

Reglement

Algemeen

Nieuwe clubleden starten in groep 3. Alleen in uitzonderingsgevallen kan het bestuur besluiten om een nieuwe speler in een hogere groep te laten starten.

Regels

1. De aanvangstijd van de IC is om 20.15 uur. De klok dient om 20.15 uur aangezet te worden ook al is de tegenstander nog niet aanwezig.
2. Een speler die om **20.45 uur** nog niet aanwezig is verliest de partij (reglementair).
3. Het speeltempo bedraagt 40 zetten in 1 uur en 45 minuten per speler per partij.
Na 40 zetten en het verstrijken van de regulaire speeltijd van een speler krijgen beide spelers 15 minuten speeltijd erbij.
4. Voor de te spelen partijen geldt het FIDE – schaakreglement.
5. Reglementair besliste partijen in groep 3 (bv. wegens niet of te laat verschijnen bij aanvang van de partij), worden als niet gespeeld beschouwd. Beide spelers kunnen derhalve opnieuw tegen elkaar worden ingedeeld.
6. Indien men niet aanwezig kan zijn voor het spelen van een IC – wedstrijd dan dient de speler zich **voor 19:00** uur af te melden bij de wedstrijdleader.
7. Beide spelers dienen na afloop van de partij de stukken (na controle van het aantal stukken) in de daarvoor bestemde opbergdoos te doen en tezamen met het bord en de klok bij een opbergkist te plaatsen.

Indeling

Op de ALV van de Vughtse Toren van augustus 2015 is gekozen voor een nieuwe competitieformule. Deze formule bestaat uit twee delen: een roostercompetitie en een laddercompetitie.

De roostercompetitie

- Er zijn twee groepen van 10 spelers en een derde groep met de overige spelers. Er worden per jaar 3 cycli van 11 wedstrijden gespeeld:
 - o In groep 1 en 2 wordt een halve competitie van 9 wedstrijden gespeeld. Hierbij speelt elke deelnemer eenmaal tegen elke andere deelnemer volgens een, van tevoren door de wedstrijdleader vastgesteld, wedstrijdschema. Omdat er afmeldingen kunnen zijn, zijn er per cyclus 2 of 3 inhaalavonden (meestal na de laatste ronde) waarop men wedstrijden kan inhalen.
 - o In groep 3 worden 9, 10 of 11 wedstrijden gespeeld waarbij er wordt ingedeeld volgens het “reglement Zwitsers op weerstandspunten”. Eventueel kan, bij een geschikt aantal deelnemers, ook in deze groep een halve competitie gespeeld worden zoals in groep 1 en 2. Dit is ter beoordeling van de wedstrijdleader.

- De wedstrijdleider maakt voor groep 3 enige tijd voor de wedstrijddag, via de website en/of via een email, een voorlopige indeling bekend. Hier kunnen echter geen rechten aan worden ontleend. De definitieve indeling wordt op dinsdag om 20:00 bekend gemaakt.
- Na afloop vindt in alle drie de groepen promotie en/of degradatie plaats (twee spelers).
- NB: Als het aantal spelers dusdanig is dat er vier (of meer) groepen in de roostercompetitie kunnen spelen, zal dat nagestreefd worden.

Bijzondere gevallen bij de halve competitie:

- *Een speler (A) weet bij aanvang van een cyclus al dat hij minstens 4 keer niet mee kan doen.* In dat geval wordt hij voor deze cyclus niet ingedeeld en speelt hij alleen mee in de laddercompetitie. De vrijgekomen plaats wordt ingenomen door de hoogst geëindigde degradant uit deze groep van de vorige cyclus. Aan het eind van de huidige cyclus promoveert slechts 1 speler uit de onderliggende groep zodat bij de volgende cyclus speler A weer in zijn oorspronkelijke groep ingedeeld kan worden. Dit principe herhaalt zich indien er nog een groep onder zit.
- *Een speler (B) meldt zich gedurende de cyclus 3 of meer keer af.* De wedstrijdleider beslist dan welke partijen ingehaald worden om ongewenste effecten bij promotie en degradatie te voorkomen. Dat wil zeggen dat in te halen partijen die van invloed zijn op wie er kan promoveren of degraderen, voorrang hebben. De niet gespeelde partijen gelden als verloren voor speler B.
- *Een speler (C) meldt zich gedurende de cyclus een keer af voor de geplande partij tegen speler D. Op 1 (of beide) inhaalavonden van deze partij kan speler C ook niet spelen.* Voor deze partij geldt dan als uitslag dat speler C deze verloren heeft, speler D krijgt een punt.
- *Een speler (E) kan gedurende de cyclus een keer niet spelen omdat zijn tegenstander F zich afgemeld heeft. Op 1 (of beide) inhaalavonden kan speler E zelf niet spelen.* Voor deze partij geldt dan als uitslag: remise.

