij sommige verenigingen is de bar in de analyseruimte gevestigd. In dat geval beperkt de speler zich tot het bargedeelte.

Het toezicht van de arbiter beperkt zich noodgedwongen tot de speelzaal en eventueel de analyseruimte. Hij zal dus nooit twee of meer teamgenoten tegelijk toestemming geven om naar buiten te gaan!

### **Fotograferen**

Het fotograferen door spelers, toeschouwers of pers is in het eerste uur na het begin van de wedstrijd toegestaan (met flits alleen in de eerste minuten). Daarna kan de arbiter fotograferen verbieden, als dit de spelers afleidt. In de tijdnoedfase is fotograferen in geen geval toegestaan.

### **Wanneer grijpt de arbiter actief in, wanneer kijkt hij passief toe?**

*In de meeste sporten heeft de scheidsrechter een actieve rol. Tientallen keren tijdens een wedstrijd grijpt een voetbal- of tennisscheidsrechter in en neemt hij een beslissing.*

*De rol van de damarbiter is meer waakzaam-afwachter en administratief: hij bewaakt het functioneren van de klokken en het correct noteren door de spelers, houdt op het wedstrijdformulier de uitslagen bij, en hoeft doorgaans alleen beslissingen te nemen:*

- *als de spelers daarom vragen,*
- *als het ordelijk verloop van de wedstrijd verstoord dreigt te worden,*
- *of om vast te stellen dat een partij reglementair verloren of remise is.*

*Dit zijn een paar globale vuistregels voor de damarbiter:*

#### **De arbiter grijpt NIET in:**

- *wanneer het om een onreglementaire zet op het dambord gaat (zoals verkeerd slaan, vergeten te slaan e.d.): de arbiter kijkt toe hoe de spelers dit zelf oplossen en bemoeit zich er alleen actief mee als de spelers daar zelf om vragen.*

#### **De arbiter grijpt WEL in:**

- *wanneer de stand op het dambord in het ongereede is geraakt (gevallen schijf e.d.)*
- *wanneer spelers een gedragsregel overtreden (zich laten voorzeggen, vals spelen door een gespeelde zet terug te nemen, tot vervelens toe remise aan bieden, e.d.)*
- *wanneer spelers met de klok manipuleren (zoals de klok stilzetten, de klok indrukken zonder gezet te hebben, ongevraagd aan de klok van de tegenstander zitten, e.d.)*
- *wanneer spelers zich niet aan de wedstrijd- of toernooiregels houden, of de arbiter het functioneren moeilijk maken (zoals de partij opnieuw beginnen, doorspelen met een niet-gekroonde dam, door slordig schuiven onduidelijkheid laten ontstaan over de stand op het bord, e.d.).*

*Net als in elke sport is het aan elke arbiter zelf, met zijn eigen gezond verstand en 'gevoel voor de wedstrijd', om te beslissen of en hoe hij in een bepaalde situatie ingrijpt: soms met een vriendelijk woord, soms met een formele waarschuwing, soms ook met een directe strafmaatregel.*

*Hierna bespreken we een aantal 'onregelmatigheden' waarmee de arbiter te maken kan krijgen.*

### 4.3 Onregelmatigheden rond het dambord

Een belangrijke taak van de arbiter tijdens de wedstrijd is het optreden bij onregelmatigheden. In artikel 18.3 staat dat hij ingrijpt als hij tijdens de wedstrijd een onregelmatigheid vaststelt. Hier komen wat voorbeelden.

#### **Spelers zitten aan het verkeerde bord**

Een enkele keer komt het voor dat spelers (bewust of onbewust) aan het verkeerde bord zijn gaan zitten, bijvoorbeeld omdat de bordnummering onduidelijk was. De ingeleverde teamopstelling is bindend. Als er spelers aan een verkeerd bord zitten en de partijen zijn al begonnen, dan overlegt de arbiter eerst met het andere team of zij de verkeerde opstelling accepteren en bereid zijn om gewoon door te spelen. Zo niet, dan verklaart de arbiter deze partijen ongeldig en zet hij de spelers alsnog aan het juiste bord om aan hun partij te beginnen. Omdat deze spelers door eigen schuld te laat aan het juiste bord hebben plaatsgenomen, starten zij nu met een verstreken bedenktijd alsof zij te laat zijn gekomen.

#### **Spelers zitten aan de verkeerde kant van het bord (dus spelen met verwisselde kleuren)**

Als spelers aan de verkeerde kant van het bord zitten is dat niet zo erg. Als er wederzijds al een zet is gedaan wordt er gewoon verder gespeeld.

#### **Het bord ligt verkeerd (lange lijn van linksboven naar rechtsonder)**

In de praktijk komt dit praktisch nooit voor. De arbiter controleert immers voor de wedstrijd de borden en daarna mag er niemand meer aan komen. Als het toch gebeurt, en de spelers ontdekken dit voordat zij een zet gespeeld hebben, dan beginnen zij de partij opnieuw met de klok in de aanvangsstand. Maar als er op een verkeerd liggend bord wederzijds al een zet gespeeld is, wordt er doorgespeeld. De arbiter wijst de spelers er dan wel op dat zij de partij moeten noteren alsof ze op een "gespiegeld" bord (dus met nummer 46 voor het veld rechtsonder) spelen.

#### **Spelers noteren niet**

De arbiter controleert regelmatig of de spelers volledig en correct noteren (11.1-4). Als een arbiter ziet dat een speler niet noteert, wijst hij hem op de notatieplicht. Als een speler blijft weigeren te noteren, kan de arbiter de partij voor hem verloren verklaren.

Bij ontheffing van de notatieplicht (17), bijvoorbeeld bij een blinde speler, kan een secondant de notatie verzorgen, of kan afgesproken worden dat de notatie van de tegenstander bindend is. Als twee spelers met ontheffing tegen elkaar spelen, moet een secondant de notatie verzorgen.

#### **Niet correct noteren**

Als een speler niet correct noteert, beoordeelt de arbiter of er opzet in het spel is. De arbiter kan de speler dan een waarschuwing geven. De speler moet de notatie alsnog in orde maken, desnoods door de hele partij (op een ander notatiebiljet) opnieuw te noteren.

Als een speler zijn notatiebiljet inlevert zonder de notatie te hebben bijgewerkt, vraagt de arbiter eerst om de notatie alsnog bij te werken. Doet de speler dat niet, dan vermeldt de arbiter dit op het wedstrijdformulier.

#### **Spelers 'knoeien' met de klokken**

Een speler moet de klok indrukken met dezelfde hand waarmee hij zijn zet heeft gedaan (10.3). Vooral in tijdnood en bij sneldammen gebeurt het wel dat een speler met links zet en met rechts de klok indrukt, of andersom. Dat mag echter niet: het is op die manier onduidelijk of de klok niet te vroeg wordt ingedrukt. Ook mag een speler niet op eigen houtje de klok verplaatsen, de stand van de klok veranderen, of de klok stilzetten als de tegenstander aan zet is maar even afwezig is.

