

# Wedstrijdreglement Veluws Schaakgenootschap Ermelo

## 1. Algemeen

### 1.1 Spelregels

- a. De wedstrijden worden gespeeld volgens de FIDE-Regels voor het Schaakspel, Officiële Nederlandse vertaling volgens de KNSB, en wel de versie die door de OSBO als basis wordt gebruikt voor haar competitie, rekening houdend met de volgende uitzonderingen/aanvullingen:
  - De in Regel 11.2. bedoelde toestemming is een gegeven. Uiteraard wordt van de betrokken persoon verwacht dat hij dit op een voor een schaakwedstrijd gepaste manier gebruikt. Een hinderlijke wijze van gebruik van deze toestemming kan aanleiding zijn deze toestemming in te trekken.
  - Regel 11.3.b is niet van toepassing, het is toegestaan mobiele telefoons, tablets en andere elektronische apparatuur in het spelersgebied bij zich te hebben. Uiteraard is regel 11.3.a volledig van kracht, apparatuur mag niet gebruikt worden voor aantekeningen, als informatiebron, voor advies of om welke partij dan ook te analyseren. Hinderlijk gebruik van elektronische apparatuur, waaronder ook het hoorbaar gebruik valt, is uiteraard niet toegestaan.
  - De in regel 12.8 bedoelde toestemming is een gegeven, hinderlijk gebruik van apparatuur is reden deze toestemming in te trekken.
  - Elk hinderlijk gebruik van bovenstaande uitzonderingen/aanvullingen kan opgevat worden als een overtreding van artikel 11.5 en kan aanleiding zijn om in artikel 12.9 genoemde straffen op te leggen.
  - Of hierboven genoemde uitzonderingen en aanvullingen van toepassing zijn met name de uitleg van “hinderlijk gebruik” blijft ter beoordeling van de wedstrijdleider.

### 1.2 Bijzondere bepalingen bij het reglement

- a. Van elk lid wordt verwacht dat hij zich houdt aan de bepalingen in het wedstrijdreglement.
- b. De wedstrijdleider ziet toe op de juiste naleving van het reglement.
- c. In bijzondere situaties is de wedstrijdleider gerechtigd beslissingen te nemen die afwijken van het wedstrijdreglement.
- d. Eventuele afwijkingen moeten door de wedstrijdleider worden voorzien van een duidelijke motivatie.
- e. Een lid heeft het recht in beroep te gaan tegen eventuele afwijkingen en of beslissingen van de wedstrijdleider. Dit doet hij door het beroep, voorzien van motivatie, schriftelijk te delen met een bestuurslid.
- f. Het bestuurslid draagt zorg voor de behandeling en afhandeling van het beroep binnen het bestuur.
- g. Uiterlijk 2 weken na indiening van het bezwaar ontvangt het lid van het bestuur een schriftelijke bindende uitspraak.

## 2. Interne Competitie

### 2.1 Spelregels

- a. Deze competitie wordt gespeeld volgens de wedstrijdregels, met de in hoofdstuk 1. genoemde uitzonderingen.

### 2.2 Afmelden gedurende het seizoen

- a. De voorlopige indeling voor interne competitierondes wordt door de wedstrijdleader op maandagavond gemaakt volgens het systeem Keizer.
- b. Spelers die niet aanwezig kunnen zijn moeten zich uiterlijk maandagavond om 19.00 uur hebben afgemeld bij de wedstrijdleader.
- c. Indien men zich niet (tijdig) heeft afgemeld en niet komt, resulteert dit in een reglementaire nul en een overwinning voor de tegenstander. In gevallen van overmacht kan de wedstrijdleader van deze regel afwijken. Als een partij reglementair wordt beslist, geldt dit ook voor de indeling alsof de spelers tegen elkaar hebben gespeeld. Hieruit vloeit voort dat de bepalingen betreffende het maximum aantal partijen die spelers tegen elkaar kunnen spelen in de competitie (artikel 2k) hierop van toepassing zijn.
- d. Om zo veel mogelijk te schaken en zo weinig mogelijk reglementaire overwinningen/nullen uit te delen kan de wedstrijdleader besluiten de indeling aan het begin van een speelavond aan te passen.

