

WEDSTRIJDREGLEMENT INTERNE COMPETITIE SV HET KASTEEL

1. ALGEMENE BEPALINGEN

Artikel 1.1.

De schaakcompetitie van S.V. Het Kasteel kent de volgende competitie elementen:

- Driemaal per seizoen een interne competitie volgens een Zwitsers systeem.
- Een rapidschaakcompetitie.
- Een snelschaakcompetitie.
- Een bekertoernooi.

Artikel 1.2.

De te behalen persoonlijke titels zijn:

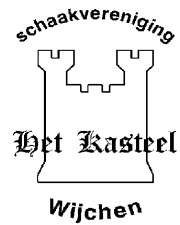
- 1) Algemeen schaakkampioen S.V. Het Kasteel.
- 2) B Kampioen S.V. Het Kasteel.
- 3) C Kampioen S.V. Het Kasteel.
- 4) Algemeen snelschaakkampioen S.V. Het Kasteel.
- 5) Algemeen rapidschaakkampioen S.V. Het Kasteel.
- 6) Bekerwinnaar S.V. Het Kasteel ("Ton Wouters - trofee").

Artikel 1.3.

De interne competitie wordt gespeeld in twee groepen. In de eerste groep zitten spelers uit de A-categorie. In de tweede groep zitten de spelers uit de B- en C-categorie. Aan het begin van elk seizoen maakt de interne wedstrijdleader een indeling in twee groepen op basis van de interne rating. Bij het indelen van partijen voor de tweede groep wordt er geen onderscheid gemaakt tussen spelers uit B- en C-categorie. Indien bij het indelen beide groepen oneven zijn, dan wordt een A-speler ingedeeld tegen een B-speler.

De interne wedstrijdleader heeft het recht om tussen twee periodes de categorie van een speler te veranderen. Dit gebeurt na overleg met desbetreffende speler.

Een nieuwe deelnemer aan de interne competitie wordt op basis van zijn KNSB-rating ingedeeld in een van de drie categorieën.



Artikel 1.4.

De titels worden behaald door de winnaars van de desbetreffende finalevierkampen. Men plaatst zich voor de finales op de navolgende wijzen:

ad 1) Finalegroep A: Als A-speler de hoogste plaats op de eindranglijst van een periode behalen.

Eventueel na een winnaar van een eerdere periode of na een B- of C-speler. De vierde plaats wordt toegekend aan de A-speler die over het hele seizoen de meeste punten gehaald heeft en geen eerdere periode gewonnen heeft.

ad 2) Finalegroep B: Als B-speler de hoogste plaats op de eindranglijst van een periode behalen.

Eventueel na een winnaar van een eerdere periode of na een A- of C-speler. De vierde plaats wordt toegekend aan de B-speler die over het hele seizoen de meeste punten gehaald heeft en geen eerdere periode gewonnen heeft.

ad 3) Finalegroep C: Als C-speler de hoogste plaats op de eindranglijst van een periode behalen.

Eventueel na een winnaar van een eerdere periode of na een A- of B-speler. De vierde plaats wordt toegekend aan de C-speler die over het hele seizoen de meeste punten gehaald heeft en geen eerdere periode gewonnen heeft.

ad 4) De wedstrijdleider bepaald aan het begin van het seizoen op basis van de interne ratinglijst de ratinggrenzen voor de drie categorieën.

ad 5) Een speler kan zich alleen plaatsen voor de finalegroep van de categorie waarin de speler is ingedeeld.

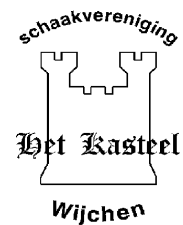
ad 6) Voor ad 1, 2 en 3 geldt de beperking dat een speler slechts aan één van de drie finalevierkampen mag deelnemen.