En natuurlijk mogen spelers, bij wedstrijden die met Fischertempo worden gespeeld, elkaar ook geen extra bedenktijd toespelen door "zo maar" wederzijds de digitale klok een aantal keren in te drukken.

Ook is het een overtreding als een speler opzettelijk een onreglementaire zet speelt en de klok indrukt, om de tegenstander bedenktijdverlies en zichzelf (bij Fischertempo) tijdwinst te bezorgen.

In het FMJD-reglement mag de arbiter bij al dit soort overtredingen een tijdstraf opleggen: boosdoeners krijgen dan een aantal minuten bedenktijdvermindering, benadeelde spelers krijgen hun verloren tijd weer terug. Bij KNDB-wedstrijden volstaat de arbiter met een waarschuwing aan de overtreder en zal hij bij herhaling van de overtreding diens partij verloren verklaren.

#### **Defecte digitale klok**

In artikel 10.6 staat dat iedere aanduiding door de klok beslissend is, tenzij de klok kennelijk defect is of verkeerd is ingesteld. Als de digitale klok een onverklaarbare onjuiste tijd aangeeft of als de klok uitvalt, vervangt de arbiter de defecte klok meteen door een andere, en stelt deze in op de resterende bedenktijden die de spelers naar eigen zeggen nog hadden. Als hij daarop van de spelers geen

eensluitend antwoord krijgt, stelt hij de klokken in volgens een eigen schatting, op basis van de tijden die hij bij zijn laatste waarneming heeft genoteerd en het aantal sedertdien gedane zetten.

### **Defecte mechanische klok**

Als de arbiter een defecte mechanische klok vervangt, stelt hij eerst de reserveklok in op dezelfde tijd die de defecte klok aangeeft. Daarna houdt hij de reserveklok boven de defecte klok, zodat de spelers kunnen zien dat de nieuwe klok inderdaad op dezelfde tijd is ingesteld. Daarna haalt hij de defecte klok weg en vervangt deze door de nieuwe klok.

## **4.4 Onregelmatigheden op het dambord**

### **Niet kronen van een dam**

Als de spelers de dam niet kronen, blijft de gepromoveerde schijf een dam, ook als die niet gekroond is. Hetzelfde geldt als de bovenste schijf eraf gevallen is. Overigens is het voor beide spelers verstandig om een dam meteen herkenbaar te maken door hem te kronen. Een speler mag, als hij op dam is gekomen, eerst zijn klok indrukken en dan pas de schijf kronen. Het kronen van een dam geldt niet als 'aanraken' voor de aanraken-is-zetten-regel (6.1).

Een belangrijke bepaling staat in artikel 3.5: zolang een dam niet gekroond is, mag een speler er niet mee spelen. Als de arbiter ziet dat een schijf nog niet tot dam gekroond is blijft hij bij de partij staan. Als de speler, die zijn tot dam gepromoveerde schijf niet gekroond heeft, weer aan zet is, wijst de arbiter hem erop dat hij eerst zijn schijf tot dam moet kronen voordat hij een zet mag doen.

### **'Persoonlijke stijl' van uitvoeren van zetten geldt niet als onregelmatigheid**

Sommige spelers verschuiven een schijf met duim of pink, anderen tillen hem op om hem naar een ander veld te verplaatsen. Sommige spelers voeren een (enkel)slag uit door eerst met het slaande stuk over het geslagen stuk heen te springen, anderen door eerst het geslagen stuk weg te pakken en dat pas het slaande stuk naar het veld van aankomst te verplaatsen. Hoewel dat laatste strikt genomen incorrect is (4.4), maakt gewoonlijk niemand er een probleem van.

### **Incorrecte uitvoering van een meerslag**

Bij een meerslag neemt de speler de geslagen stukken in volgorde, in één handeling, van het bord, met dezelfde hand als waarmee hij ze geslagen heeft (4.4).

'In (al dan niet gespiegelde) volgorde' betekent dat het kriskras oppakken van de geslagen schijven niet mag. 'In één handeling' betekent dat het een vloeiende beweging moet zijn. Als een speler vier schijven heeft geslagen, vervolgens maar twee schijven van het bord neemt en weglegt, en niet meteen daarna de andere twee schijven oppakt, is dit niet één handeling. De tegenstander mag (zeker als de speler na het oppakken van de eerste twee schijven ook al de klok heeft ingedrukt) dan beslissen of de speler de overige twee geslagen schijven ook nog van het bord mag nemen.

Een speler mag niet met beide handen de stukken wegnemen: hij moet de meerslag 'stap voor stap aantonen'.

### **Onreglementaire zetten**

In artikel 7.2 staat wanneer een zet onreglementair is, namelijk als de zet in strijd is met artikelen 3 tot en met 6. Van deze artikelen is vooral artikel 5.1 (Slaan is verplicht) van belang.

In artikel 7.2 staan een aantal voorbeelden van een onreglementaire zet, zoals:

- zetten met een stuk van de tegenstander in plaats van met een eigen stuk;
- nalaten om een verplichte (meer)slag uit te voeren;
- na een slag niet de juiste stukken van het bord pakken;
- twee keer achter elkaar zetten;
- een stuk van het bord pakken zonder dat er geslagen is.

De algemene regel is, dat als een speler een onreglementaire zet heeft gespeeld, de tegenstander mag kiezen wat er gebeurt: ofwel hij kan de stand die door de onreglementaire zet op het bord is ontstaan gewoon aanvaarden en van daaruit verder spelen, ofwel hij kan eisen dat de speler de onreglementaire zet terugneemt en een andere, wél reglementaire zet doet (7.1). De speler is daarbij wel gebonden aan artikel 6.1: hij moet (indien reglementair mogelijk) met het in eerste instantie aangeraakte stuk spelen.

Een speler, die zegt dat zijn tegenstander een onreglementaire zet heeft gedaan, moet zijn tegenstander duidelijk zeggen waarom de gespeelde zet niet juist is. Dus niet: 'Je slaat verkeerd', maar (bijvoorbeeld) 'Je moet de drieslag met schijf 18 nemen'. De speler mag eerst zijn klok indrukken, voordat hij zijn tegenstander erop wijst wat de onregelmatigheid is.

### Als de stand op het bord 'per ongeluk' is veranderd geldt dat niet als onreglementaire zet (7.4)

Als het duidelijk is dat een schijf op het bord per ongeluk is verplaatst ("mouwzet"), of dat een schijf door een speler duidelijk met een andere bedoeling is aangeraakt dan om er een zet mee te doen, en als er daarna nog geen zet is gespeeld, blijft dit zonder gevolgen en wordt er vanuit de oorspronkelijke positie op het bord verder gespeeld. Maar als er na het 'ongelukje' al wel een zet is gespeeld, is de ontstane stand onherroepelijk geworden en wordt er van daaruit verder gespeeld.