### 2.3 Toelichting wedstrijdssysteem

- a. De interne competitie gaat over minimaal 20 en maximaal 23 ronden.
- b. Het aantal speelrondes per seizoen wordt bepaald aan de hand van het totale aantal beschikbare speelavonden in het betreffende seizoen.
- c. Er wordt gespeeld volgens het systeem Keizer.
- d. De startranglijst voor de 1<sup>ste</sup> speelronde is in principe gelijk aan de ranglijst van de laatste speelronde van het vorige seizoen, voor de afscheiding van de kampioensgroep.
- e. De wedstrijdleader kan vanwege onvoorziene omstandigheden besluiten af te wijken van lid d.
- f. Een overwinning levert de rangwaarde van de tegenstander aan punten op, een remise de helft hiervan. Een verliespartij is altijd 0 punten.
- g. In geval van een oneven aantal spelers voor een ronde heeft één speler geen tegenstander, hij krijgt hiervoor twee derde keer de eigen rangwaarde aan punten.
- h. Elke speler kan per seizoen hooguit één maal oneven speler zijn.
- i. Een conform 2.2 b gemelde verhindering levert één derde maal de eigen rangwaarde op. Daar de rangwaarden gekoppeld zijn aan de klasseringen en dus bij de spelers per ronde variëren wordt er steeds automatisch herberekend.
- j. De spelers worden van hoog naar laag ingedeeld; voor de hoogst geklasseerde nog niet ingedeelde speler wordt een tegenstander gezocht.
- k. Spelers spelen gedurende de keizercompetitie voor de afscheiding van de kampioensgroep maximaal 2 keer tegen elkaar.
- l. Na de laatste speelronde vormen de 6 hoogst geëindigde spelers de kampioensgroep. Deze spelers schaken om het clubkampioenschap.
- m. De overige spelers schaken om het Keizer kampioenschap. Na afscheiding van de kampioensgroep volgen er nog 6 ronden (inclusief eventuele inhaalronde).
- n. Wanneer één van deze speler afziet van deelname aan de kampioensgroep wordt de eerstvolgende speler uitgenodigd om deel te nemen.

- o. De kampioensgroep speelt een enkelrondige competitie. Degene die na vijf ronden de meeste punten heeft is clubkampioen van het betreffende seizoen. Bij gelijk eindigen van twee of meer spelers in de kampioensgroep wordt de eindstand als volgt bepaald:
  1. Sonneborn-Berger punten in de kampioensgroep
  2. Onderling resultaat in de kampioensgroep
  3. Onderling resultaat over het gehele seizoen
  4. Stand op de laatste ranglijst voor afscheiding van de kampioensgroep
- p. De prijzen verbonden aan de interne competitie worden door het bestuur uitgereikt op de eerstvolgende Algemene Leden Vergadering.
- q. Spelers die tijdens het seizoen als nieuw lid instromen worden in overleg geplaatst in de Keizergroep. Hierbij wordt rekening gehouden met de speelsterkte van het nieuwe lid, maar een nieuwe speler kan gedurende het seizoen niet hoger instromen dan de 15<sup>e</sup> plaats.

## 2.4 Speeltempo

- a. De partijen beginnen om 20.00 uur. De zwartspeler start op dat tijdstip de klok, waarna de witspeler wordt geacht zijn zet uit te voeren.
- b. Wanneer de zwartspeler nog niet aanwezig is doet de witspeler een zet en start hij vervolgens de klok.
- c. Wanneer een speler 1 uur na aanvangstijd van de partij niet aanwezig is wordt de partij voor hem door de wedstrijdleader verloren verklaard.
- d. Het speeltempo bedraagt 1 uur en 40 minuten + 10 seconden per zet per persoon, volgens de Fischer rapid methode.
- e. In een partij waaraan in ieder geval één jeugdspeler deelneemt wordt als volgt van bovenstaande regels afgeweken:
  - a. De partij start om 19.30 uur en de speeltijd bedraagt 1 uur per persoon voor de gehele partij met 10 seconden bijtelling per zet.
  - b. De partij start om 19.00 uur met een normaal speeltempo (zie 2.4d)
  - c. De partij start om 20.00 uur en de speeltijd bedraagt 50 minuten per speler voor de gehele partij.

Eén van bovenstaande 3 mogelijkheden wordt vooraf door beide spelers afgesproken. Wanneer er geen overeenstemming mogelijk is neemt de wedstrijdleader een bindend besluit.
- f. De jeugdspeler kan beslissen af te wijken van de aangepaste speeltijd. Dan wordt de gebruikelijke speeltijd gehanteerd.
- g. Wanneer een jeugdspeler zich plaatst voor de kampioensgroep bedraagt het speeltempo 1 uur en 40 minuten + 10 seconden per zet per persoon, volgens de Fischer rapid methode. De partij waarin de jeugdspeler actief is begint om 19.30 uur.