Alleen spelers die zich plaatsen voor finalegroep A kunnen algemeen clubkampioen worden.

ad 7) Snelschaakfinale: Nummers 1 van de beide voorronden van de snelschaak A groepen.

ad 8) Rapidfinale: Nummers 1 van de beide voorronden van de rapid A groepen

ad 9) Bekerwinnaar: Winnaar van het knock-out toernooi, vernoemd naar de schenker van de beker.

**Artikel 1.5.**

Verder te winnen prijzen:

- De ratingtrofee: snelst stijgende speler op de ratinglijst over het hele seizoen.
- Herinnering voor de topscorers per ingeschreven externe teams.
- Wisselbeker voor de topscorer over alle ingeschreven externe teams.

NB: Bepalend is de procentueel hoogste score waarbij een minimum van 5 partijen gespeeld moet zijn. Als een speler voor meerdere teams is uitgekomen tellen alle gespeelde partijen mee. Bij gelijk eindigen gaat de wisselbeker naar de speler die de meeste punten heeft behaald. Is dit ook gelijk dan gaat de wisselbeker naar de speler die gemiddeld aan het hoogste bord in het hoogste team heeft gespeeld.

Artikel 1.6.

Aanvang van de clubavond voor senioren is gesteld op 20:00 uur.

Ten behoeve van de indeling voor de interne competitie is het noodzakelijk dat de deelnemers zich uiterlijk 20.00 uur (laten) registreren op de intekenlijst.

- Inschrijving geschiedt door aanmelding bij de wedstrijdleader.
- De aanvang van de partijen is gesteld op 20:10 uur.
- Te laat registreren betekent: geen inschrijving

Artikel 1.7.

In het algemeen gaat de wedstrijdleader ervan uit dat spelers onderling in redelijkheid omgaan met elkaar tijdens de partij. De deelnemers aan een der competities zullen zich niet schuldig maken aan enige vorm van competitie vervalsing.

Het functioneren van de wedstrijdleader dient als toegevoegd te worden gezien, en niet als vervangend. Constatering dat dit bovenstaande niet het geval is kan door de wedstrijdleader bestraft worden en zelfs leiden tot verlies van een partij; en in extreme gevallen tot uitsluiting van een bepaalde competitie.

Artikel 1.8.

De wedstrijdleader heeft het recht om in uitzonderlijke situaties af te wijken van het hier gestelde.

Zaken die niet geregeld zijn in dit reglement worden overgelaten aan de beslissing van de wedstrijdleader, met dien verstande dat hij er hierna wel een regeling voor opstelt.

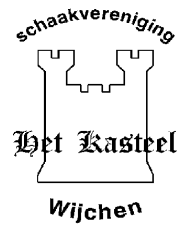
Artikel 1.9.

De wedstrijdleader is de enige die de stand van een competitie evenals de status (wel of niet deelnemen) van spelers bijhoudt. Wat niet bij de wedstrijdleader bekend is, bestaat t.a.v. de competitie ook niet!

Artikel 1.10.

Ten aanzien van een intern competitie geschil of bezwaar bij een beslissing van de intern wedstrijdleader kan een protest aanhangig gemaakt worden bij de geschillencommissie. Deze beoordeelt het geschil of bezwaar vervolgens. De uitspraak van de commissie is bindend.

Bezwaar tegen de gang van zaken is mogelijk bij de Algemene Leden Vergadering.

**Artikel 1.11.**

Bij persoonlijke afwezigheid van de wedstrijdleider op een clubavond zal hij een vervanger aanwijzen. Hij blijft echter verantwoordelijk voor de genomen beslissingen.

2. BEPALINGEN VOOR PARTIJEN MET EEN "NORMAAL" SPEELTEMPO**Artikel 2.1.**

In de interne en bekercompetitie wordt gespeeld volgens de 'Regels van het Schaakspel' in de laatst bekende officiële vertaling van de KNSB. Dit reglement ligt steeds ter inzage. Eventuele afwijkingen in het wedstrijdreglement interne competitie gelden boven die van de KNSB.

