

# Puntenschaak<sup>1</sup>, toelichting, telling en regels

Puntenschaak is in principe het officiële schaakspel<sup>2</sup> zoals dat is vastgelegd in het internationale FIDE-reglement. Zie <http://www.schaakbond.nl/knsb/handboek/schaakregels/FIDE-Regels%20voor%20het%20schaakspel.pdf>

## ***Artikel 1.2 (..): De speler wiens koning is mat gezet, heeft de partij verloren. (..)***

‘Puntenschaak’ kent **daarenboven**, als extra optie dus, de winst toe aan de speler die een **afgesproken** aantal punten<sup>3</sup> heeft bereikt of dat aantal (het verst) heeft overschreden. Deze extra optie maakt het schaakonderwijs veel eenvoudiger en aantrekkelijker. Het veel laagdrempeliger ‘Puntenschaak’ maakt namelijk dat de ingewikkelde en frustrerende matvoering niet meer alléénzaligmakend is zoals ook in de bokssport *Knock-Out* niet meer alléénzaligmakend is. Wel is het zo: Hoe hoger het afgesproken aantal punten, hoe waarschijnlijker de matvoering. Daardoor ontstaat spelenderwijs een natuurlijke overgang van Puntenschaken naar ‘Matschaken’. “Schaak” zeggen hoeft ook niet en de Koning mag geslagen worden!<sup>4</sup> De onderstaande puntenwaardering is internationaal geaccepteerd als globale richtlijn. Het idee voor ‘Puntenschaak’ is voortgekomen uit de praktijkervaring dat de winnaar van een partij in de eindstand in 95% van de gevallen inderdaad ook een puntenvoorsprong blijkt te hebben. Het “ook kunnen winnen op punten” is ontleend aan de bokssport: vergelijkbaar met MAT was ooit Knock-Out de enige winnende optie.

## **Toelichting telling/regels ‘Puntenschaak’**

De winnende score wordt bereikt door het optellen van de waardepunten van het geslagen materiaal.

**De tegenstander mag altijd terugslaan<sup>5</sup>. Een afruicyclus (slagenwisseling) mag daarom worden afgemaakt, ook als het afgesproken puntenaantal (een finish) is bereikt of overschreden. De partij kan daardoor dus alsnog remise worden of de winst kan zelfs naar de andere partij gaan vanwege dat terugslaan.**

De waarde van de stukken is:

• Pion	1	8
• Toren	5	10
• Paard	3	6
• Loper	3	6
• Koningin (Dame)	9	<u>9</u> +
• Koning	20 (winnend, dus eigenlijk oneindig)	39 punten maximaal

De Pion die de overkant bereikt promoveert tot Dame (of Paard).

Deze nieuwe Dame beweegt zich op dezelfde manier over het bord als de oorspronkelijke Dame.

De nieuwe Dame (of het Paard) behoudt echter haar oude pionwaarde van **slechts één punt**<sup>6</sup>.

De ‘nieuwe’ Dame moet zich daarom op het bord duidelijk onderscheiden van de oorspronkelijke Dame. Bijvoorbeeld door een kleiner formaat of door een Toren, maar dan op de kop.

<sup>1</sup> © mr. A.J. Wolt, Nieuwkoop (NL) 2015, 2016.

<sup>2</sup> Bestaande leerboeken behouden daardoor hun waarde.

<sup>3</sup> De puntentelling kan op allerlei manieren worden bijgehouden. Zeer praktisch is het gebruik van een scoreformulier. Het aanzien van een racebaan met *finish* of *put* werkt a drenalineverhogend. Zie voorbeelden bij [www.Puntenschaak.nl](http://www.Puntenschaak.nl).

<sup>4</sup> Om didactische redenen: verhoogt de spanning en dwingt tot een hoge mate van oplettendheid.

<sup>5</sup> De belangrijke regel van het **terugslaan** voorkomt dat degene die tegen het naderen van de *finish* een afruil begint door een **gedekt** stuk te slaan zou winnen dankzij deze zeer tijdelijke, oneigenlijke puntenvoorsprong.

Bijvoorbeeld door met een Dame een gedekte Toren te slaan waardoor de partij zou zijn afgelopen.

<sup>6</sup> Een gepromoveerde Dame (Paard) wordt vaak al snel geslagen. Dat zou ten onrechte 9 (of 3) punten opleveren.