## 2.5 Een externe partij op een interne avond

- a. Normaliter worden de wedstrijden voor de externe competitie door de verschillende teams in dezelfde week gespeeld. De interne competitie vervalt dan.
- b. Spelers die niet deelnemen aan een externe wedstrijd kunnen vrij schaken, zonder dat dit wordt doorberekend in de interne competitie.
- c. Wanneer een speler een externe wedstrijd schaakt op een interne competitieavond krijgt hij tweederde van de eigen rangwaarde, ongeacht de uitslag van de externe partij.

## 3. Beker Competitie

### 3.1 Spelregels

- a. Deze competitie wordt gespeeld volgens de wedstrijdregels, met de in hoofdstuk 1. genoemde uitzonderingen.

### 3.2 Toelichting wedstrijdssysteem

- a. De bekercompetitie vindt plaats nadat de interne competitie is afgesloten.
- b. Voorafgaand aan de 1<sup>ste</sup> avond van de bekercompetitie worden de deelnemers ingedeeld in twee groepen van 16 deelnemers.
- c. Wanneer er voor een groep minder dan 16 deelnemers beschikbaar zijn gelden de volgende regels:
  - I. Bij 1 of 2 deelnemers tekort wordt/worden 1 of 2 NN speler(s) toegevoegd. De deelnemer die tegen een NN speler loot gaat automatisch door naar de volgende ronde.
  - II. Bij 3 of 4 spelers tekort worden 2 NN spelers toegevoegd; hoe de overige plaatsen worden ingevuld wordt door de wedstrijdleader bepaald.
- d. In de groep met hoogst geëindigde schakers wordt gespeeld om de Grote Beker. In de andere groep wordt gespeeld om de Kleine Beker.
- e. Bij deze indeling wordt uitgegaan van de rangschikking na de laatste ronde van de interne competitie, voor de afscheiding van de kampioensgroep.
- f. In het geval dat die plaats niet overeenkomt met de werkelijke sterkte van die speler, bijvoorbeeld omdat hij te weinig partijen heeft gespeeld, krijgt hij een fictieve rangschikking, dit ter beoordeling van de wedstrijdleader en in overleg met de betreffende speler.
- g. Per avond wordt 1 partij gespeeld. Degene die deze partij wint gaat door naar de volgende ronde.
- h. Diegenen die in ronde 1 en 2 worden uitgeschakeld kunnen deelnemen aan de Rapid Competitie
- i. Wanneer een partij in remise eindigt gaat de speler die volgens de rangschikking na de laatste ronde van de interne competitie, voor de afscheiding van de kampioensgroep, als laagste is geëindigd door naar de volgende ronde. Deze regel geldt niet voor de finalepartij.
- j. Wanneer een speler niet aanwezig is, ongeacht de reden, wordt de partij voor hem verloren verklaard. Zijn tegenstander gaat automatisch door naar de volgende ronde.
- k. Wanneer een speler, die zich voor de volgende ronde had geplaatst, niet aanwezig is dan gaat zijn tegenstander van de vorige ronde automatisch door. Wanneer deze niet aanwezig is wordt een bye als lot toegevoegd.
- l. Aan het begin van een bekeronde worden de spelers volgens loting door de wedstrijdleader ingedeeld. De eerstgenoemde speler heeft wit.
- m. De twee spelers die in hun groep als laatste overblijven spelen de finale tegen elkaar.
- n. De wedstrijdleader bepaalt door loting wie wit heeft en wie zwart.
- o. Wanneer de finale in remise eindigt wordt de finale op de eerstvolgende clubavond opnieuw gespeeld, nu met verwisselde kleuren t.o.v. de 1<sup>ste</sup> keer.
- p. Wanneer de 2<sup>de</sup> finale weer in remise eindigt wordt de bekerkampioen bepaald door middel van 2 snelschaakpartijen met een bedenktijd van 5 minuten per speler.
- q. Indien na 2 snelschaakpartijen de stand gelijk is wordt net zo vaak een snelschaakpartij gespeeld totdat één van beide spelers een partij wint.
- r. De prijzen verbonden aan het winnen van de Grote en de Kleine Beker worden door het bestuur uitgereikt op de eerstvolgende Algemene Leden Vergadering.

### **3.3 Speeltempo**

- a. In de bekercompetitie wordt het speeltempo gebruikt zoals is omschreven in paragraaf 2.4 van dit wedstrijdreglement.