Artikel 2.2.

Het speltempo voor partijen tussen senioren is 1:40 uur p.p.p. + 10 sec. per zet. Het is toegestaan om een ander speltempo te hanteren, mits men het hierover met de tegenstander eens is. Jeugdleden en junioren die de leeftijd van 16 jaar nog niet bereikt hebben kunnen recht doen gelden op een ander speltempo. Zie voor speltempo van de beker bij punt 4.4.

Artikel 2.3.

Jeugdspelers kunnen (met schriftelijke toestemming van de ouders of voogd) verzoeken deel te nemen aan de interne competitie. Een besluit over eventuele deelname wordt genomen door de jeugdleider en de intern wedstrijdleider. Onvoorwaardelijk geldt dat het jeugdlid tenminste tot 21:30 uur op de club aanwezig moet mogen zijn! De verdeling van de bedenktijd dient tussen de jeugdspeler en zijn tegenstander te worden geregeld, eventueel in overleg met de wedstrijdleider. Jeugdspelers verplichten zich, zodra dit mogelijk is, om tot een later tijdstip dan 21:30 uur op de club aanwezig te kunnen zijn. Zij geven dit dan door aan de intern wedstrijdleider.

In zoverre niet anders bepaald bezitten jeugdspelers dezelfde status als senior spelers.

Artikel 2.4.

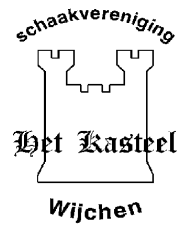
Overeenkomstig de KNSB reglementen is een partij waarin geen zet is gespeeld niet geldig. Middels dit artikel is een afgesproken uitslag toegestaan. De uitslag wordt echter niet zonder meer door de wedstrijdleider overgenomen. Het competitieverloop en de krachtsverhoudingen kunnen reden zijn om een andere uitslag toe te kennen. Bij duidelijke onredelijkheid kan zelfs een 0-0 uitslag toegekend worden.

Artikel 2.5.

In overeenstemming met de van toepassing zijnde regels van de regionale competitie geldt het volgende:

Ook na de eerste 15 zetten is notatie verplicht; deze verplichting geldt echter niet meer met 5 minuten of minder op de klok. Bij niet noteren kan de wedstrijdleider de partij eventueel verloren verklaren. Bij een mindere stelling is het toegestaan om "op de klok" te spelen. Dit gebeurt met in acht nemen van de sportiviteit; de wedstrijdleider dient hierop toe te zien en zal zonodig ingrijpen.

Zie Artikel 1.6. Men dient in zijn spel aan te geven, dat men op winst wil spelen.



3. DE INTERNE COMPETITIE

Artikel 3.1.

Bij winst krijgt men 1 punt, bij remise ½ punt, bij verlies 0 punten.
Als men wordt uitgeloot levert dit 1 punt op.

Artikel 3.2.

- Indien een speler tijdens een interne competitieronde uitkomt voor een vertegenwoordigend team van Het Kasteel, dan krijgt de speler een ½ punt.
- Indien een speler tijdens een interne competitieronde een snelschaakfinale en/of rapidschaakfinale speelt, dan krijgt de speler een ½ punt.

Artikel 3.3.

Bij gelijk eindigen wordt de uitslag bepaald door SB punten.

Artikel 3.4.

Finalekampen normaal speeltempo.

Gespeeld wordt volgens de normale spelregels. Bij gelijk eindigen zal een beslissingsmatch noodzakelijk zijn op de daarvoor beschikbare speelavond. Deze zal gespeeld worden volgens het "sudden death" principe. Bij de indeling van de speelavonden houdt de wedstrijdleader hiervoor een datum open.

Artikel 3.5.