### De klok indrukken zonder een zet te hebben gespeeld, geldt niet als onreglementaire "zet"

Soms komt het voor dat een speler die aan zet is per abuis zijn klok indrukt, omdat hij denkt dat zijn tegenstander aan zet is. Als dit een duidelijke vergissing was, wordt de klok weer gewoon in de oude stand teruggezet. Maar als de speler het kennelijk met opzet heeft gedaan (bij kaarten zouden we het "passen" noemen), geeft de arbiter hem ook een waarschuwing, wegens hinderen van de tegenstander en/of het "stelen" van bedenktijd bij een Fischertempo. Dit "passen" mag overigens niet geïnterpreteerd worden als een onreglementaire zet die de tegenstander met een antwoordzet definitief kan maken! Als er niets in de stand op het bord is veranderd, kun je immers nooit spreken van een (reglementaire of onreglementaire) "zet".

### Onreglementaire zet beantwoord door de tegenstander

Een onreglementaire zet is definitief als de tegenstander zelf heeft gezet. Dit kan zijn omdat de tegenstander de onregelmatigheid niet heeft gezien of omdat de onreglementaire zet in zijn voordeel is. Een onreglementaire zet is ook definitief als een speler de onreglementaire zet van zijn tegenstander zelf ook met een eigen onreglementaire zet heeft beantwoord.

Als de arbiter ziet dat een speler een onreglementaire zet doet (7.2), zegt hij niets (!). Wel houdt hij nauwlettend in de gaten hoe het na de onreglementaire zet in de partij verder gaat.

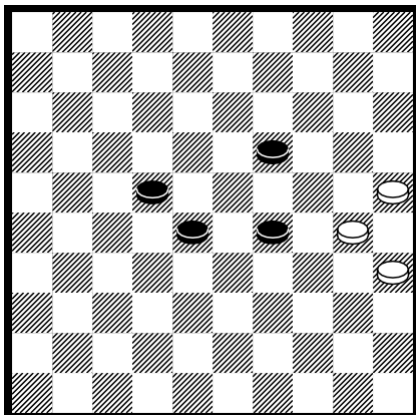
### Aanraken is zetten.

Zojuist kwam artikel 6.1 al ter sprake: een speler die een stuk aanraakt waarmee hij een *reglementaire* zet kan doen, moet met dat aangeraakte stuk spelen.

Een speler, die een schijf aanraakt waarmee hij niet kan slaan, en dan ziet dat hij met een andere schijf wél kan slaan, mag de aangeraakte schijf loslaten en met de andere schijf slaan. Maar dit mag alleen zolang hij de zet met de eerst aangeraakte schijf nog niet heeft voltooid. Een zet is voltooid zodra de speler het stuk waarmee hij gezet heeft, heeft losgelaten en (bij een slag) de geslagen stukken heeft weggenomen (6.2).

Een speler die bezig is een slag uit te voeren, maar deze nog niet heeft voltooid, en dan ziet dat hij:

- met een ander stuk een meerslag kan nemen;
  - of met dezelfde schijf meer stukken kan slaan;
  - of met dezelfde schijf op een andere manier hetzelfde aantal stukken kan slaan,
- mag de slag waar hij mee bezig is dus terugnemen en alsnog de andere slag uitvoeren.



De witspeler speelt 30-24 waarna zwart slaat met 19x30. Wit slaat nu 35x33, en ziet dan dat hij met schijf 25 had moeten slaan.

Zolang hij de zet nog niet heeft voltooid, dus niet alle geslagen schijven heeft weggenomen, mag hij de geslagen schijven en de schijf van veld 33 op veld 35 weer terugzetten en alsnog met schijf 25 slaan.<sup>3</sup>

### Meningsverschil

Het komt voor dat twee spelers het niet eens zijn over een onregelmatigheid, en de arbiter niet gezien heeft wat er is gebeurd. De arbiter vraagt de spelers naar hun mening en stelt daarna de feiten vast. Hij is

<sup>3</sup> Let op: bij internationale wedstrijden onder het FMJD-reglement gelden het verplaatsen van het slaande stuk en het oppakken van de geslagen stukken als *twee afzonderlijke handelingen*. Volgens die regels kan wit dus, zodra hij het witte stuk van 35 naar 33 heeft verplaatst en heeft losgelaten, zijn vergissing al niet meer ongedaan maken!



voorzichtig met de meningen van toeschouwers, want de meeste toeschouwers bij damwedstrijden zijn supporters en daardoor niet altijd objectief.

De arbiter kan besluiten om de klok van beide spelers tijdelijk stil te zetten (18.3).

Vervolgens neemt de arbiter een beslissing. Hij toont zo nodig de artikelen in het SWR waarop hij zijn beslissing baseert. Als een speler niet akkoord gaat met de beslissing, wijst de arbiter de speler op de mogelijkheid om een protest in te dienen bij de protestcommissie of bij de wedstrijdleiding.

Het is mogelijk dat de arbiter niet precies kan vaststellen wat er gebeurd is. Hij heeft niet gezien wat er gebeurd is, en de spelers spreken elkaar tegen. In dat geval neemt de arbiter de minst ingrijpende beslissing. En vaak betekent dit: verder spelen alsof er niets is gebeurd.

## 4.5 Onregelmatigheden in het gedrag van spelers

### Spelers houden zich met opzet niet aan de regels

Als de spelers “er een potje van maken” (schijven door elkaar gooien, met opzet onreglementaire zetten doen, terugzetten, weigeren verder te spelen, etc.) kan de arbiter - eventueel na eerst een waarschuwing gegeven te hebben - de partij voor hen verloren verklaren.

Als een speler weigert verder te spelen omdat hij het met een beslissing van de arbiter niet eens is, kan de arbiter ook besluiten om niet in te grijpen en verdere escalatie te voorkomen: de weigeraar gaat immers vanzelf verliezen als zijn bedenktijd is verstreken. Als deze speler echter vervolgens uit de speelzaal vertrekt kan de arbiter uiteraard wel meteen de partij verloren verklaren.

### Hinderen

In artikel 16.1 staat dat de spelers tijdens de partij “de orde niet mogen verstoren” en bijvoorbeeld hun tegenstander niet mogen hinderen. In de praktijk is dit een lastig bepaling: wat voor de ene speler hinderen is, is dat voor de andere speler niet. Voorbeelden van hinderen zijn: neuriën, fluiten, met de vingers op de tafel trommelen, luidruchtig of onsmakelijk eten, hard op de klok slaan nadat een zet is gedaan etc. In eerste instantie moet een speler, die vindt dat zijn tegenstander of een andere aanwezige hem hindert, die persoon vragen het hinderlijke gedrag aan te passen. Wellicht is die persoon zich van geen kwaad bewust. Als dat niet helpt, kan de speler zich tot de arbiter wenden.

