Inhoud

1. Algemene bepalingen

2. Keizercompetitie

3. Kampioensgroep

4. Zwitserse competitie

5. Rapid Kampioenschap

*6. Snelschaak Kampioenscha*p

7. Half tempo Kampioenschap

1. Algemene bepalingen

1.1. De interne competitie bestaat uit de:

- Keizercompetitie;
- Kampioensgroep
- Zwitserse competitie (Carel Verbiest Beker)
- Rapid kampioenschap (Jerry Bey Beker)
- Snelschaak kampioenschap (Jan Koet Beker)
- Half tempo kampioenschap

1.2. 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.

1.3. Een speler die wil spelen dient om 20:00 aanwezig te zijn. In het geval dat een speler niet om 20:00 aanwezig is/kan zijn maar wel wil spelen dient hij zich aan te melden voor 20:00 bij de competitieleider. Afmelden is niet verplicht, maar wordt wel op prijs gesteld.

1.4. Als een speler zich niet heeft aangemeld, maar na 20:00 aanwezig is en wil spelen kan het voorkomen dat hij/zij niet ingedeeld wordt en op de avond als afwezig wordt aangemerkt.

1.5. Aan- en afmelden kan op de volgende manieren:

- In persoon bij de competitieleider
- Per telefoon of SMS bij de competitieleider
- Per WhatsApp, hetzij aan de competitieleider, hetzij in een van de groepsapps .

1.6. Na 20.00u wordt zo snel mogelijk een indeling gemaakt; de klokken worden om 20.15u aangezet.

1.7. Bij afwezigheid van een aangemelde speler wordt een reglementaire nul toegekend.

1.8. Er wordt gespeeld volgens de laatste versie van de FIDE-regels voor het schaakspel, tenzij anders aangegeven in Addendum A van dit reglement.

1.9. Bij de Keizercompetitie, kampioensgroep en de Zwitserse competitie conformeert het speeltempo aan het speeltempo van de externe competitie van de LeiSB. Bij schrijven van dit reglement bedraagt het speeltempo 75 minuten voor de gehele partij met toevoeging van 30 seconden per zet vanaf de eerste zet.

1.10. In afwijking van het voorgaande mogen spelers, alleen als zij onderling overeenstemmen, de keuze maken om te spelen met het zogenaamde 'jeugdtempo'. Dit om dit tempo eventueel te kunnen oefenen. Bij schrijven van dit reglement bedraagt het jeugdtempo 60 minuten voor de gehele partij met toevoeging van 30 seconden per zet vanaf de eerste zet.

1.11. Voorafgaand aan de partij mag de zwartspeler bepalen aan welke kant van het bord hij of zij de klok wil hebben.

1.12. In alle gevallen waarin dit reglement niet voorziet beslist de competitieleider.

1.13. De competitieleider moet zorg dragen voor een vloeiend, optimaal en sportief verloop van de competities. Hij houdt toezicht op het verloop van de competities en de goede speelomstandigheden. Zijn beslissingen en acties moeten objectief, fair en onpartijdig zijn, en zo veel als mogelijk in het belang van alle spelers.

2. Keizercompetitie

2.1. Gedurende het seizoen wordt wekelijks, met uitzondering van een aantal avonden waarop een van de andere competities plaatsvindt, een competitie gespeeld volgens het Keizersysteem.

2.2. In de eerste 2 rondes wordt handmatig ingedeeld, waarbij de ratinglijst aan het begin van het seizoen wordt gebruikt, waarbij de bovenste helft speelt tegen de onderste helft.

2.3. Hierna wordt voor de indeling, verwerking van alle uitslagen en de bepaling van de stand gebruikgemaakt van het programma “Sevilla”, conform de instellingen van de competitieleider. Het indelingsprogramma streeft ernaar spelers met een vergelijkbare score zoveel als mogelijk tegen elkaar in te delen.

2.4. Er wordt een rangschikking gemaakt waarbij de speler bovenaan de ranglijst een vastgestelde ‘waarde’ heeft. De overige spelers hebben steeds een waardepunt minder dan de speler boven hem/haar. Bij winst krijgt men de waarde van zijn tegenstander aan punten; bij remise de helft, en bij verlies niets. Overige waarderingen zijn afhankelijk van de eigen waarde (zie 2.8).