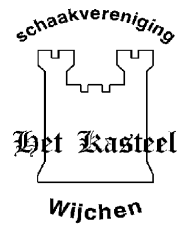
Het is, binnen het bestaande Zwitsers competitiesysteem, toegestaan om onderlinge partijen af te spreken, of eventueel roostergroepen samen te stellen. Dit kan echter uitsluitend in overleg en met toestemming van de wedstrijdleader. Daar dit is te beschouwen als een persoonlijke zaak zal deze hierop verder geen toezicht houden.

Artikel 3.6.

Uitloten is noodzakelijk, wanneer bij een speelronde een oneven aantal spelers wenst deel te nemen. In principe kan men maar eenmaal binnen een competitieperiode worden uitgeloot.

Artikel 3.7.

De groepsindeling geschiedt door de wedstrijdleader, volgens de eindstand van de laatste periode die afgerond is, met inachtneming van de promotie/degradatieregeling.



4. DE BEKERCOMPETITIE

Artikel 4.1.

Het bekertoernooi is een knock-out competitie, met vrije inschrijving. Men speelt om een wisselbeker: de "Ton Wouters Beker".

Artikel 4.2.

Aanmelding geschiedt uiterlijk op de vrijdagavond twee weken voor de eerste ronde van een bekertoernooi. Na de 1^{ste} ronde betekent niet aanwezig automatisch uitschakeling, tenzij men VOORAF een regeling treft met de tegenstander, (zie Artikel 4.5.). Ingeval van een 0-0 uitslag zijn beide spelers uitgeschakeld. Wanneer de partijen om 20:15 uur niet zijn begonnen, zal de wedstrijdleader de klok van de witspeler in werking stellen, (zie Artikel 4.4.).

Artikel 4.3.

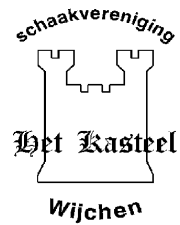
De 1^{ste} ronde heeft tot doel het aantal spelers terug te brengen tot een macht van twee. Indeling en kleurverdeling geschieden naar inzicht van de wedstrijdleader. In principe zijn de spelers met de hoogste rating vrijgesteld. De indeling van alle overige ronden gebeurt steeds door loting zodra de deelnemers aan deze ronden bekend zijn. Deze loting wordt minimaal 2 weken voor aanvang van iedere ronde verricht.

Artikel 4.4.

De 1^{ste} partij tussen 2 tegenstanders in iedere ronde wordt gespeeld volgens de regels van de interne competitie (zie Artikel 3), en telt hiervoor ook geheel mee. Bij deze 1^{ste} partij geldt een bedenktijd van 1:25 uur p.p.p.p. + 10 sec. per zet. Wanneer deze partij remise wordt, volgt een snelschaakpartij met als bedenktijd 10 min p.p.p.p. + 10 sec. per zet. Deze partij telt niet mee voor de interne competitie. Wanneer deze partij ook remise wordt, volgen snelschaakpartijen, met 5 min. p.p.p.p., zonder bijtelling. Na 24.00 uur mogen geen nieuwe vluggerpartijen worden begonnen. Indien nodig bepaalt het lot de winnaar. Wanneer beide spelers overeenkomen hun partij op een volgende speelavond opnieuw te spelen is dit eveneens toegestaan. Deze telt dan normaal mee voor de interne competitie.

Artikel 4.5.

Wanneer een bekerpartij niet op de daarvoor bestemde avond kan worden gespeeld, is de witspeler verantwoordelijk voor het vaststellen van een nieuwe speeldatum. Hij overlegt hiertoe met tegenstander en wedstrijdleader. Bij in gebreke blijven gaat de zwartspeler door naar de volgende ronde.



5. DE SNELSCHAAKCOMPETITIE

Artikel 5.1.

S.V. Het Kasteel kent een snelschaakcompetitie met twee voorronden en een finale. Er wordt gespeeld met een door de wedstrijdleider te bepalen speeltempo; waarbij rekening wordt gehouden met de minimum en maximum speeltijd vermeld in het FIDE-reglement.