De arbiter grijpt in als een speler hem dat vraagt, maar kan ook zelf ingrijpen als hij ziet dat iemand een speler hindert. Als de arbiter een hinderaar een waarschuwing heeft gegeven en vervolgens constateert dat het hinderlijk gedrag niet ophoudt, stuurt hij de boosdoener (als het een toeschouwer is) de speelzaal uit en/of verklaart hij de partij (als het een speler is) verloren.

Enkele globale richtlijnen voor het bepalen van hinderlijk gedrag:

- het over de schouder kijken van de tegenstander om de partijstand vanuit die positie te bekijken is niet hinderlijk wanneer het op gepaste afstand gebeurt, maar is wel een vorm van hinderen als de speler “over de tegenstander heen gebogen” staat;
- een speler die een stuk langdurig aanraakt of langdurig een dam van het bord tilt, hindert zijn tegenstander. Die kan namelijk zelf de stand op het bord niet (goed) meer overzien; bovendien kan het onduidelijk worden waar de opgetilde dam eigenlijk heeft gestaan.
- hinderlijk gedrag is ook als een speler (bijvoorbeeld in tijdnood) zijn hand boven het bord houdt terwijl hij niet aan zet is, en daarmee het zicht voor zijn tegenstander belemmert;
- en tenslotte kan het ook hinderlijk zijn wanneer toeschouwers opzichtig en langdurig bij een bepaald bord gaan staan kijken: de betrokken spelers zullen het samendrommen van toeschouwers rond hun bord al snel als een “advies of waarschuwing” voor de speler die aan zet is opvatten.

### Vals spelen

Artikel 16.2 SWR is in juni 2018 door de bondsraad aangepast.

Wat betekent deze wijziging in de praktijk?

Het blijft verboden tijdens de partij:

- a. medespelers over hun partij te adviseren of zelf gebruik te maken van adviezen van anderen;
- b. informatiebronnen (zoals damboeken en –tijdschriften, maar ook briefjes met geheugensteuntjes als “niet in combinaties trappen!”, “zettencontrole!”) te raadplegen die een mogelijk prestatie-bevorderend effect hebben; het analyseren van de eigen partij valt hier ook onder.  
[In het programmaboekje van de nationale competitie lezen, of een diagram met de cijfers van de velden naast het bord leggen als hulpmiddel bij het noteren, mogen natuurlijk wel. Ook mag een speler de stand van de klok of de stand op het bord (maar geen andere stand!) noteren;
- c. zonder toestemming van de arbiter een ingeschakeld digitaal apparaat op zak te hebben waarmee communicatie met de buitenwereld mogelijk is.

Overtreden van de gedragsregels onder a. en b. wordt bestraft met onmiddellijk partijverlies.

Nieuw is de bepaling dat herhaald overtreden van de gedragsregel onder c. (in geval van het afgaan van de mobiele telefoon) na een eerdere individuele waarschuwing **kan** worden bestraft met partijverlies. De partij wordt dus niet direct verloren verklaard.

Uitgangspunt blijft dat telefoons uitgeschakeld worden. Zoals in hoofdstuk 3 al opgemerkt, doet de arbiter er verstandig aan de spelers bij het begin van de wedstrijd nog even nadrukkelijk op deze regels te wijzen, zodat spelers die dit nog niet gedaan hebben, maatregelen kunnen nemen. Als vervolgens tijdens de wedstrijd blijkt dat er toch een telefoon aanstaat (bijvoorbeeld doordat deze afgaat), dan dient de desbetreffende speler een individuele waarschuwing te krijgen. Straffen met verlies van de partij is vervolgens alleen mogelijk als een speler, ook nadat hij eerder een waarschuwing heeft gekregen, geen gehoor geeft aan de opdracht de telefoon uit te schakelen en er overduidelijk sprake is van onwil.

Als de arbiter zo'n beslissing heeft moeten nemen, vermeldt hij dat op het wedstrijdformulier. En als de arbiter daarnaast in een (gelukkig) zeldzaam geval ook nog meedeelt dat er volgens zijn waarneming sprake was van opzettelijk vals spelen, kan vervolgens zelfs de tuchtcommissie nog in actie komen en de boosdoener eventueel voor langere tijd schorsen.

#### **Wat valt onder “gebruik maken van adviezen van anderen”?**

Volgens artikel 16.2 mag een speler dus geen gebruik maken van de adviezen van anderen. Dit betekent dat als een aanwezige hoorbaar een zet noemt, de speler deze zet de eerstvolgende keer dat hij aan de beurt is in principe niet mag zetten, behalve als het aannemelijk is dat hij, als de voorzegger zijn mond had gehouden, deze zet waarschijnlijk toch ook wel gespeeld zou hebben.

Soms vergeet een speler na zijn zet om de klok in te drukken. Zijn tegenstander (en eventueel ook de arbiter!) kan hem daarop wijzen. Maar als een teamgenoot roept: “Je moet je klok nog indrukken” mag de arbiter de voorzegger de speelzaal uit sturen.

Er zijn ook *onschuldiger* vormen van “gebruik maken van adviezen van omstanders”. Een speler dreigt in tijdnood te komen en een van zijn medespelers vreest dat hij het speeltempo van deze wedstrijd niet kent en zegt “het is 60 zetten in 2 uur, hoor!”. Een speler krijgt een remiseaanbod en overlegt stilletjes met zijn teamleider of hij het wel of niet zal accepteren. Een speler waarschuwt een teamgenoot dat hij aan zet is. Het zijn allemaal kleinere overtredingen, waarbij de arbiter in eerste instantie zal volstaan met een waarschuwing.

## **4.6 Schorsen of afbreken van de wedstrijd**

Bij bijzondere omstandigheden mag de arbiter de wedstrijd schorsen (tijdelijk stoppen) of staken (definitief stoppen). Dit staat in artikel 18.3. De arbiter maakt dan gebruik van zijn recht om de klokken stil te zetten.

Het gaat hierbij om overmachtsituaties, zoals uitvallen van de verlichting of de verwarming. Als de situatie tijdens de wedstrijd ontstaat, bepaalt de arbiter of het nog mogelijk is om door te spelen. Als hij vindt dat dat niet meer mogelijk is, dan schorst de arbiter de wedstrijd. De arbiter bepaalt of, wanneer en waar de teams verder kunnen spelen. Zodra hij vindt dat dat mogelijk is, stelt hij de klokken weer in werking.

