

Reglement Interne Competitie

September 2015

Inhoudsopgave

1. Algemene bepalingen	3
2. Keizercompetitie	5
3. Kampioensgroep.....	7
4. Zwitserse competitie (Carel Verbiest Beker)	8
5. Rapidkampioenschap (Jerry Bey Beker)	9
6. Snelschaakkampioenschap (Jan Koet beker)	10

1. Algemene bepalingen

1. De interne competitie bestaat uit:
 - Keizercompetitie;
 - Kampioengroep;
 - Zwitserse competitie (Carel Verbiest Beker);
 - Rapid Kampioenschap (Jerry Bey Beker);
 - Snel Schaakkampioenschap (Jan Koet Beker).
2. De interne competities worden geleid door de interne competitieleider, of de persoon die door de competitieleider voor die avond is aangesteld. Deze persoon treedt tevens op als arbiter.
3. Elke speler dient bij de competitieleider aan te geven of hij- of zij standaard wel of standaard niet ingedeeld wil worden.
 - Een speler die aangeeft standaard wel ingedeeld te willen worden, dient zich af te melden als hij- of zij niet komt.
 - Een speler die aangeeft standaard niet ingedeeld te willen worden, dient uiterlijk 20.00u aanwezig te zijn, of zich aan te melden, als hij- of zij wel komt.
4. Aan- en afmelden kan op de volgende manieren:
 - In persoon bij de competitieleider;
 - Op de in de speelzaal aanwezige afmeldijst;
 - Per telefoon of SMS; indien de competitieleider afwezig is, of voor de externe competitie speelt, dient dit voor 19.00u te gebeuren;
 - Per e-mail aan internecomp@svleithen.nl, aan- of afmelding per e-mail is pas van kracht als deze wordt beantwoord.
5. Na 20.00u wordt zo snel mogelijk een indeling gemaakt; de klokken worden uiterlijk 20.15u aangezet.
6. Bij afwezigheid van een aangemelde speler wordt een reglementaire nul toegekend.
7. Er wordt gespeeld volgens de laatste versie van de FIDE-regels voor het schaakspel, tenzij anders aangegeven in dit reglement.
8. Het afgaan van een mobiele telefoon tijdens een partij levert geen reglementaire nul op; het wordt wel op prijs gesteld als men zijn- of haar mobiele telefoon uit, of in de stilstand heeft staan.
9. Het speeltempo bedraagt 95 minuten voor de gehele partij met toevoeging van 10 seconden per zet vanaf de eerste zet.

10. Voorafgaand aan de partij mag de zwartspeler bepalen aan welke kant van het bord hij- of zij de klok, wil hebben.
11. Men hoeft niet absoluut stil te zijn, maar houd wel rekening met spelers die nog bezig zijn; honoreer verzoeken van spelers om rustiger te zijn.
12. In gevallen waarin dit reglement niet voorziet beslist de competitieleider.
13. De competitieleider moet zorg dragen voor een vloeiend verloop van de competities. Zijn beslissingen en acties moeten objectief, fair en onpartijdig zijn, en zoveel mogelijk in het belang van alle spelers.

2. Keizercompetitie

1. Ter verduidelijking van het reglement, volgt hier een beknopte uitleg van het Keizersysteem:
 - De speler bovenaan de ranglijst heeft een zekere vastgestelde '*waarde*'; de overige spelers hebben steeds één waardepunt minder dan de speler boven hen. Bij winst krijgt men de waarde van zijn tegenstander aan punten; bij remise de helft, en bij verlies niets. Overige uitslagen zijn afhankelijk van de eigen waarde (zie onder);
 - Na elke ronde vindt een herberekening plaats: daarbij worden alle uitslagen van alle rondes opnieuw geëvalueerd aan de hand van de nieuwe stand. De herberekening blijft zich herhalen totdat de stand niet meer verandert.
2. Voor de indeling, verwerking van alle uitslagen en de bepaling van de stand wordt gebruik gemaakt van het programma 'Systeem Keizer'.
3. De eerste 3 rondes worden handmatig ingedeeld, waarbij zoveel mogelijk de bovenste helft tegen de onderste helft wordt ingedeeld. Voor de overige rondes wordt de indeling zoveel mogelijk door de computer bepaald; de competitieleider behoudt het recht de indeling te wijzigen.
4. De volgorde van de spelers aan het begin van het seizoen is op basis van de eindstanden van de kampioengroep (spelers 1 tot en met 4) en de Zwitserse competitie van het vorige seizoen.
5. De waarde van de speler bovenaan wordt aan het begin van het seizoen vastgesteld; deze waarde is ongeveer tweemaal het aantal spelers. Deze waarde blijft ongewijzigd, ook als nieuwe spelers worden toegevoegd.
6. Een speler die voor de externe competitie speelt, of anderszins in actie is voor de club en niet speelt, zogenaamd '*niet gespeeld buiten schuld*', krijgt **4/6** van zijn of haar eigen waarde.
7. Een speler die afwezig is, maar niet in actie voor de club is, zogenaamd '*afwezig met geldige reden*', krijgt **1/6** van zijn- of haar eigen waarde.
8. Een speler die geen partij heeft omdat er een oneven aantal spelers is, zogenaamd '*oneven*', krijgt **4/6** van zijn- of haar eigen waarde. Een speler zal niet meer dan twee keer oneven zijn in dezelfde competitie, tenzij wegens bijzondere omstandigheden er anders geen indeling mogelijk is.
9. Een speler die afwezig is, maar wel is ingedeeld, zogenaamd '*afwezig zonder kennisgeving*', krijgt **0/6** van zijn- of haar eigen waarde.
10. Een speler van wie de tegenstander niet (of te laat) is gekomen, heeft zogenaamd '*niet gespeeld buiten schuld*', en krijgt **4/6** van zijn- of haar eigen waarde.