Artikel 5.2.

Gespeeld wordt volgens het FIDE-reglement voor snelschaak welke op de club ter inzage ligt.

Artikel 5.3.

Bij gelijk eindigen in de voorrondes is de onderlinge partij bepalend. Mocht dit geen uitsluitsel geven, dan wordt er een barrage gespeeld. Het speeltempo wordt door de wedstrijdleider bepaald.

Artikel 5.4.

Finalekampen snelschaak

De finale wordt gespeeld tussen de winnaars van de beide voorronden. Deze finale bestaat uit een "best of nine" competitie. Beide finalisten spelen op één avond maximaal 9 partijen. Winnaar is diegene, die als eerste 5 punten heeft behaald. Indien er na 9 partijen een gelijke stand is ontstaan volgt een "Sudden-Death" met hetzelfde speeltempo volgens het "Golden Goal" principe. De eerste speler die een partij weet te winnen wint de finale.

6. DE RAPIDSCHAAKCOMPETITIE

Artikel 6.1.

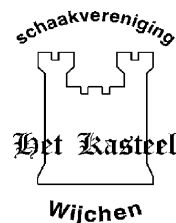
S.V. Het Kasteel kent een rapidschaakcompetitie met twee voorronden en een finale. Er wordt gespeeld met een door de wedstrijdleider te bepalen speeltempo, waarbij rekening wordt gehouden met de minimum en maximum speeltijd vermeld in het FIDE-reglement.

Artikel 6.2.

Gespeeld wordt volgens het FIDE reglement voor rapidschaak welke op de club ter inzage ligt.

Artikel 6.3.

Bij gelijk eindigen in de voorrondes is de onderlinge partij bepalend. Mocht dit geen uitsluitsel geven, dan wordt er een barrage gespeeld. Het speeltempo wordt door de wedstrijdleider bepaald.



Artikel 6.4.

Finalekampen rapidschaak

De finale wordt gespeeld tussen de winnaars van de beide voorronden.

Deze finale bestaat uit een "best of five" competitie. Beide finalisten spelen op één avond maximaal 5 partijen. Winnaar is degene, die als eerste 3 punten heeft behaald. Indien er na 5 partijen een gelijke stand is ontstaan volgt een "Sudden-Death" met hetzelfde speeltempo volgens het "Golden Goal" principe. De eerste speler die een partij weet te winnen wint de finale.

7. SPEELDATA

Artikel 7.1.

De wedstrijdleader draagt zorg voor een bijgewerkte lijst voor het hele seizoen. Deze lijst hangt op het prikbord en wordt ook gepubliceerd in het Infonummer. Met nadruk is er op te wijzen dat deze lijst voorlopig is. De wedstrijdleader is te allen tijde gerechtigd deze indeling naar eigen inzicht aan te passen.

8. ENIGE BEGRIPPEN

Artikel 8.1.

Sudden Death

Met verwisselde kleuren en gehalveerde speeltijd.

Het principe van gehalveerde speeltijd gaat door, tot er een beslissing is gevallen.

De speeltijd mag echter niet korter worden dan 5 minuten per persoon per partij.

Artikel 8.2.

Bye

Geen tegenstander.

Artikel 8.3.

Vrije Inschrijving

Lidmaatschap van S.V. Het Kasteel is niet verplicht.

Artikel 8.4.

Spelers

Leden van de S.V. Het Kasteel, alsmede gastspelers, die op vrijwillige basis deelnemen aan een door of namens de S.V. Het Kasteel georganiseerde competitie.

Artikel 8.5.

p.p.p.p.

Per persoon per partij.

9. SLOTBEPALING

Artikel 9.1.

Aldus vastgesteld in de algemene ledenvergadering, gehouden op 28 februari 2020 te Wijchen.