

Richtlijnen voor de Tafelleider

1. De tafelleider zorgt ervoor dat de juiste spelers met de juiste kleur tegen elkaar spelen. De starttijden van elke ronde staan op een blaadje aangegeven.
2. De tafelleider noteert de uitslagen.
Bij een 'Bye' (geen tegenstander) wordt er een "1" genoteerd.
3. De tafelleider zorgt dat de partijen rustig en eerlijk verlopen en houdt omstanders op afstand.
4. De tafelleider grijpt niet in bij onreglementaire zetten, of een koning die schaak blijft staan. De tafelleider reageert in principe alleen op een vraag van de spelers. De tafelleider grijpt natuurlijk wel in bij ruzie, intimidatie, als er alleen maar 2 koningen over zijn of als beide vlaggen gevallen zijn. De tafelleider kan ook de hoofdscheidsrechter inroepen om een beslissing te nemen.
 - Wanneer een speler aangeeft dat het mat is, vraagt de tafelleider aan de tegenstander of hij het daar mee eens is. Er moet op gelet worden dat er geen intimidatie gebruikt wordt en dat de tegenstander voldoende tijd krijgt om te controleren of het ook echt mat is.
 - Wanneer een speler claimt dat het pat is, en de ander vindt van niet, dan moet degene die vindt dat het geen pat is, een zet aanwijzen die nog speelbaar is. Kan hij dit niet, dan is het "pat" (ongeacht of het nu wel echt pat is).
 - Staan er alleen nog maar twee koningen op het bord, dan kan de tafelleider de partij remise verklaren.
 - Als een speler niet weet hoe hij/zij mat zet, bijv. met dame en koning tegen koning of met toren en koning tegen koning, wordt er in principe niet ingegrepen.
5. Aan het einde van elke ronde worden partijen die nog niet tot een einde zijn gekomen gearbitreerd. Daarvoor worden speciale arbiters aangewezen. Het is belangrijk dat de uitslag door beide spelers begrepen, en dus geaccepteerd kan worden.
6. Het is belangrijk dat de spelers worden beziggehouden tot aan de prijsuitreiking. Is er bijv. nog tijd over na de laatste ronde, dan kan er nog een ronde (buiten de competitie) worden gespeeld (zoals 1e ronde en zwart-wit wisselen).

Reglement Eindhoven Cup



1. De tafelleider is degene die bij jouw groep de indeling maakt en de uitslagen noteert. Hij/zij is ook degene die de beslissingen neemt. Is er iets niet duidelijk, of ben je het niet eens met je tegenstander, roep dan de tafelleider.
2. Iedereen moet beleefd en sportief zijn:
 - Geef je tegenstander van tevoren een hand en wens hem/haar een prettige partij.
 - Tijdens de partij stil zijn (niet praten) en leid niemand af.
 - Als je mat hebt gezet, geef je tegenstander dan rustig de tijd om te controleren of het echt mat is.
 - Geef je tegenstander na afloop ook een hand en bedank hem/haar voor de partij.
3. Ouders en andere toeschouwers mogen zich niet met de partij bemoeien; ook niet bij foutieve zetten, koningen die schaak staan, of als de vlag valt.
4. De zetten hoeven niet genoteerd (= opgeschreven) te worden. Je mag het trouwens wel doen, als je dit wilt.
5. Aanraken is zetten:
 - Als jij jouw eigen stuk aanraakt moet je ermee zetten.
 - Als jij een stuk van de tegenstander aanraakt, moet je dit stuk slaan, als dat mogelijk is (ook al is dat onvoordelig).
6. Onreglementaire (= foute) zetten mogen niet.
Enkele voorbeelden:
 - Je mag de koning niet schaak laten staan. Als je de koning toch schaak laat staan, dan moet je de laatste zet terugnemen en het schaak opheffen.
 - Als jouw tegenstander een foute zet doet, bijv. een stuk op een totaal verkeerd veld zet, en je ziet het, dan moet die zet worden teruggenomen.
 - Rokers mogen niet als je schaak staat of als de koning of de toren al gezet hebben. Als jouw tegenstander toch rokeert, terwijl dit niet mag, dan moet die zet worden teruggenomen.
7. De Eindhoven Cup verwerkt persoonsgegevens om het toernooi goed te kunnen laten verlopen. U heeft het recht om uw persoonsgegevens en foto's in te zien, te corrigeren of te verwijderen. Bij vragen of gewenste aanpassingen, neem dan contact met ons op via een van de jeugdleiders.

Guidelines for the Table Leader



1. The table leader ensures that the right players play with the proper color against each other. Start times of each round are listed on a sheet.
2. The table leader records the results.
For a "Bye" (no opponent), a "1" is recorded.
3. The table leader ensures that all games run smoothly and fairly and keeps bystanders at a distance.
4. The table leader doesn't intervene at unregulated moves or when a king remains in check. The table leader merely responds to questions from the players. The table leader of course intervenes in a twist, intimidation, when there are only 2 kings left or when both flags have fallen.
The table leader can also call on the referee to make a decision.
 - When a player claims it is checkmate, the table leader asks the opponent whether he agrees. Please pay attention that no intimidation is used and the opponent gets sufficient time to verify whether it's really checkmate.
 - When a player claims it is stalemate, and the opponent disagrees. Then the latter, must indicate a move that is still playable. If he can't, it is "stalemate" (regardless of whether it is actually stalemate).
 - When there are only two kings left on the board, the table leader can decide for a draw.
 - If a player does not know how to checkmate, for example with queen and king against king or with rook and king against king, no action is taken.
5. At the end of each round, matches not yet finished are arbitrated. Special arbitrators are appointed to do this. It's important that the result is understood by both players and therefore can be accepted.
6. It is important that players are kept busy until the award ceremony.
If there is time left after the last round, another round can be played (take the 1st round and change the black-and-white).

Regulations Eindhoven Cup



1. The table leader is the one who arranges the grouping within your group and records the results. He / she is also the person to make decisions. If something is not clear, or if you disagree with your opponent, call the table leader.
2. Everyone must be polite and a good sport:
 - Shake hands in advance and wish your opponent a nice game.
 - Be quiet during the game (don't talk) and don't disturb anyone.
 - Allow your opponent enough time to verify, whether it's really checkmate.
 - Also shake hands afterwards and thank your opponent for the game.
3. Parents and other spectators are not allowed to interfere with the game; not even at wrong moves, kings in check, nor when flag falls.
4. The moves don't have to be recorded (= written down). Although, you can if you want to.
5. Touching is moving:
 - When you touch your own piece you have to move it.
 - When you touch an opponent's piece, you must capture it, if that's possible (even if it isn't beneficial).
6. Irregular (= wrong) moves are not allowed.
Some examples:
 - You can't leave your king in check. If you leave the king in check, you have to take back the last move and resolve check.
 - When your opponent makes a wrong move, e.g. puts a piece at a totally wrong square, and you see this. This move must be taken back.
 - Castling isn't allowed when you're in check or when the king or the rook have been moved. If your opponent nevertheless castles, while this is not allowed, then that move must be undone.
7. The Eindhoven Cup processes personal data to ensure that the tournament runs smoothly. You have the right to view, correct or delete your personal data and photos. For questions or desired adjustments, please contact us by one of the youth leaders