## 4. Rapid Competitie

### 4.1 Spelregels

- a. Deze competitie wordt gespeeld volgens de wedstrijdregels, met de in het hoofdstuk 1. genoemde uitzonderingen.
- b. De spelers zijn niet verplicht hun zetten te noteren.
- c. Wanneer een speler een onreglementaire zet doet mag diens tegenstander de winst claimen.

### 4.2 Toelichting wedstrijdssysteem

- a. Gelijktijdig aan de eerste 3 ronden van de bekercompetitie wordt de rapid competitie gespeeld.
- b. Leden die niet meedoen aan de bekercompetitie kunnen deelnemen aan de rapid competitie.
- c. Aan het begin van de speelavond worden door de wedstrijdleader groepen gemaakt van 4 spelers.
- d. Bij het samenstellen van de groepen wordt de rangschikking van de interne competitie, voor de afscheiding van de kampioensgroep, als uitgangspunt genomen. Er wordt naar gestreefd dat in elke groep spelers zitten met ongeveer gelijke speelsterkte.
- e. De deelnemers in elke groep spelen een enkelrondige competitie tegen elkaar.
- f. De deelnemers van elke groep voeren samen de regie over hun groep. Bij vragen kunnen zij terugvallen op de wedstrijdleader.
- g. Wanneer elke speler 3 partijen heeft geschaakt wordt de einduitslag schriftelijk ingeleverd bij de wedstrijdleader.
- h. Per gespeelde partij krijgt een speler 5 punten.
- i. Het aantal behaalde punten, gescoord in de gespeelde partijen tijdens de 3 speelavonden, wordt omgerekend naar een percentage.
- j. Het percentage (i) en het aantal punten (h) worden bij elkaar opgeteld.  
*(Concreet houdt dit in dat iemand die 9 partijen heeft gespeeld en al deze partijen heeft gewonnen een eindscore heeft van  $100\% + (9 \times 5) = 145$  punten)*
- k. De speler met de hoogste score is winnaar van de rapid competitie.
- l. De prijzen verbonden aan het winnen van de rapid competitie worden namens het bestuur uitgereikt op de eerstvolgende Algemene Leden Vergadering.

### 4.3 Speeltempo

- a. Beide spelers krijgen 25 minuten + 10 seconden per gespeelde zet bedenktijd per partij.

## 5. Snelschaak Competitie

### 5.1 Spelregels

- a. Deze competitie wordt gespeeld volgens de wedstrijdregels, met de in hoofdstuk 1. Algemeen genoemde uitzonderingen.
- b. De spelers zijn niet verplicht hun zetten te noteren.
- c. Wanneer een speler een onreglementaire zet doet mag diens tegenstander de winst claimen.

### 5.2 Toelichting op het wedstrijdstelsysteem

- a. De snelschaak competitie wordt gespeeld op een door het bestuur vastgestelde speelavond.
- b. Aan de snelschaak competitie kunnen alle leden deelnemen.
- c. Het snelschaakkampioenschap wordt gehouden met het Zwitsers indelingssysteem. De eerste twee ronden worden ingedeeld op rating.
- d. Degene met de meeste wedstrijdpunten eindigt als eerste en is snelschaakkampioen.
- e. Bij gelijk eindigen beslissen de onderlinge resultaten van de gelijk geëindigde spelers.
- f. Wanneer niet alle gelijk geëindigde spelers tegen elkaar hebben gespeeld, dan is de speler met de meeste winstpartijen de kampioen.
- g. Indien meerdere spelers evenveel partijen gewonnen hebben, dan beslist hets SB systeem.
- h. Wanneer het SB-systeem geen winnaar oplevert worden beslissingspartijen gespeeld. Hierin geldt het volgende:
  1. Er wordt gespeeld in een halve competitie.
  2. De bedenktijd per partij bedraagt 5 minuten per speler.
  3. Als er twee spelers meedingen wordt de speelkleur van de partijen wordt door loting bepaald. Bij meer spelers wordt de positie op het indelingsschema door loting bepaald.
  4. De winnaar is degene die na voltooiing de meeste punten heeft gehaald.
  5. Indien meerdere spelers gelijk eindigen wordt er door die spelers een nieuwe halve competitie gespeeld met verwisselde kleuren
- i. Indien er hierna nog geen winnaar kan worden aangewezen zullen alle gelijk geëindigde spelers tot snelschaakkampioen worden uitgeroepen
- j. De prijzen verbonden aan het winnen van de snelschaak competitie worden door het bestuur uitgereikt op de eerstvolgende Algemene Leden Vergadering.

### 5.3 Speeltempo

- a. Beide spelers krijgen 5 minuten bedenktijd per partij.