

## Inhoud

- 1. Algemene bepalingen**
- 2. Keizercompetitie**
- 3. Kampioengroep**
- 4. Zwitserse competitie**
- 5. Rapid Kampioenschap**
- 6. Snelschaak Kampioenschap**

### **1. Algemene bepalingen**

1.1. De interne competitie bestaat uit de:

- Keizercompetitie;
- Kampioensgroep;
- Zwitserse competitie (Carel Verbiest Beker);
- Rapid Kampioenschap (Jerry Bey Beker);
- Snel Schaakkampioenschap (Jan Koet Beker).

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 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 groepsappen .
- Per e-mail , bij voorkeur aan [info@svleithen.nl](mailto:info@svleithen.nl). Een afmelding per e-mail dient altijd op de speelavond **voor 19:00** te gebeuren.

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. Het speltempo conformeert aan het speltempo van de externe competitie van de LeiSB. Bij schrijven van dit reglement bedraagt het speltempo 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 zgn. '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 gevallen waarin dit reglement niet voorziet beslist de competitieleider.

1.13. 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**

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 gebruik gemaakt van het programma "Sevilla", conform de instellingen van de competitieleider.

2.4. Er wordt een rangschikking gemaakt waarbij de speler bovenaan de ranglijst een zekere vastgestelde 'waarde' heeft. De overige spelers hebben steeds één 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 uitslagen zijn afhankelijk van de eigen waarde (zie onder).

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. Om geen ellenlange herrekeningen te krijgen (treedt op in het begin van de competitie) ontvangt iedereen een dummy-waarde op basis van de ratinglijst aan het begin van het seizoen. Het effect van deze waarde neemt met elke speelavond af. 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.

16,67% voor een speler die afwezig is, maar niet in actie voor de club.

75% van de eigen waarde voor een speler die geen partij heeft omdat hij oneven is.

0% voor een speler die is ingedeeld maar toch afwezig is.

33,33% voor een speler die er zelf voor kiest om oneven te zijn, ten einde andere speler(s) een partij te gunnen.

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 meerdere 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 afziet van het recht om deel te nemen, dan gaat dit recht over naar de eerstvolgende speler in de eindstand.

3.3. De zes spelers spelen ieder éénmaal tegen elke andere speler. 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 4-6 hebben dus een keer wit tegen de top 3, en 2 keer zwart.

3.4. De spelers krijgen door loting een plaatsingsletter toegewezen. Voor de nummers 1,2 en 3 de letters A, B en C, 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, Y.

B heeft wit tegen C, Y, Z.

C heeft wit tegen A, X, Z.

X heeft wit tegen B, Y,

Y heeft wit tegen Z, C.

Z heeft wit tegen X, A.

3.6. De volgorde der 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 kan niet afgezegd worden, tenzij alle spelers en competitieleider hiermee akkoord gaan.

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

3.9. 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.

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 de rangschikking in de keizercompetitie leidend.

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 om deze reden 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 en al zijn partijen als reglementaire nul 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 gebruik gemaakt van het programma 'Sevilla'. De indeling wordt zoveel 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; Weerstandpunten (WP); Sonneborn-Berger punten (SB); Onderling resultaat.

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

## **5. Rapidkampioenschap (Jerry Bey Beker)**

Het Rapidkampioenschap wordt verspeeld over 3 avonden. Ten tijde van schrijven van dit reglement wordt nog bepaald op wat voor wijze dit vorm gaat krijgen. De onderstaande beschrijving is het reglement zoals dat geldt tijdens de pilot.

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

5.2. Op de eerste 2 avonden bestaat het kampioenschap uit 5 rondes Zwitserse competitie; hierbij wordt gebruik gemaakt 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 wordt achtereenvolgens gekeken naar:

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

5.6. De top 3 verwerft het recht om op de laatste avond in de finale te spelen. Indien een speler zich meerdere malen kwalificeert wordt de kwalificatie uitgebreid met eventueel de nummers 4, 5 en/of 6. De overige spelers spelen, indien gewenst, een competitie, afhankelijk van het aantal deelnemers.