In alle gevallen informeert de arbiter de wedstrijdleiding over het schorsen of staken van de wedstrijd en de maatregelen die hij daarbij heeft genomen.

#### **Ernstig ziektegeval tijdens de wedstrijd**

Bij een ernstig ziektegeval tijdens de wedstrijd, beslist de arbiter, in goed overleg met de spelers, of de wedstrijd verder gaat of niet.

#### **Afbreken**

Afbreken is normaliter niet toegestaan. Als afbreken in bijzondere gevallen wel is toegestaan, staat in de wedstrijdvoorwaarden wanneer dat mogelijk is (meestal nadat er minimaal een bepaalde tijd, bijvoorbeeld vier uur, gespeeld is).

Soms speelt een vereniging in een speelzaal die al vroeg sluit. Bij teamwedstrijden overlegt de arbiter dan vooraf met de teams over de tijd van afbreken. Bij de opening van de wedstrijd maakt de arbiter het tijdstip aan alle spelers bekend.

Artikel 23.1 (wat te doen als een partij door onvoorziene omstandigheden moet worden afgebroken) komt zelden voor, bijvoorbeeld bij een calamiteit tijdens de wedstrijd.

Als afbreken is toegestaan, en het afgesproken tijdstip is bereikt, mogen de spelers die nog bezig zijn hun partijen afbreken (23). De arbiter kondigt het afbreken van de partijen duidelijk aan. Hij ziet erop toe dat meteen daarna de spelers de klokken stilzetten en geen zetten meer spelen. Daarna vraagt hij bij de afgebroken partij(en) of de spelers het eens zijn over de uitslag van de partij. Als dat niet het geval is, noteert de arbiter de gegevens die in artikel 23.1 staan en informeert hij de wedstrijdleiding.

Na het afbreken zijn de gedragsregels in artikel 16 niet meer afdwingbaar. Spelers en toeschouwers kunnen vanaf nu alles doen wat het SWR verbiedt: commentaar leveren en analyseren, met elkaar of met de computer. Daarom is het belangrijk om het afbreken van partijen zoveel mogelijk te vermijden!

In artikel 23.2 staat hoe het verder gaat met de afgebroken partij. In artikel 23.3 staan de taken van de arbiter bij het vervolg van de partij.

## Hoofdstuk 5 Het einde van de wedstrijd nadert

### 5.1 De tijdnooffase.

De tijdnooffase is over het algemeen een drukke tijd voor de arbiter, vooral als meerdere spelers tegelijk in tijdnooffase zijn.

Voordat we hierop nader ingaan, moeten we eerst twee soorten tijdnooffase onderscheiden:

#### **'Milde tijdnooffase' bij een Fischer-tempo**

Bij een Fischer-tempo krijgt een speler er voor elke zet enige tijd bij (in de praktijk variërend van enkele seconden (sneldammen en rapid) tot een minuut (nationale competitie)). Hij kan dus nooit door zijn tegenstander "door de klok gejaagd" worden, en kan alleen door tijdsoverschrijving verliezen als hij zijn zet niet binnen dat extra beetje tijd heeft gedaan.

De nationale competitie wordt gespeeld met een tempo van 1.20 uur per speler plus 1 minuut per te spelen zet. Dit betekent dat elke speler voor elke zet minimaal een minuut de tijd heeft: voldoende tijd dus om even over je volgende zet na te denken en de zetten ook *tot het einde toe te blijven noteren*. Tijdelijk stoppen met noteren vanwege tijdnooffase mag dus niet!

De enige taak van de arbiter bij dit soort speeltempo's is om nauwlettend in de gaten te houden of er een "vlag" valt (de digitale klok geeft dit duidelijk aan); de speler wiens bedenktijd om is heeft de partij dan verloren. Controleren of de speler "het vereiste aantal zetten wel heeft gehaald" hoeft dus niet meer: het vallen van de vlag betekent automatisch partijverlies.

#### **'Harde tijdnooffase' bij een vaste speeltijd voor een bepaald aantal zetten**

In artikel 11.5 staat het begrip 'tijdnooffase' omschreven voor het traditionele (maar inmiddels ouderwets wordende) tempo van 50 of 60 zetten per twee uur, en voor partijen met een vaste slotbedenktijd: als een speler zodanig in tijdnooffase is dat het bijhouden van de notatie redelijkerwijs niet van hem gevergd kan worden, mag hij stoppen met noteren totdat de tijdnooffase voorbij is. De arbiter bepaalt of een speler in tijdnooffase is. Een vuistregel is dat we van tijdnooffase spreken als een speler nog minder dan vijf minuten bedenktijd over heeft en daarin nog meerdere zetten moet doen.

#### ***De onderstaande tekst geldt uitsluitend voor partijen met een 'traditioneel' vast speeltempo (zoals 50 of 60 zetten in 2 uur), en is dus niet meer van belang voor de nationale competitie!***

*Alleen de speler die in tijdnooffase zit mag zijn notatie opschorten. De tegenstander is verplicht te blijven noteren, zolang hij niet zelf in tijdnooffase is. Voor de speler die in tijdnooffase is, is het overigens wel verstandig om te blijven noteren of op een andere manier het aantal gespeelde zetten bij te houden, bijvoorbeeld door voorlopig alleen streepjes te zetten.*

**De bedenktijd verstreken** Het moment dat de bedenktijd is verstreken is een belangrijk moment dat de arbiter zo mogelijk zelf ziet. Bij tijdnooffase in meerdere partijen tegelijk is dit soms moeilijk. Zo mogelijk vraagt de arbiter aan een objectieve toeschouwer om, als ergens de bedenktijd is verstreken, hem meteen te waarschuwen. Als de bedenktijd van een speler verstreken is, grijpt de arbiter meteen in. Hij vertelt de spelers dat ze nu eerst de notatie moeten bijwerken (11.5). Verder ziet hij erop toe dat de spelers niet meer zetten. Als de spelers toch nog een paar zetten spelen, tellen die niet mee voor het bepalen of de spelers het vereiste aantal zetten hebben gedaan (10.2), en zorgt de arbiter ervoor dat hij heel zeker weet welke zet als laatste binnen de tijd voltooid is. De gespeelde zetten tellen *wél* *alleen* *aan* mee als de partij verder gaat.

