

Reglement Bughouse

Versie 1.0, januari 2014

Dit reglement is een bewerking van het officiële KNSB Doorgeefschaak reglement. Dit reglement is slechts van toepassing op het JSV Minerva Bughouse toernooi, maar mag in delen of in het geheel worden overgenomen en aangepast voor soortgelijke schaakevenementen.

Artikel 1: Algemeen

- 1.1 Bughouse wordt gespeeld op twee naast elkaar liggende borden tussen twee teams.
- 1.2 Elk team bestaat uit twee personen. Deze twee personen zitten naast elkaar, ieder aan een bord.
- 1.3 Elk team benoemt een der beide leden tot eerstebordspeler. De eerstebordspelers van beide teams spelen tegen elkaar.
- 1.4 Het toewijzen van de eerstebordspeler gebeurt voor de start van de eerste ronde en geldt voor het gehele toernooi.
- 1.5 De eerstebordspeler van het thuisspelende (eerstgenoemde) team speelt met zwart. Zijn teamgenoot speelt met wit.
- 1.6 Aan elk der beide borden wordt een schaakpartij gespeeld volgens de laatste officiële Nederlandse vertaling van de FIDE-Regels voor het Schaakspel, artikel 1 t/m 6 (basisspelregels plus het artikel aangaande de schaakklok), vastgesteld door de wereldschaakbond FIDE, voor zover hiervan in dit reglement niet wordt afgeweken.

Artikel 2: Doorgeven en plaatsen van stukken

- 2.1 Een speler die een vijandelijk stuk slaat is bevoegd dit door te geven aan zijn teamgenoot.
- 2.2 In aanvulling op de mogelijkheden volgens artikel 3 van de FIDE-Regels voor het Schaakspel is het een speler toegestaan een zet uit te voeren door een door de teamgenoot geslagen en doorgegeven stuk op het bord te plaatsen.
- 2.3 Een geslagen en doorgegeven stuk mag slechts op een onbezet veld worden geplaatst.
- 2.4 Een geslagen en doorgegeven stuk mag op het bord worden geplaatst, ook als na het voltooiën van deze zet de vijandelijke koning schaak of schaakmat staat.
- 2.5 Een geslagen en doorgegeven pion mag niet op de 1e of 8e rij worden geplaatst.
- 2.6 Spelers dienen de aan hen doorgegeven en nog niet op het bord geplaatste stukken duidelijk zichtbaar voor zich neer te zetten, en zonodig op verzoek van de tegenstander direct kenbaar te maken welke stukken de speler nog ter beschikking heeft.

Artikel 3: Promotie

- 3.1 Als een pion de achterste rij bereikt krijgt de pion de waarde van dame, toren, loper of paard. In afwijking van regel 3.7.e van de FIDE-Regels voor het Schaakspel behoudt de pion echter de gedaante van pion. Beide spelers dienen de waarde van deze gepromoveerde pion te onthouden zolang deze in het spel is.
- 3.2 Het is toegestaan een gepromoveerde pion liggend op het bord te plaatsen.
- 3.3 Als een gepromoveerde pion wordt geslagen en doorgegeven krijgt deze opnieuw de waarde van pion.

Artikel 4: Het uitvoeren van een zet

- 4.1 Een speler die een doorgegeven stuk zodanig op het bord plaatst dat dit het bord raakt is verplicht dit stuk op het bord te plaatsen tenzij dit reglementair onmogelijk is.
- 4.2 Bij het uitvoeren van promotie wordt de zet pas geacht voltooid te zijn indien aan de tegenstander duidelijk kenbaar is gemaakt tot welk stuk de pion is gepromoveerd.

Artikel 5: Het einde van de partijen

- 5.1 De wedstrijd tussen beide teams is geëindigd zodra een van de partijen is afgelopen.
- 5.2 In aanvulling op artikel 6.9 tweede alinea van de FIDE-Regels voor het Schaakspel, tweede lid, geldt dat de partij bij tijdsoverschrijding slechts remise is als de stelling zodanig is dat de tegenstander niet kan winnen door welke reeks reglementaire zetten dan ook, inclusief het op het bord plaatsen van de stukken die deze nog naast het bord heeft en/of nog kan ontvangen van de teamgenoot.
- 5.3 Het is slechts toegestaan remise overeen te komen volgens artikel 9.b van de FIDE regels, indien alle spelers van beide teams hierover overeenstemming bereiken.

- 5.4 Remiseclaims op grond van artikel 9.2 t/m 9.6 van de FIDE regels zijn niet toegestaan.
5.5 De partij is remise indien bij beide teams bij ten minste één klok de bedenktijd is overschreden.

