**Spelregels voor het Open Hoevelakens Jeugdsnelschaaktoernooi:**

1. Een eigen stuk dat aangeraakt is, moet gespeeld worden, als met dit stuk een reglementaire zet gespeeld kan worden. Een stuk van de tegenpartij dat is aangeraakt moet geslagen worden als dit stuk op een reglementaire manier geslagen kan worden.
2. Als een stuk op een veld is losgelaten en het een reglementaire zet of een deel

van een reglementaire zet betreft, dan mag het niet meer op een ander veld worden geplaatst.

1. Een zet is voltooid wanneer de speler de klok heeft ingedrukt. Je kunt een onreglementaire zet nog corrigeren voordat je de klok indrukt. Een onreglementaire zet claimen mag nadat je tegenstander de klok heeft ingedrukt, anders kan de tegenstander de zet nog corrigeren.
2. Het speeltempo is 7 minuten per persoon, per partij.
3. De klokken worden tussen de borden geplaatst.
4. De zwartspeler bepaalt aan welke kant van de tafel hij of zij gaat spelen.
5. De klok moet met dezelfde hand worden bediend als waarmee het stuk is verplaatst. Indien één van de spelers zich niet aan deze regel houdt, mag de andere speler de klok stilzetten en een jurylid roepen. Deze zal verder toezicht houden en ingrijpen indien noodzakelijk.
6. Indien een speler een onreglementaire zet heeft gedaan, heeft dit verlies van de partij tot gevolg. Een onreglementaire zet is ook de koning schaak laten staan of de koning van de tegenstander slaan. De tegenstander moet hem/haar op de onreglementaire zet wijzen en winst claimen.
7. De partij is verloren voor de speler:
8. die geen bedenktijd meer heeft;
9. die weigert zich gedurende het spelen te onderwerpen aan dit reglement, of aan de beslissingen van de wedstrijdleider.
10. Indien beide spelers geen tijd meer hebben is de partij afgelopen en eindigt de partij in remise. Zelfs wanneer in de laatste zet de tegenstander mat zou worden gezet maar na het indrukken van de klok beide spelers op 0 seconden staan. Het is niet belangrijk welke speler als eerste geen bedenktijd meer had.
11. In afwijking van het bepaalde in lid 9 onder a, is de partij remise, als de speler van wie de vlag gevallen is, kan aantonen dat zijn tegenstander gezien het op het bord aanwezige materiaal geen mat kan geven (uitgaande van het slechtst mogelijke tegenspel).
12. Bij gelijke eindstand na 12 partijen, zijn weerstandspunten (punten behaald door alle tegenstanders) doorslaggevend. Indien dat gelijk is, is het behaalde aantal punten in de eerste en laatste poule doorslaggevend. Als dat aantal gelijk is, wordt loting toegepast.
13. Bij promotie moet je de pion in je eigen tijd voor het gewenste stuk omwisselen (doe je dit niet, is dat een onreglementaire zet!). Daarbij mag je een omgekeerde toren gebruiken als dame. Als er geen toren kan worden gebruikt (of als je gewenste paard of loper niet beschikbaar is), moet de tijd worden stilgezet en zorgt een jurylid voor een dame of omgekeerde toren.
14. In alle gevallen waarin dit reglement niet voorziet, beslist de jury.