**Notatieplicht opgeschort** Als beide spelers de notatie moeten bijwerken, verdeelt de arbiter de bedenktijd die dit kost over beide spelers (11.5). Als één speler de notatie moet bijwerken, moet hij dat in zijn eigen bedenktijd doen (11.5). Als beide spelers de notatie hebben bijgewerkt, verdeelt de arbiter de verstreken tijd over beide klokken. Soms vindt de speler wiens klok heeft gelopen, het niet nodig dat de arbiter de tijd opnieuw verdeelt, bijvoorbeeld als het bijwerken maar enkele minuten heeft geduurd. In dat geval verdeelt de arbiter niet opnieuw de tijd. Als een speler in tijdnooffase is, kan het gebeuren dat hij een zet doet, maar net te laat is met het indrukken van de klok. Zijn bedenktijd is verstreken op het moment dat hij de klok indrukt. Hij moet nu toch in zijn eigen bedenktijd de notatie bijwerken. Daarom stelt de arbiter zijn klok weer in werking. In dat geval loopt dus de klok van de speler, terwijl zijn tegenstander aan zet is. Een speler, van wie de bedenktijd is verstreken, moet zijn notatie bijwerken, ook al is het overduidelijk dat hij niet genoeg zetten heeft gespeeld. De uitslag van de partij staat pas vast als de speler opgeeft, of als de arbiter heeft vastgesteld dat de speler te weinig zetten heeft gedaan.

**Beide vlaggen gevallen** Bij mechanische klokken is het niet mogelijk dat de beide vlaggen tegelijk vallen. Er loopt immers maar één klok.

Voorbeeld. Twee spelers hebben beiden nog maar een paar seconden bedenktijd. De vlag van de witspeler valt, net voordat hij de klok heeft ingedrukt. Meteen daarna valt ook de vlag van de zwartspeler. Beide klokken wijzen nu een gelijke stand aan, met beide vlaggen gevallen. De klok van zwart loopt nog. Dit betekent dat wits vlag her eerst gevallen moet zijn.

Beide spelers moeten eerst de notatie bijwerken. De arbiter stelt de klok van wit in werking, ook al is zwart aan zet, behalve als alleen zwart is gestopt met noteren. Als blijkt dat wit het aantal zetten niet heeft gehaald verliest hij de partij.

**Bijwerken van de notatie** Als de bedenktijd is verstreken moeten de spelers eerst de notatie bijwerken. Als beide spelers zijn gestopt met noteren, doen ze dat meestal samen. Als beiden de notatie niet uit hun hoofd kunnen bijwerken, kunnen ze een apart bord gebruiken, bij voorkeur een bord in de speelzaal.

Het is geen bezwaar dat andere spelers, toeschouwers of zelfs de arbiter, helpen bij het bijwerken. Het belangrijkste is dat de notatie wordt gereconstrueerd (11.2), bij voorkeur zo snel mogelijk

De spelers mogen elkaar helpen met het bijhouden van de notatie, maar zijn dit niet verplicht (11.1)

**Vaststellen van het aantal zetten** Bij het vaststellen van het aantal zetten, is artikel 10.5 van belang: Bij de vaststelling of een speler het vereiste aantal zetten heeft gespeeld, geldt de laatste zet pas als voltooid als de speler zijn klok tijdig heeft ingedrukt. Dit is een uitzondering op de algemene regel: want normaal is een zet voltooid zodra de speler het stuk waarmee hij gezet heeft, heeft losgelaten en (bij een slag) de geslagen stukken heeft weggenomen (6.2). Maar als de bedenktijd is verstreken, is dat niet genoeg.

Als één van de spelers steeds heeft genoteerd, of na het verstrijken van de bedenktijd de notatie heeft bijgewerkt, vraagt de arbiter aan de tegenstander of die met de notatie van de speler akkoord gaat. Als dat het geval is, staat het aantal zetten vast. Als het aantal zetten niet gehaald is, verklaart de arbiter de partij verloren. Als het aantal zetten wel gehaald is, gaat de partij verder.

Volgens artikel 12.1 verklaart de arbiter de partij verloren als hij vaststelt dat het aantal zetten niet is gedaan, ook als de tegenstander wel door wil spelen omdat hij niet op de klok wil winnen.

**Het bijwerken lukt niet** Soms zegt een speler tegen de arbiter dat hij de notatie niet bij kan werken. Dat kan in zijn voordeel zijn: hij weet bijvoorbeeld zeker dat hij het aantal zetten niet heeft gehaald en voelt er niets voor zijn eigen notatie bij te werken en de partij te verliezen omdat zijn bedenktijd is verstreken. Hij zegt dan tegen de arbiter dat hij niet in staat is de notatie bij te werken.

Er staat in het SWR geen minimale tijd die een speler moet besteden aan het bijwerken van de notatie. Een speler mag dus meteen nadat de bedenktijd is verstreken verklaren dat hij de notatie niet meer kan bijwerken.

De arbiter vraagt nu aan de tegenstander of die verder wil gaan met bijwerken. Als de tegenstander dat inderdaad wil, stelt de arbiter zijn klok in werking. Nadat de tegenstander de notatie heeft bijgewerkt, stelt de arbiter het aantal gespeelde zetten vast; als dat er genoeg waren gaat de partij verder, zo niet dan verliest de speler wiens bedenktijd is verstreken. Als niet vastgesteld kan worden of het aantal zetten wel of niet gehaald is, gaan de spelers verder met de notatie alsof zij precies het tevoren bepaalde aantal zetten hebben gespeeld (12.1).

**Verschil in aantal zetten bij tijdcontrole** Het is mogelijk dat bij de tijdcontrole twee spelers een afwijkend aantal zetten hebben genoteerd.

Voorbeeld. De witspeler heeft gezet en heeft zijn 50<sup>e</sup> zet genoteerd. De zwartspeler komt echter al op 51 zetten voor wit uit. Dan valt de vlag van zwart, en wit zegt dat zwart het aantal zetten niet heeft gehaald. De arbiter laat de spelers de partij nu naspelen. De klok van wit, als eisende partij, blijft hierbij lopen. Als blijkt dat wit gelijk heeft, heeft zwart de partij verloren. Als zwart gelijk heeft gaat de partij verder.

**Bedenktijd verstrijkt tijdens nadenken over remisevoorstel** Als een speler een remisevoorstel heeft gekregen en meteen daarna valt zijn vlag, dan onderzoekt de arbiter eerst of de speler het vereiste aantal zetten heeft gedaan. Zo niet, dan heeft hij op de klok verloren. Als hij wél het aantal zetten heeft gehaald, kan hij in zijn eigen bedenktijd over het remisevoorstel nadenken.

**Bedenktijd verstrijkt terwijl de tegenstander geen reglementaire zet meer kan doen** Zodra een speler een zet heeft gedaan waardoor zijn tegenstander geen speelbaar stuk meer over heeft, heeft hij de partij gewonnen (8.a), zelfs als een fractie van een seconde later zijn vlag valt. Artikel 10.5 ("als de vlag valt telt de laatst gespeelde zet niet mee als voltooid") is hier dus niet van toepassing!