Artikel 6: De schaakklok

- 6.1 In afwijking van artikel 6.4 van de FIDE-Regels voor het Schaakspel geldt dat de beide klokken zodanig worden geplaatst dat alle vier de spelers de stand op beide klokken kunnen zien.
6.2 Artikel 6.6 van de FIDE-Regels voor het Schaakspel (aangaande te laat komen) is niet van toepassing.
6.3 Alle vier spelers krijgen per partij 5 minuten bedenktijd, tenzij de organisatie van het toernooi anders bepaalt.
6.4 De klokken van beide partijen dienen bij aanvang door beide zwartspelers tegelijkertijd in werking te worden gesteld.

Artikel 7: Onregelmatigheden

- 7.1 Indien nog voordat zwart zijn derde zet voltooid heeft wordt geconstateerd dat de beginopstelling onjuist was dan moeten beide partijen opnieuw worden gestart.
7.2 Indien een partij wordt gestart met verwisselde kleuren moeten beide partijen opnieuw worden gestart. Indien echter beide partijen met verwisselde kleuren werden gestart worden beide partijen voortgezet.
7.3 Indien een speler een onreglementaire zet voltooit maar nog niet de klok heeft ingedrukt mag de zet worden teruggenomen. Hierbij blijven de regels betreffende het aanraken van stukken (artikel 3 FIDE-Regels voor het Schaakspel alsmede artikel 4 van dit reglement) van kracht.
7.4 Indien een speler een onreglementaire zet voltooit en de klok van de tegenstander aan de gang brengt mag de tegenstander de onreglementaire zet accepteren dan wel eisen dat de speler die de onreglementaire zet uitvoerde deze terugneemt en vervangt door een reglementaire zet. Bij het vervangen van een onreglementaire zet blijven de regels betreffende het aanraken van stukken (artikel 3 FIDE-Regels voor het Schaakspel alsmede artikel 4 van dit reglement) van kracht.
7.5 Zodra een speler een zet heeft voltooid verliest deze het recht te eisen dat de tegenstander een eerdere onreglementaire zet vervangt door een reglementaire zet.
7.6 Indien een speler verlangt dat de tegenstander een onreglementaire zet terugneemt en vervangt door een reglementaire zet mag deze zonder te zetten de klok van de tegenstander direct in werking brengen.
7.7 Indien een terug te nemen onreglementaire zet bestond uit het slaan van een stuk en dit stuk reeds is doorgegeven moet de speler die deze onreglementaire zet uitvoerde ogenblikkelijk een stuk van dit soort terugnemen uit de doorgegeven maar nog niet op het bord geplaatste stukken van zijn teamgenoot om hiermee de onreglementaire zet terug te nemen. Indien zijn teamgenoot een dergelijk stuk niet meer buiten het bord ter beschikking heeft mag de speler, na dit feit aan zijn tegenstander gemeld te hebben, zijn klok in werking stellen zodra zijn teamgenoot aan zet is. De tegenstander van de speler die de onreglementaire zet uitvoerde mag daarna een stuk van soort en kleur dat bij de onreglementaire zet werd geslagen van het andere bord nemen, dit aan zijn tegenstander overhandigen en vervolgens diens klok in werking zetten zodat deze zijn onreglementaire zet alsnog kan terugnemen en kan vervangen door een reglementaire zet. Totdat dit stuk van het bord is weggenomen mag de teamgenoot van de speler die een onreglementaire zet deed geen zet spelen.

Artikel 8: De score

- 8.1 Een speler die zijn partij wint krijgt één punt (1), een speler die zijn partij verliest krijgt geen punten (0), en een speler die remise speelt krijgt een half punt ($\frac{1}{2}$).
8.2 De eindscore van een wedstrijd wordt verkregen door het resultaat van de eerst beëindigde partij.

Artikel 9: Het gedrag van de spelers

- 9.1 Behoudens het hieronder bepaalde mogen teamgenoten tijdens de wedstrijd niet met elkaar communiceren. Voor zover communicatie wel is toegestaan in het hieronder bepaalde dient dit steeds rustig te gebeuren en zodanig dat de tegenstander en diens teamgenoot hierdoor niet worden gehinderd.
9.2 Onder de restricties van artikel 9.1 mag een speler aan zijn teamgenoot om bepaalde stukken vragen.
9.3 Onder de restricties van artikel 9.1 mag een speler aan zijn teamgenoot doorgeven dat een bepaald stuk winst oplevert voor zijn tegenstander.

9.4 Onder de restricties van artikel 9.1 mag een speler zijn teamgenoot adviseren geen verdere zetten meer te doen.

9.5 Onder de restricties van artikel 9.1 mag een speler zijn teamgenoot er op attenderen dat de vlag van diens tegenstander is gevallen.

Artikel 10: De arbiter

10.1 De arbiter moet slechts ingrijpen bij een partij indien dit door één of beide spelers wordt verzocht.

10.2 In afwijking van artikel 10.1 moet de arbiter een partij waarbij bij beide teams ten minste één vlag is gevallen remise verklaren zodra hij dit feit waarneemt.

10.3 In alle gevallen waarin dit reglement niet voorziet beslist de arbiter.