2.5. Na elke ronde vindt een herberekening plaats: daarbij worden alle uitslagen van alle rondes opnieuw berekend aan de hand van de nieuwe stand. De herberekening blijft zich herhalen totdat de stand niet meer verandert. Omdat deze berekening geen stabiele waarde oplevert ontvangt iedereen een dummy-waarde op basis van de ratinglijst aan het begin van het seizoen. Deze waarde wordt ook herrekend waardoor het effect van deze waarde met elke gespeelde ronde afneemt. Op het einde van de competitie is deze waarde niet meer bepalend voor de stand.

2.6. De waarde van de speler bovenaan wordt aan het begin van het seizoen vastgesteld op ongeveer tweemaal het aantal spelers. Deze waarde blijft ongewijzigd, ook als nieuwe spelers worden toegevoegd.

2.7. De competitieleider behoudt zich te allen tijde het recht voor de indeling aan te passen.

2.8. Naast de waarde van winst of remise ontvangen de deelnemers aan de competitie de volgende waarden:

- 10 % van de waarde van de tegenstander, ongeacht het resultaat, voor het spelen op een avond.
- 66,67 % van de eigen waarde bij een externe wedstrijd.
- 50 % van de eigen waarde indien een speler binnen een week op een andere dag extern gespeeld heeft en om die reden afwezig is op de reguliere clubavond.
- 33,33 % van de eigen waarde voor een speler die afwezig is, maar niet in actie voor de club. Deze wordt maximaal **5 keer** toegekend en is in de laatste 2 rondes niet van toepassing
- 50 % van de eigen waarde voor een speler die de keuze maakt om oneven te zijn teneinde andere spelers een partij te gunnen. Deze wordt maximaal **3 keer** toegekend.
- 75 % van de eigen waarde voor een speler die door het indelingsprogramma geen partij krijgt toebedeeld omdat er een oneven aantal deelnemers is
- 0 % van de eigen waarde voor een speler die ingedeeld is maar toch afwezig is.

2.9. De reglementair toegekende waarden zijn gemaximeerd, een speler kan slechts 50% van zijn punten verkrijgen door reglementaire waarden, tenzij er, ter beoordeling van de competitieleider, voor een of meer spelers dan een oneerlijke stand ontstaat. E.e.a. om te voorkomen dat spelers die veel extern beschikbaar zijn een niet representatieve positie op de ranglijst te geven.

2.10. Een speler die pas later deelneemt aan de Keizercompetitie, krijgt voor alle voorgaande rondes afwezig, maar niet in actie voor de club als waarde. Naar oordeel van de competitieleider mag deze een aantal van deze afwezigheden omzetten naar een van de hogere waarden, dit om de speler op niveau te kunnen indelen. Gedurende het seizoen zullen deze gedeeltelijk weer teruggezet worden op de originele waarden. Tegen het einde van het seizoen zullen deze allemaal teruggezet zijn.

2.11. Twee spelers kunnen meerdere keren tegen elkaar uitkomen. Hierbij worden minima gehanteerd: Er is minimaal tegen 4 andere tegenstanders gespeeld en er zijn, inclusief afwezigheid, minimaal 6 rondes gepasseerd. Van deze minima wordt alleen afgeweken wegens bijzondere omstandigheden, bijvoorbeeld als er anders geen indeling mogelijk is.

3. Kampioensgroep

3.1. De nummers 1 tot en met 6 in de eindstand van de Keizercompetitie verwerven het recht om deel te nemen aan de competitie om het clubkampioenschap.

3.2. Als een speler niet kan deelnemen aan deze competitie of afziet van het recht om deel te nemen, dan gaat dit recht over naar de eerstvolgende speler in de eindstand. De kampioensgroep bestaat te allen tijde uit 6 spelers.

3.3. De zes spelers spelen ieder eenmaal tegen elke andere speler. (Round Robin) De nummers 1, 2 en 3 spelen drie keer met wit en twee keer met zwart, waarbij onderling 1x met wit en 1x met zwart. De nummers 4, 5 en 6 spelen drie keer met zwart en twee keer met wit, waarbij tevens onderling 1x met wit en 1x met zwart. De nummer 4 tot en met 6 hebben dus een keer wit tegen de top 3, en 2 keer zwart.

3.4. Voor de indeling wordt na afloop van de keizercompetitie geloot. De nummers 1-3 krijgen een letter A, B of C toegewezen. De nummers 4, 5 en 6 ontvangen X, Y en Z.