## 5.2 De remise

### 5.2.1 De overeengekomen remise

In artikel 9 staat dat de partij in remise eindigt als de spelers dit met elkaar overeenkomen. Eén van de spelers stelt remise voor en de ander accepteert dat mondeling, schriftelijk of met een handdruk. Remise overeenkomen mag pas als er wederzijds 40 zetten zijn gespeeld of als er – in partijen waarbij niet genoteerd wordt – wederzijds nog hoogstens 10 stukken op het bord staan (13.3).<sup>4</sup> Overtreding van deze regel (dus: te vroeg remise overeenkomen) betekent partijverlies voor beiden (dus een 0-0 uitslag).

Volgens artikel 13.1 hoort een speler die remise wil voorstellen dat te doen nadat hij een zet heeft gedaan, maar voordat hij zijn klok heeft ingedrukt. Ook een remisevoorstel op een ander moment is

<sup>4</sup> De 10-stukken-regel is in feite niet helemaal equivalent met de 40 zetten-regel, want een 10-om-10 stand staat gemiddeld al rond de 35<sup>e</sup> zet op het bord. Eigenlijk zou een 8-stukken-regel logischer zijn...

overigens geldig, en blijft geldig totdat de tegenstander het heeft beantwoord: met instemming, met een afwijzing of met een antwoordzet.

Een speler die voordat hij gezet heeft remise aanbiedt, zal van een verstandige tegenstander te horen krijgen: "Doe eerst maar een zet, dan krijg je daarna mijn antwoord".

Een speler, die een afwijzing van een remisevoorstel heeft gekregen, hoort daarna niet als eerste opnieuw remise voor te stellen (13.2). Als een speler dit toch doet, kan de tegenstander de arbiter erbij roepen. De arbiter geeft deze speler een waarschuwing wegens hinderen.

### Plus/min-remise

Bij sommige toernooien is het mogelijk dat bij een remise in aanvulling op de standaard-puntentelling ook een verfijndere puntentelling worden gebruikt (15.2). Als die mogelijkheid geldt, moet dat in de wedstrijdvoorwaarden zijn opgenomen.

Een voorbeeld van een verfijndere puntentelling is de plus/min-remise. Een plus/min-remise is een remise waarin één van beide spelers in de eindstand een blijvend voordeel heeft van minstens drie schijven (waarbij een dam als twee schijven telt).

De spelers kunnen ook tijdens de partij al (maar natuurlijk wel pas na de 40<sup>e</sup> zet) een plus/min-remise als partijuitslag met elkaar overeenkomen, dus op een moment waarop de materiaalverhouding op het bord misschien nog gewoon in evenwicht is.

Wanneer beide spelers het over de partij-uitslag eens zijn geworden, noteert de arbiter deze op het wedstrijdformulier, zelfs wanneer hij het gevoel heeft dat de stand op het bord daarmee in strijd is.

Spelers die opgeven in een gewonnen stand, spelers die een gewone remise afspreken terwijl er een plus/min-remise-stand op het bord staat, spelers die een plus/min-remise afspreken terwijl die niet op het bord staat: het komt allemaal voor, maar het is niet de taak van de arbiter om een door de spelers *overeenkomen* uitslag te corrigeren!

## 5.2.2 De reglementaire remise

In artikel 9 staan ook een aantal situaties waarin een partij in een reglementaire remise eindigt. De partij is reglementair remise wanneer:

- beide spelers 5 zetten hebben gedaan nadat er een 2-om-1 stand (met beiden een dam) is ontstaan
- beide spelers 16 zetten hebben gedaan nadat er een 3-om-1 stand (met beiden een dam) is ontstaan
- beide spelers 25 zetten lang alleen met dammen hebben geschoven en niet hebben geslagen
- er voor de derde keer dezelfde stand (met dezelfde spelers aan zet) op het bord is ontstaan.

Deze regels gelden zowel voor partijen met notatieplicht als partijen zonder notatieplicht, zoals bij schooldam- en sneldampartijen. Als de arbiter constateert dat er 16 (of 5, of 25) zetten zijn gedaan, verklaart hij de partij reglementair remise, ook als de spelers daar niet om vragen of het misschien zelfs niet willen(!).

Zodra er een stand op het bord is bereikt waarop de 25/16/5-zettenregel van toepassing is, is het een kwestie van tellen, liefst aan de hand van de notatie. Als de spelers niet noteren, telt de arbiter - dat mag voor de spelers hoorbaar - de zetten vanaf het moment dat hij de stand op het bord ziet. Als er daarvoor volgens de spelers ook al zetten in de stand zijn gespeeld, tellen die ook mee voor het aantal zetten.

Als de 5, 16 of 25 zetten zijn gespeeld, is de partij in een reglementaire remise geëindigd, zelfs wanneer er op dat moment een stand op het bord staat waarin een van de spelers op de 6<sup>e</sup>, 17<sup>e</sup> of 26<sup>e</sup> zet zou hebben gewonnen.

Anderzijds: wanneer de spelers en de arbiter niet doorhebben dat er meer dan 16 (of 5, of 25) zetten zijn gespeeld, en één van de spelers geeft op, dan kan hij na de partij geen remise meer eisen.

Let op: de 16-zettenregel kan ook roet in het eten gooien voor de totstandkoming van een plus/min-remise. Wanneer er na 16 zetten nog steeds een stand van 1 dam + 2 schijven tegen 1 dam op het bord staat, is het verschil van drie schijven in de eindstand niet op tijd bereikt en eindigt de partij dus in een gewone remise!

### De 16-zettenregel en de 5-zettenregel werken niet "gestapeld"

Als een speler een dam heeft en zijn tegenstander drie stukken waaronder één dam, is het per definitie na maximaal 16 zetten remise. Als de 3-om-1 stand na bijvoorbeeld 13 zetten verandert in een 2-om-1 stand, leidt de regel dat het vijf zetten later remise is dus niet tot een verlenging tot 18 zetten.

Omgekeerd: wanneer de 3-om-1 na vier zetten in een 2-om-1 verandert, hoeven er vanaf dat moment nog maar vijf zetten gespeeld te worden en dan is het remise.

Het is mogelijk dat een speler of arbiter niet meteen ziet dat drie keer dezelfde stand is ontstaan met dezelfde speler aan zet. Als het pas later *tijdens* de partij wordt geconstateerd, kan alsnog tot remise besloten worden, ook al is de stand intussen misschien gewijzigd.

### Onderzoek van de reglementaire remise

Een speler die remise eist volgens artikel 9 roept de arbiter erbij.

Als de arbiter niet zelf heeft geconstateerd dat de partij volgens dit artikel remise is, vraagt hij eerst aan de tegenstander of die akkoord gaat met remise. Als dit niet het geval is onderzoekt de arbiter de eis via de notaties. De klok van de speler die de remise eist blijft hierbij lopen (11.6).

Als de eis terecht is, verklaart de arbiter de partij remise (11.6). Ook als intussen de bedenktijd van de eiser is verstreken. Als de eis niet terecht is, gaat de partij verder. Als dan echter de bedenktijd is verstreken, en de speler te weinig zetten heeft gedaan, verliest hij de partij.