11. Een speler die pas later deelneemt aan de Keizercompetitie, krijgt '*afwezig zonder geldige reden*' voor alle voorgaande rondes. De competitieleider mag een aantal van deze omzetten in '*afwezig met geldige reden*' om de speler naar niveau in te kunnen delen. Deze worden gedurende de rest van de competitie weer teruggezet naar '*afwezig zonder geldige reden*'; ze zijn in ieder geval aan het einde van de competitie allemaal weer teruggezet.
12. Twee spelers kunnen meerdere keren tegen elkaar uitkomen, echter wel met minimaal 6 rondes ertussen, tenzij wegens bijzondere omstandigheden er anders geen indeling mogelijk is.
13. De eerste drie spelers in de eindstand van de Keizercompetitie kunnen een plaats claimen in het eerste (externe) team voor het nieuwe seizoen.

3. Kampioensgroep

1. De nummers 1 tot en met ~~4~~ 6 in de eindstand van de Keizercompetitie verwerven het recht om deel te nemen aan de play-offs om het clubkampioenschap.
2. Als een speler afziet van het recht om deel te nemen, dan gaat dit recht over naar de eerstvolgende speler in de eindstand.
3. ~~De vier zes~~ spelers spelen een ~~full round-robin competitie~~ zgn. halve competitie. Dit houdt in dat elke speler ~~zowel met wit als met zwart tegen elke ander speler speelt.~~ éémaal tegen elke andere speler speelt. De nummers 1 t/m 3 spelen drie keer met wit en twee keer met zwart. Daarbij in hun onderlinge partijen één keer met wit en één keer met zwart. De de nummers 4 t/m 6 spelen twee keer met wit en drie keer met zwart. En in hun onderlinge partijen eveneens één keer met wit en één keer met zwart. Loting bepaalt wie wit heeft tegen welke tegenstanders.
4. Op de één na-laatste ronde van de Keizercompetitie wordt bij de interne wedstrijdleader of zijn vervanger door de kanshebbers voor de kampioengroep aangegeven of ze van het recht op deelname gebruik willen maken en welke avonden (maximaal 2) de speler niet aanwezig kan zijn.
De laatste avond van de kampioensgroep kan niet afgezegd worden.
5. De indeling wordt definitief gemaakt op de laatste avond van de Keizercompetitie. Van deze indeling kan alleen in onderling overleg tussen spelers en wedstrijdleader worden afgeweken, met dien verstande dat hiervoor geen wedstrijden zullen wijken. Bij hoge uitzondering kan gekozen worden om een wedstrijd te spelen op een andere dag dan de gewone clubavond, op een andere locatie.
6. De winnaar van een partij verdient 1 punt, bij remise verdienen beide spelers een half punt, een verloren partij levert geen punten op. Bij een gelijke stand op basis van deze punten is de rangschikking in de keizercompetitie leidend.
7. Indien een speler niet komt opdagen op een datum waarbij hij is ingedeeld verdient hij een reglementaire nul. Indien een speler voor een tweede maal niet komt opdagen vervallen al zijn wedstrijden, ook die reeds gespeeld zijn. Deze worden allemaal als reglementaire nullen in de stand verrekend.
8. De clubkampioen is de speler die na de laatste avond bovenaan staat in de competitie.

Veranderingen per 13 september 2016.