3.5. De kleur in de wedstrijden wordt als volgt toegewezen:

A heeft wit tegen B, X en Y, B heeft wit tegen C, Y en Z en C heeft wit tegen A, X en Z.

X heeft wit tegen B en Y, Y heeft wit tegen Z en C en Z heeft wit tegen X en A.

3.6. De volgorde van de wedstrijden wordt door de competitieleider bepaald. Er worden, zoveel als mogelijk, partijen gelijktijdig gespeeld. Spelers hebben 7 weken de tijd om 5 partijen te spelen en zijn dus op 2 avonden ‘vrij’. Voorkeuren voor vrij kunnen aangegeven worden bij de competitieleider, die daarmee zoveel als mogelijk rekening zal houden.

3.7 De laatste avond van de kampioensgroep wordt gezamenlijk gespeeld en kan in principe niet afgezegd worden, tenzij alle spelers en competitieleider hiermee akkoord gaan.

3.8. De indeling wordt definitief gemaakt na de laatste avond van de Keizercompetitie.

3.9. Van deze indeling kan alleen in onderling overleg tussen spelers en wedstrijdleider worden afgeweken, met dien verstande dat hiervoor geen wedstrijden zullen wijken.

3.10. 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 het onderling resultaat leidend. Als dit geen uitsluitsel biedt, bepaalt de rangschikking in de keizercompetitie de volgorde.

3.11. Indien een speler die is ingedeeld niet speelt door een voor zijn rekening komende oorzaak (zoals bijvoorbeeld niet komen opdagen) verdient hij een reglementaire nul. Indien een speler voor een tweede maal niet speelt vervallen al zijn wedstrijden, ook die reeds gespeeld zijn. Deze worden allemaal als reglementaire nullen in de stand verrekend. Indien een speler door zijn toedoen ervoor zorgt dat de definitieve uitslag later is of zal zijn dan in de agenda vastgesteld, wordt deze uitgesloten van verdere deelname. Al zijn partijen worden dan als reglementaire nullen verrekend.

3.12. De clubkampioen is de speler die na de laatste avond bovenaan staat in de competitie.

4. Zwitserse competitie (Carel Verbiest Beker)

4.1. De Zwitserse competitie bestaat uit zeven rondes volgens het Zwitserse systeem; hierbij wordt gebruikgemaakt van het programma 'Sevilla'. De indeling wordt zoveel als mogelijk door de computer bepaald; de competitieleider behoudt het recht voor de indeling te wijzigen.

4.2. De spelers die deelnemen aan de kampioensgroep nemen niet deel aan deze competitie.

4.3. De volgorde van de spelers aan het begin van de competitie is de volgorde in de eindstand van de Keizercompetitie.

4.4. De eerste 3 rondes worden ingedeeld op basis van bovengenoemde volgorde (à la indeling op rating); voor de overige rondes wordt ingedeeld op weerstand.

4.5. Voor de eerste twee keer dat een speler afwezig is krijgt hij of zij ½ punt reglementair, behalve in de laatste drie rondes; alle volgende keren, en in de laatste 3 rondes, krijgt hij of zij 0 punten reglementair.

4.6. Een speler die 'oneven' is, krijgt 1 punt reglementair.

4.7. Voor de rangschikking wordt achtereenvolgens gekeken naar:

Bordpunten; Weerstandspunten (WP); Sonneborn-Berger punten (SB); Onderling resultaat.

4.8. De speler die in de eindstand op plek 1 staat is de winnaar van de Carel Verbiest beker,

5. Rapidkampioenschap (Jerry Bey Beker)

Het Rapidkampioenschap wordt over 4 avonden gespeeld.

5.1. Het speeltempo bedraagt 15 minuten per persoon per partij met een toevoeging van 5 seconden per zet.

5.2. Op de eerste 3 avonden bestaat het kampioenschap uit 5 rondes Zwitserse competitie; hierbij wordt gebruikgemaakt van het programma 'Sevilla' .

5.3. De eerste 2 rondes worden ingedeeld op rating; voor de overige rondes wordt ingedeeld op weerstand.

5.4. Als rating wordt de 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.

5.5. Voor de rangschikking op een avond wordt achtereenvolgens gekeken naar:

Bordpunten; Onderling resultaat; Weerstandspunten (WP); Sonneborn-Berger punten (SB).

