WEDSTRIJDREGLEMENT BSG (vastgesteld ALV 9 september 2019)

Algemeen

Voor alle competities en toernooien geldt dat men uiterlijk 19:45 uur aanwezig dient te zijn. Er wordt ingedeeld tussen 19:45 en 19:55 uur. Laatkomers worden zonder tijdig bericht niet ingedeeld.
De wedstrijden tegen externe teams in de SOS competitie beginnen om 19:45 uur.

De wedstrijdleider is tevens de arbiter. De wedstrijdleider heeft de bevoegdheid om beslissingen te nemen in zaken waarin het reglement niet voorziet.

Er wordt gespeeld volgens de FIDE regels van het Schaakspel (KNSB, versie januari 2018).
Het schaakseizoen begint in september met de interne competitie en eindigt na het zomerschaak (juni tot en met augustus).

Als uitzondering op FIDE-regel 11.3b:
Wanneer een mobiele telefoon toch geluid maakt en niet op de trilstand staat, moet de speler deze onmiddellijk uitschakelen. De speler krijgt een waarschuwing van de wedstrijdleider/arbiter. Indien de telefoon van dezelfde speler tijdens dezelfde wedstrijd daarna nogmaals geluid maakt, dan wordt de partij voor hem verloren verklaard.

Na het bekend worden van de externe competitiewedstrijden wordt in oktober de definitieve agenda voor het lopende seizoen vastgesteld.

Interne competitie

Er wordt in twee groepen gespeeld: groep 1 bestaat uit de 22 sterkste spelers plus evt. toegevoegde wild-card spelers en groep 2 uit de overige spelers.
Het speeltempo in groep 1 is per speler 1 uur en 40 minuten voor de partij + 10 seconden per zet vanaf zet 1. Het speeltempo in groep 2 is per speler 1 uur en 30 minuten voor de partij + 10 seconden per zet vanaf zet 1.
In onderling overleg kan er in groep 2 het speeltempo aangepast worden. Bij geen overeenstemming blijft het 1 uur en 30 minuten + 10 seconden per zet vanaf zet 1.
Indien een van de spelers een jeugdspeler is, dan is het speeltempo per speler tenminste 1 uur en 15 minuten voor de partij + 10 seconden per zet vanaf zet 1. Het speeltempo wordt in overleg met de jeugdspeler vastgesteld.

Er worden per seizoen 30 rondes gespeeld, verdeeld over drie perioden van elk 10 ronden, volgens het Zwitsers systeem. In de eerste drie ronden wordt er op rating (BELO) ingedeeld, daarna op weerstandspunten.

Aan het begin van elke periode worden alle scores weer op nul gezet. De groepswinnaar aan het einde van de periode is degene met het hoogste aantal matchpunten. Eindigen er spelers met een gelijk aantal matchpunten, dan worden de periodepunten gedeeld, zie hoofdstuk Kampioenschap/Ratingklassen.

De puntenwaardering is anders dan gebruikelijk: Bij winst krijgt men 5 matchpunten, bij remise 3 matchpunten en bij verlies 1 matchpunt. Dit geldt zowel voor interne als voor externe partijen (thuiswedstrijden in de SOS-competitie op maandagavond).
Voor een bye of een bardienst krijgt men 3 matchpunten. Beiden komen maximaal één keer per seizoen voor. Per periode worden er maximaal twee keer voor een afwezigheid 2 matchpunten toegekend. Is een speler vaker afwezig, dan krijgt hij geen matchpunten meer die rondes.

Enkele bye

Een enkele keer gebeurt het dat de indeling zo uitkomt dat iemand geen tegenstander heeft. Je krijgt dan een bye. Dat wil zeggen dat je 3 punten krijgt, maar je speelt niet. Dat is vervelend, want je komt naar de club om te schaken.

Een speler die geen tegenstander heeft, heeft een bye. Hij kan kiezen om 3 punten te krijgen zonder te spelen, maar hij kan ook een partij spelen tegen alle andere spelers van BSG. De speler met de bye verdient 5 punten bij winst en 3 punten bij gelijkspel of verlies.