Een speler die remise eist met nog maar weinig bedenktijd, neemt dus wel een risico. Als een speler tijdens het onderzoek zijn tijd ziet wegtikken en niet (meer) overtuigd is van zijn gelijk, mag hij zijn remise-eis dan ook desgewenst intrekken.

### Een bijzonder geval: direct remise opeisen (22.3)

Bij wedstrijden met een vaste bedenktijd voor de hele partij, mag een speler wiens bedenktijd bijna verstreken is, in afwijking van artikel 9 direct remise opeisen als:

- hij duidelijk voordeel heeft, of
- er een stand is ontstaan waarin beide spelers hoogstens drie stukken, waaronder ieder een dam, hebben en er geen directe winst aantoonbaar is.

Het gaat hierbij om wedstrijden zoals sneldam- en schooldam-wedstrijden, die niet volgens het Fischer-systeem worden gespeeld.

Als in zo'n wedstrijd beide spelers over minstens één dam beschikken en beide spelers over niet meer dan drie stukken (schijven en dammen) beschikken, en er dus maximaal zes stukken op het bord staan, kan één van beide spelers remise opeisen. Dit geldt niet als de partijstand een directe winst bevat.

Als een speler remise eist, moet zijn tegenstander aantonen dat er een directe winst in de stand zit. De partij gaat dan verder, waarbij de arbiter kijkt of de speler inderdaad bezig is met het uitvoeren van een winstgang, of dat hij verder speelt in de hoop dat zijn tegenstander nog in de fout gaat. Als de arbiter vindt dat het niet om het uitvoeren van een winstgang gaat, verklaart hij de partij remise.

## 5.3 De uitslag 0-0

In artikel 15.1 staat dat de uitslag van een partij behalve 2-0, 0-2 en 1-1 ook 0-0 kan zijn. In bijzondere gevallen is de uitslag 0-0 mogelijk, namelijk als de partij voor beide spelers volgens artikel 12.2 of 12.3 verloren wordt verklaard:

- artikel 12.2: als beide spelers niet zijn komen opdagen (of zoveel te laat zijn dat hun bedenktijd al verstreken is) hebben beiden verloren;
- artikel 12.3: als beide spelers zich opzettelijk niet aan de spelregels houden (zoals wangedrag vertonen (16.1) of te vroeg remise met elkaar overeenkomen (13.3)), hebben beiden verloren.

## 5.4 De partij is afgelopen

Als een partij uit is, informeert de arbiter meteen bij de spelers naar de uitslag. Meestal staat die ook al op de notatiebiljetten, die de spelers bij de arbiter inleveren. Het is van belang dat de arbiter meteen controleert of de spelers het eens zijn over de uitslag. Het komt wel voor dat de ene speler 1-1 opschrijft en de ander 2-0 of 0-2. Ook gebeurt het dat de ene speler 2-0 heeft ingevuld en de andere speler 0-2. Of de ene speler 1-1 en de andere speler 1+ - 1-. De arbiter vraagt meteen aan beide spelers welke uitslag juist is. Als de spelers het niet eens zijn, spelen zij de partij onder toezicht van de arbiter na.

Verder controleert de arbiter of:

- het notatiebiljet duidelijk en leesbaar is ingevuld;
- beide spelers bij 'wit' en 'zwart' de juiste namen hebben genoteerd;
- de ingevulde bedenktijd bij beide spelers overeenkomt. Een enkele minuut verschil is daarbij geen probleem. LET OP: de bedenktijd die de spelers moeten invullen is hun resterende bedenktijd in uren en minuten zoals die op de klok afleesbaar is, dus niet de verbruikte bedenktijd!
- de spelers remise zijn overeengekomen voordat zij beiden veertig zetten hebben gespeeld of beiden nog hoogstens 10 stukken hebben (13.3)

Vroeger was het niet ongebruikelijk dat de arbiter, als hij constateerde dat de spelers voor de 40<sup>e</sup> zet remise waren overeengekomen, hen nog eventjes de kans gaf om de partij verder te spelen om alsnog aan artikel 13.3 te voldoen. Maar nu deze regel al een reeks van jaren bestaat hoort de arbiter consequent te zijn en een te vroeg remise gegeven partij meteen voor beide spelers verloren te verklaren.

Tijdens de wedstrijd noteert de arbiter de uitslagen van de beëindigde partijen direct op het wedstrijdformulier, met alle gevraagde gegevens, zoals de volgorde waarin de partijen geëindigd zijn. Zo kan iedereen na de wedstrijd het scoreverloop van de wedstrijd herleiden. Eventueel houdt de arbiter op verzoek van de ontvangende vereniging, het uitslagenbord bij.

## 5.5 Na de wedstrijd

De arbiter blijft tot en met de laatste partij bij de wedstrijd aanwezig.

Als de laatste partij is afgelopen vult de arbiter de eindstand in en alle bijzonderheden, die voor de wedstrijdleiding van belang zijn (18.3), zeker als de arbiter denkt dat een speler of een team een protest gaat indienen. De wedstrijdleiding wil dan snel over de rapportage en zienswijze van de arbiter beschikken. Als op het formulier niet genoeg ruimte is, kan de arbiter op een aparte bijlage zijn verhaal schrijven. Zijn rapportage vermeldt zakelijk en in chronologische volgorde wat er is gebeurd, wie bij de gebeurtenissen betrokken waren en welke beslissing(en) de arbiter heeft genomen.

Bij sommige wedstrijden, zoals die in de nationale competitie, stuurt de arbiter behalve het wedstrijdformulier ook alle verzamelde notatiebiljetten op.

De arbiter en de beide teamleiders ondertekenen het wedstrijdformulier. De arbiter geeft beide teamleiders een kopie van het formulier, en stuurt het origineel op naar de wedstrijdleiding.

Bij de nationale competitie is de arbiter nu klaar, en kan hij naar huis. De thuisvereniging belt de gedetailleerde einduitslag door naar de Uitslagendienst.

Bij andere wedstrijden kan er voor de arbiter nog wel wat 'nawerk' zijn. Zo kan het zijn taak zijn om bij de sluiting van het toernooi de eindstand bekend te maken en iemand tot winnaar uit te roepen, en/of de eindstand van het toernooi aan de wedstrijdleiding (zoals de KNDB of de provinciale bond) door te geven.

Bij toernooien die meetellen voor de FMJD-ratinglijst moet de (hoofd)arbiter de resultaten in een door de FMJD gedefinieerde vorm doorgeven aan de FMJD. Vaak zal de KNDB-wedstrijdleiding dat voor hem doen, maar volgens het FMJD-reglement is het in principe een taak van de (hoofd)arbiter.