5.6. De nummer 1 verwerft direct het recht om op de laatste avond in de finale te spelen.

5.7. De finale wordt altijd gespeeld tussen 6 spelers op de datum vastgesteld in de agenda.

5.8. De nummers 2 en 3 van de avond krijgen een rangschikking waarbij hun prestaties over de voorrondes bij elkaar opgeteld worden. De volgorde op die lijst wordt achtereenvolgens bepaald op Bordpunten, Weerstandspunten, Sonneborn-Berger punten en het onderlinge resultaat. De hoogste geëindigden in deze rangschikking verwerven het recht deel te nemen aan de finale. Indien er op deze wijze geen 6 finalisten beschikbaar zijn zal er een rangschikking gemaakt worden van de nummers 4, enzovoorts tot er 6 finalisten zijn.

5.9. Als een speler afziet van zijn recht tot deelname aan de finale gaat dit recht over op de eerstvolgende in de rangschikking.

5.10. De finale bestaat uit een halve competitie waarbij elke finalist een keer tegen elke andere finalist speelt.

5.11. De finalisten worden gerangschikt op achtereenvolgens Bordpunten, onderling resultaat, Weerstandspunten en Sonneborn-Berger punten. De 3 spelers bovenaan deze rangschikking krijgen 3x wit. Voor de indeling wordt geloot conform art. 3.4 en 3.5. Indien er een tie-break benodigd is, zie Addendum B.

5.12. De winnaar is degene die in de finale de meeste bordpunten haalt.

5.13. Wanneer een of meer spelers een gelijk aantal bordpunten in de finale haalt en hiermee aanspraak kan maken op het kampioenschap zal er eerst gekeken worden naar het onderlinge resultaat/de onderlinge resultaten tijdens de finale ronde. Als dat geen uitsluitsel geeft zal er naar de onderlinge resulta(a)t(en) in de kwalificatie gekeken worden. Als ook dat geen uitsluitsel biedt wordt deze bepaald op basis van de rangschikking van artikel 5.11.

6. Snelschaakkampioenschap (Jan Koet beker)

Het Snelschaakkampioenschap wordt over 4 avonden gespeeld.

6.1. Het speeltempo bedraagt 3 minuten p.p.p.p. met een toevoeging van 2 seconden per zet.

6.2. Op de eerste 3 avonden bestaat het kampioenschap uit 5 rondes Zwitserse competitie; hierbij wordt gebruikgemaakt van het programma 'Sevilla' .

6.3. De eerste 3 rondes worden ingedeeld op rating; voor de overige rondes wordt ingedeeld op weerstand. Er wordt gestreefd naar 12 rondes, maar is afhankelijk van het aantal deelnemers.

6.4. Als rating wordt de 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.

6.5. Voor de rangschikking op een avond wordt achtereenvolgens gekeken naar:

Bordpunten; Onderling resultaat; Weerstandspunten (WP); Sonneborn-Berger punten (SB).

6.6. De nummer 1 en 2 kwalificeren zich direct voor de finale. De finalegroep zal uit 8 spelers bestaan.

6.7. De nummers 3 tot en met 5 worden gerangschikt op basis van hun totale resultaten in de voorrondes. De volgorde wordt achtereenvolgens bepaald op Bordpunten, Weerstandspunten, Sonneborn-Berger punten en het onderlinge resultaat. De hoogste geëindigden in deze rangschikking verwerven het recht deel te nemen aan de finale. Indien er op deze wijze geen 8 finalisten beschikbaar zijn zal er een rangschikking gemaakt worden van de nummers 6, enzovoorts tot er 8 finalisten zijn.

6.8. Als een speler afziet van zijn recht tot deelname aan de finale gaat dit recht over op de eerstvolgende in de rangschikking.

6.9. In de finale spelen alle spelers tweemaal tegen elkaar, een keer met zwart, en een keer met wit.

6.10. De winnaar is degene met de meeste bordpunten.

6.11. Indien meer dan 1 speler aanspraak maakt op de winst (gelijk aantal bordpunten) zal er een barrage worden gespeeld. Wanneer er meerdere spelers aanspraak maken wordt er gekeken naar het onderlinge resultaat in de finale. Als dat geen uitsluitsel brengt naar de onderlinge resultaten in de voorrondes. Voor andere tiebreak criteria, zie Addendum B.