4. Zwitserse competitie (Carel Verbiest Beker)

1. De Zwitserse competitie bestaat uit zeven rondes volgens het Zwitserse systeem; hierbij wordt gebruik gemaakt van het programma 'Swiss Master'. De indeling wordt zoveel mogelijk door de computer bepaald; de competitieleider behoudt het recht de indeling te wijzigen.
2. De spelers die deelnemen aan de kampioengroep nemen niet deel aan deze competitie.
3. De volgorde van de spelers aan het begin van de competitie is de volgorde in de eindstand van de Keizercompetitie.
4. De eerste 3 rondes worden ingedeeld op basis van bovengenoemde volgorde (à la indeling op rating); voor de overige rondes wordt ingedeeld op weerstand.
5. Voor de eerste twee keer dat een speler afwezig is krijgt hij of zij 1 punt reglementair, behalve in de laatste drie rondes; alle volgende keren, en in de laatste 3 rondes, krijgt hij of zij 0 punten reglementair.
6. Een speler die 'oneven' is, krijgt 1punt reglementair.
7. Voor de rangschikking wordt achtereenvolgens gekeken naar:
 - Bordpunten;
 - Weerstandpunten (WP);
 - Sonneborn-Berger punten (SB);
 - Onderling resultaat.
8. De eerste twee spelers in de eindrangschikking van de Zwitserse competitie kunnen een plaats claimen in het tweede (externe) team voor het nieuwe seizoen.

5. Rapidkampioenschap (Jerry Bey Beker)

1. Het speeltempo bedraagt 20 min. p.p.p.p.
2. Het kampioenschap bestaat uit 5 rondes Zwitserse competitie; hierbij wordt gebruik gemaakt van het ~~programma 'Swiss Master'~~ indelingsprogramma Sevilla.
3. De eerste 2 rondes worden ingedeeld op rating; voor de overige rondes wordt ingedeeld op weerstand.
4. Als rating wordt de ~~KNSB-rating aan het begin van het seizoen~~ meest actuele KNSB-rating genomen. Indien een speler geen rating heeft, krijgt hij- of zij een rating die ongeveer overeenkomt met zijn- of haar speelsterkte.
5. Voor de rangschikking wordt achtereenvolgens gekeken naar:
 - Bordpunten;
 - Weerstandpunten (WP);
 - Sonneborn-Berger punten (SB);
 - Onderling resultaat.
6. Indien de nummers 1 en 2 ook volgens de in punt 5 genoemde tiebreakcriteria gelijk eindigen dan spelen zij een barrage om het kampioenschap. Deze bestaat uit twee snelschaakpartijen van 5 min. p.p.p.p. met verwisselde kleuren. Voor de kleur in de eerste partij wordt geloot.
7. Bij gelijk eindigen van de snelschaakbarrage wordt één sudden-death partij gespeeld: de witspeler krijgt ~~6~~ 5 minuten, de zwartspeler ~~5~~ 4. Bij remise is zwart de winnaar. Om de kleur wordt geloot, waarbij de winnaar van de loting de keuze heeft of hij met wit dan wel zwart wil spelen.

Veranderingen per 2 februari 2016.

6. Snelschaakkampioenschap (Jan Koet beker)

1. Het speltempo bedraagt 5 min. p.p.p.p.
2. Het kampioenschap wordt gespeeld in poulevorm, met een dubbele of halve competitie, eventueel met voorrondes, afhankelijk van het aantal deelnemers. De exacte toernooivorm wordt vooraf door de competitieleider vastgesteld.
3. Voor de rangschikking wordt achtereenvolgens gekeken naar:
 - o Bordpunten;
 - o Sonneborn-Berger punten (SB);
 - o Onderling resultaat;
 - o De zwartspeler in de onderlinge partij.
4. Indien de nummers 1 en 2 van de hoogste poule een gelijk aantal bordpunten hebben, dan spelen zij een barrage om het kampioenschap. Deze bestaat uit twee snelschaakpartijen met verwisselde kleuren. Voor de kleur in de eerste partij wordt geloot. Als er meer dan twee spelers met een gelijk puntenaantal bovenaan eindigen zal volgens de in punt 3 genoemde criteria een volgorde bepaald worden, waarna de twee hoogste geplaatste spelers de barrage spelen.
5. Bij gelijk eindigen van de snelschaakbarrage wordt één sudden-death partij gespeeld: de witspeler krijgt 6 minuten, de zwartspeler 5. Bij remise is zwart de winnaar. ~~Om de kleur wordt geloot.~~ Vòòr de partij wordt geloot, waarbij de winnaar van de loting de keuze heeft of hij met wit dan wel zwart wil spelen.

Onderstreepte zinnen toegevoegd op 19 januari 2016.