Omdat er bij afmeldingen in groep 1 en 2 geen herindeling plaatsvindt, zullen er per avond mogelijk een aantal spelers zijn die geen partij hebben. Bij groep 3 zal maximaal 1 speler geen tegenstander hebben. Hiervoor is de laddercompetitie bedoeld:

De laddercompetitie

- Alle spelers zitten in één groep.
- Gedurende het hele jaar worden per avond de spelers die op die avond niet in de roostercompetitie spelen volgens het “reglement Zwitsers op weerstandspunten” ingedeeld; zij spelen een normale partij.
- Naast de clubkampioen is er nu ook een ladderkampioen.

- De laddercompetitie is bedoeld voor:
 - o Spelers die tijdens de roostercompetitie overblijven doordat hun tegenstander zich heeft afgemeld.
 - o Spelers die tijdens een inhaalavond niet hoeven in te halen of vooruit te spelen.
 - o Spelers die afzien van de roostercompetitie doordat zij vooraf aangeven bijv. maar de helft van de keren aanwezig te kunnen zijn (dit zijn spelers die nu bijvoorbeeld wegens vakantie zich een hele cyclus afmelden).
 - o Nieuwe spelers die een keer komen kijken.

Punten

1. Winst = 1 punt; remise = ½ punt; verlies = 0 punt; bye = 1 punt; niet aanwezig = 0 punt
2. Een “Bye” in groep 3 wordt door de wedstrijdleader toegekend. De “Byes” worden gelijkmatig aan alle spelers toegewezen. **Vanwege competitieve redenen kan de wedstrijdleader de bye uitstellen, wanneer een bye invloed kan hebben op kampioenschap of de eerste plaats in een cyclus.**
3. Indien een speler uit groep 3 op de clubavond een externe competitie wedstrijd moet spelen dan krijgt deze speler een “bye” en krijgt hij 1 punt. Dit mag per seizoen maximaal 2 x per speler gebeuren. Wordt in hetzelfde seizoen voor een 3e keer vooruit gespeeld voor de externe competitie, dan ontvangt deze speler 0 punten en wordt hij voor de interne competitie als afgemeld beschouwd.

Promotie / degradatie

1. Per cyclus promoveren **standaard** de bovenste 2 spelers van groep 2 en 3.
2. Per cyclus degraderen **standaard** de onderste 2 spelers van groep 1 en 2.
3. Promoveren **en degraderen** is verplicht.
4. **Om groep 1 en 2 op 10 spelers te houden kan de wedstrijdleader besluiten om in overleg met bestuur 1 of 3 spelers te degraderen of promoveren. Hij zal dit voor aanvang van de 5e ronde van de cyclus bekend maken aan de leden van de schaakvereniging.**
5. **Spelers van groep 1 en 2 kunnen, voordat de cyclus begint, aangeven dat ze liever willen spelen in de laddercompetitie. Dit kunnen ze doen als ze vooraf weten, dat ze minimaal 4 ronden niet mee kunnen spelen. Ze behouden dan het recht om de cyclus daarop terug te komen in hun groep.**

Kampioenschap

1. Kampioen is degene die na alle wedstrijden in het seizoen de meeste punten heeft gescoord in groep 1.
2. Indien meerdere spelers gelijk eindigen dan beslist de onderlinge uitslag van alle in het

- betreffende seizoen tegen elkaar gespeelde wedstrijden.
3. Indien de onderlinge uitslag gelijk is dan beslissen de weerstandspunten.
 4. Bij gelijke weerstandspunten beslist de Sonnenborn-Berger-score.

In alle situaties waarin het reglement niet voorziet beslist de wedstrijdleader.