7. Kampioenschap half-tempo

7.1. De competitie bestaat uit acht rondes volgens het Zwitserse systeem; hierbij wordt gebruikgemaakt van het programma 'Sevilla'. De indeling wordt zoveel als mogelijk door de computer bepaald; de competitieleider behoudt het recht voor de indeling te wijzigen.

7.2. Het speeltempo bedraagt 30 minuten p.p.p.p. met een toevoeging van 30 seconden per zet. Er zijn 2 partijen per avond.

7.3. De eerste 2 rondes worden ingedeeld op de meest actuele rating, de volgende 6 op weerstand

7.4. Voor de eerste twee keer dat een speler afwezig is krijgt hij of zij ½ punt reglementair, behalve in de laatste drie rondes; alle volgende keren, en in de laatste 3 rondes, krijgt hij of zij 0 punten reglementair.

7.5. Een speler die 'oneven' is, krijgt 1 punt reglementair.

7.6. Voor de rangschikking wordt achtereenvolgens gekeken naar:

Bordpunten; Weerstandspunten (WP); Sonneborn-Berger punten (SB); Onderling resultaat.

7.7. De speler die in de eindstand op plek 1 staat is de winnaar van deze competitie.

Addendum A

Afwijkingen van het FIDE reglement

In een aantal gevallen worden er bij ons op de club zaken toegestaan die bij FIDE reglement verboden zijn. Wel is het belangrijk voor diegenen die extern actief zijn in ogenschouw te nemen dat zo'n wedstrijd eventueel wel onder deze regels valt. De hieronder beschreven bepalingen kunnen worden geïnterpreteerd als regels waarin de FIDE een verbod of richtlijn heeft bepaald. Voor nadere uitleg zijn de FIDE regels te vinden op hun website of is de competitieleider beschikbaar.

In tegenstelling tot het FIDE reglement mag elke speler zijn stukken altijd rechtzetten, ook als hij niet aan zet is en tenminste als hij zijn bedoeling daartoe kenbaar maakt (door bijvoorbeeld "j'adoube" of "ik zet recht" te zeggen). FIDE regels stellen dat alleen de aan zet zijnde speler dit mag.

De verzuimtijd, dat wil zeggen de tijd dat een speler later dan de aanvangstijd voor zijn partij aanwezig mag zijn op straffe van een reglementair verlies, bedraagt bij een reguliere partij 45 minuten, bij half-tempo 15 minuten, bij rapid 5 minuten en bij snelschaken 0 minuten.

Het aanvangstijdstip is altijd 20:15 voor partijen in de interne competitie. De aanwezige speler of de competitieleider zal de klok op het juiste tijdstip in werking stellen. Wanneer beide spelers op het aanvangstijdstip aanwezig zijn zal de zwartspeler de klok in werking stellen.

Een speler wordt geacht toestemming te hebben het spelers gebied te verlaten, ongeacht of hij aan zet is. Ook mogen personen, die geen speler of arbiter zijn, de speelruimte(s) betreden.

Een elektronisch apparaat mag een speler bij zich dragen, mits deze goed zichtbaar is of uitgeschakeld.

Addendum B

Dit addendum heeft een veranderlijk karakter. Als naar oordeel van de competitieleider door de hieronder beschreven richtlijnen een oneerlijke situatie ontstaat, kunnen deze richtlijnen (gedeeltelijk) vervallen of aangepast worden.

Indien een tiebreak nodig is, waarin de reglementen niet of onvoldoende voorzien kunnen, in volgorde, de volgende criteria worden gebruikt:

1. In het geval waarbij de ranglijst van kwalificatie een criterium vormt, het vervallen van de avond waarop de “slechtste” prestatie heeft plaatsgevonden

2. Wanneer het onderlinge resultaat in evenwicht blijft en geen ander criterium een volgorde kan bepalen, wint de speler die vaker zwart had in de onderlinge confrontaties. Als daar nog steeds een evenwicht is, wint de speler die zwart had in de finale.

3. Indien de beschikbare tijd toestaat is een barrage mogelijk, waarbij na 2 snelschaakpartijen, indien nodig een partij "Armageddon" wordt gespeeld. De witspeler krijgt dan 6 minuten zonder toevoeging, de zwartspeler 5, bij remise is zwart de winnaar.

4. Als er verder geen onderscheidende criteria mogelijk zijn zal loting uitsluitsel moeten brengen