5.7. De finale, op de derde avond, wordt gespeeld tussen de 6 spelers die zich gekwalificeerd hebben op een van de voorgaande avonden, door een halve competitie.

5.8. De 3 spelers met de hoogste kwalificatie krijgen 3x wit. Voor de indeling wordt geloot conform art. 3.4 en 3.5. Indien voor de loting noodzakelijk wordt een speler, ongeacht zijn eindresultaten, geacht hoger gekwalificeerd te zijn bij deelname aan 2 avonden. Een speler die 2x in de top 3 eindigt zal in ieder geval bij de "hoogste kwalificaties" horen.

5.9. Indien deelname aan 2 avonden geen uitsluitsel brengt, wordt achtereenvolgens gekeken naar: Onderling resultaat; De hoogst bereikte positie; Gemiddelde positie over 2 avonden; Gemiddelde Weerstandpunten; Gemiddelde SB punten; Gemiddelde bordpunten.

5.10. Indien de gespeelde enkele avond verschillend is voor 2 (of meer) spelers en zij conform de reglementen aanspraak maken op kwalificatie wordt achtereenvolgens gekeken naar Weerstandpunten; SB punten; Bordpunten; en indien deze geen uitsluitsel brengen wordt er geloot.

5.11. De winnaar is diegene die in de finale de meeste bordpunten haalt.

5.12. 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 onderling 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 geeft zal er een barrage worden verspeeld. Wanneer er, na de vergelijking op onderlinge resultaten, meer dan twee spelers aanspraak blijven maken zal deze verspeeld worden door de twee spelers die volgens de criteria van 5.8 en 5.10 de hogere kwalificatie hebben gehaald.

5.13. De barrage bestaat uit twee snelschaakpartijen van 5 minuten p.p.p.p. zonder increment, eenmaal met wit, en eenmaal met zwart. Indien deze partijen gelijk eindigen zal er een sudden death partij worden gespeeld. Deze met verwisselde kleuren ten opzichte van de rapidpartij. De

zwartspeler krijgt 5 minuten, de witspeler 6, zonder increment. Bij remise is de zwartspeler kampioen.

#### **6. Snelschaakkampioenschap (Jan Koet beker)**

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

6.2. Het kampioenschap wordt verspeeld over 3 avonden, waarbij de eerste 2 als kwalificatierondes gelden. Op deze avonden zal de top 4 zich kwalificeren voor de finale.

6.3. De toernooivorm van de kwalificatie wordt door de competitieleider vastgesteld, afhankelijk van het aantal deelnemers. Als er meerdere groepen en rondes nodig zijn zullen in de laatste ronde in ieder geval 8 spelers die avonden spelen om kwalificatie.

6.4. De nummers 5 t/m 8 fungeren als reserve. Wanneer spelers zich tweemaal kwalificeren in de top 4 zal voor de finale een aanvulling volgens van achtereenvolgens de nummer(s) 5, 6 tot en met 8. Zoveel als nodig is om 8 spelers in de finale te laten spelen. Voor de onderlinge rangschikking wordt achtereenvolgens gekeken naar, de positie, het aantal deelname-avonden, de gemiddeld bereikte positie over 2 avonden, onderling resultaat. Als dit geen uitsluitsel brengt zal er een barrage plaatsvinden. De barrage zal uit 2 partijen bestaan met 3 minuten p.p.p.p. met een toevoeging van 2 seconden per zet, eenmaal met wit en eenmaal met zwart. Als dit geen uitsluitsel brengt zal er een sudden death partij gespeeld worden, waarbij wit 6 minuten krijgt en zwart 5, zonder increment. Bij remise is zwart de winnaar. Om de kleur wordt geloot, waarbij de speler die de loting wint de keuze krijgt of hij met wit of zwart speelt.

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

6.6. De winnaar is diegene met de meeste bordpunten.

6.7. Indien meer dan 1 speler aanspraak maakt op de winst (gelijk aantal bordpunten) zal er een barrage worden gespeeld, conform 6.4.