Hoe werkt het? Ieder lid mag een zet uitvoeren op het bord van de speler met de bye. Er zijn geen regels die bepalen hoe vaak een bepaald lid een zet mag doen. We rekenen erop dat iedereen dat fair doet, dus bijvoorbeeld niet steeds een speler met een hoge BELO als de speler met de bye een lage BELO heeft.
Het speeltempo is het in de interne competitie gebruikelijke speeltempo.
De kleur wordt afgeleid van de rangschikking van de vorige ronde net zoals bij andere partijen in de interne competitie.
Voorstel voor de naam van het collectief van BSG is Bye Schaakt Graag (initialen: BSG)

BSG wordt als externe speler toegevoegd aan de spelerslijst en heeft daarom een belo rating nodig. Deze rating is bij aanvang vastgesteld op 1700. Dit is het gemiddelde van de spelers van groep 1 en 2.

Dubbele bye

Bij het spelen in twee groepen kan het voorkomen dat er in beide groepen een oneven aantal spelers is. In plaats van 2 byes te geven, speelt in dit geval de - op dat moment - hoogst geklasseerde speler uit groep 2 tegen de laagst geklasseerde speler uit groep 1. Indien match- en weerstandspunten geen uitkomst bieden omtrent klassering, dan wordt de BELO-rating als klassering gebruikt.

Elke speler kan maximaal 1 keer per periode tegen een speler uit een andere groep uitkomen. In dat geval wordt de eerstvolgende hoogst/laagst geklasseerde speler geselecteerd.

De speler uit groep 2 speelt met wit, tenzij daardoor het kleursaldo van een van de spelers 3 wordt. Bij winst en remise voor de witspeler geldt de normale puntenwaardering (5 respectievelijk 3 matchpunten). Bij verlies geldt een afwijkende puntenwaardering: de speler uit groep 2 (verliezer) krijgt 2 matchpunten en de speler uit groep 1 (winnaar) krijgt 4 matchpunten.

Externe partijen

Alle partijen op maandagavonden worden meegeteld voor de interne competitie, ook partijen in de SOS-competitie. Het aantal matchpunten bij winst, remise of verlies ***is gelijk aan*** de interne competitie.

De rating van de externe tegenstander wordt in de BELO verwerkt. Aan het einde van het seizoen wordt de BELO gecorrigeerd door externe wedstrijden uit SOS- en KNSB-competitie, die niet op maandag zijn gespeeld, te verwerken.

Promotie/degradatie

Aan het einde van de periode promoveren de bovenste 3 spelers uit groep 2 naar groep 1. Promotie is niet verplicht: indien een speler afziet van promotie, dan komt de eerstvolgende speler in de rangschikking voor promotie in aanmerking.
Per periode degraderen de onderste 3 spelers uit groep 1 naar groep 2.
Om de promotie/degradatie kandidaten te bepalen wordt eerst gekeken naar het aantal matchpunten, vervolgens naar het aantal weerstandspunten, de onderlinge uitslag en tenslotte naar de score tegen de top 8 van de betreffende groep.

Als zich tijdens de competitie een nieuwe sterke speler (2000+ ELO-punten) aandient dan heeft de wedstrijdleider de bevoegdheid om het aantal promotieplaatsen met ėėn te verminderen en het nieuwe lid in groep 1 te plaatsen. Deze uitzonderlijke maatregel moet uiterlijk in de voorlaatste ronde van een periode worden meegedeeld.
Aan het begin van een competitieperiode kan de wedstrijdleider in overleg met TC bepalen of er spelers zijn die in aanmerking komen voor een zgn Wild-card. Deze spelers worden dan toegevoegd aan groep 1 en zijn gehouden aan de standaard regels

Kampioenschap/ratingklassen

Elke speler wordt aan het begin van het seizoen op basis van zijn BELO ingedeeld in een ratingklasse, te weten: hoger dan 2000, van 1800 tot en met 2000, van 1600 tot en met 1800, of lager dan 1600 punten.
Om de seizoenswinnaar in elk van deze ratingklassen (ook wel categorieën genoemd) te bepalen wordt gewerkt met periodepunten:
De winnaar in groep 1 krijgt 1 periodepunt, elke volgende speler 1 punt meer (nummer 24 in groep 1 krijgt dus 24 punten). De winnaar in groep 2 krijgt 24+1=25 punten, elke volgende speler 1 punt meer (bv nummer 10 in groep 2 krijgt dus 24+10=34 punten).
Indien een speler een periode niet heeft meegespeeld dan krijgt hij deze periode 30 punten ter compensatie.
Voordat de periodepunten toegekend worden, wordt er eerst een verdeling van de score gemaakt voor die spelers die een gelijk aantal matchpunten in die periode behaald hebben.
Voorbeeld: indien er twee spelers zijn die beide 15 matchpunten behaald hebben en zijn geëindigd in de Sevilla ranglijst op plaats 10 resp. 11, dan worden de periode punten gedeeld ofwel beide krijgen 10.5 punten toegekend in de betreffende periode.
Een gelijkmatige verdeling volgt ook bij meerdere gelijke matchpunten van spelers.

De speler met het minste aantal periodematchpunten, opgeteld over de drie perioden, is de seizoenswinnaar in de betreffende ratingklasse/categorie. De speler met het minste aantal periodematchpunten van alle spelers is clubkampioen van BSG.

Wanneer meerdere spelers een gelijk aantal periodematchpunten hebben dan is de totaalscore over de onderlinge partijen in de drie perioden beslissend. Indien dit geen beslissing oplevert dan spelen de overgebleven spelers een beslissingsmatch om de nummers 1 en 2 in een categorie te bepalen. De kleurverdeling wordt bepaald op basis van de reeds gespeelde onderlinge partijen en anders door middel van loting.

Prestatieprijs

Deze wordt gewonnen door de speler met de grootste BELO stijging over het seizoen. Deze speler moet wel tenminste 16 interne én 6 externe partijen gespeeld hebben.

Snel- en rapidschaak

5 minuten snelschaakkampioenschap

Dit toernooi begint met een voorronde van 7 partijen Zwitsers om te bepalen welke spelers vervolgens in meerkampen gaan spelen. De eerste drie rondes worden ingedeeld op SNELO, daarna op weerstandspunten.

Voor de indeling van spelers in meerkampen wordt eerst gekeken naar het aantal punten en vervolgens naar het aantal weerstands- en SB-punten. De kampioensgroep speelt een tienkamp (andere groepen een meerkamp afhankelijk van het aantal deelnemers). De winnaar van de kampioensgroep is clubkampioen 5 minuten snelschaak van BSG.
In de meerkampen wordt gespeeld volgens een enkelrondige Berger-tabel. Het nummer van elke speler wordt door loting bepaald.
Bij gelijk eindigen in een meerkamp wordt de winnaar bepaald door:

1. de score in de voorronde (puntentotaal)
2. onderling resultaat (resultaat van de in de voorronde en meerkamp tegen elkaar gespeelde partijen)
3. levert dit geen winnaar op dan wordt er een sudden death partij gespeeld, waarbij wit 5 minuten en zwart 4 minuten heeft. Bij remise wint de zwartspeler de titel. Degene die de loting wint kiest zijn kleur. Wanneer er drie spelers gelijk eindigen dan wordt door loting bepaald welke twee spelers met welke kleur eerst een sudden death partij spelen. De winnaar daarvan speelt met wit tegen de derde speler een sudden death partij.

10 minuten snelschaakkampioenschap

Dit toernooi wordt op twee avonden gespeeld. De eerste avond worden er 7 voorrondes (7 partijen Zwitsers met normale waardering) gespeeld om te bepalen welke spelers er op de tweede avond in meerkampen gaan spelen. De eerste drie rondes wordt ingedeeld op SNELO, daarna op weerstandspunten.

Wie niet meespeelt in de voorrondes op de eerste avond, kan de tweede avond niet in de kampioensgroep deelnemen.

Voor de indeling van spelers in meerkampen wordt eerst gekeken naar het aantal wedstrijdpunten en vervolgens naar het aantal weerstandspunten. De kampioensgroep speelt een tienkamp. De winnaar van de kampioensgroep is clubkampioen 10 minuten snelschaak van BSG.
In de meerkampen wordt gespeeld volgens een enkelrondige Berger-tabel. Het nummer van elke speler wordt door loting bepaald. Bij gelijk eindigen in een meerkamp gelden dezelfde regels als in het 5 minuten toernooi.

Klouwen bokaal

De snelschaakkampioen van BSG is diegene die beide snelschaaktoernooien wint, of diegene die een snelschaakmatch wint tussen de winnaars van de beide toernooien. Deze tweekamp gaat over 8 partijen, vier met 5 minuten bedenktijd en vier met 10 minuten bedenktijd en wordt op een aparte avond gespeeld. De kleurverdeling voor de eerste partij wordt door loting bepaald. Wanneer deze tweekamp geen beslissing brengt volgt er een sudden death partij, waarbij wit 5 minuten heeft en zwart 4. Bij een remise wint de zwartspeler. De snelschaakkampioen van BSG krijgt de wisselbeker (de zogeheten ‘Klouwen’ bokaal) overhandigd.

Rapidkampioenschap

Het rapidkampioenschap bestaat uit 9 rondes Zwitsers, verdeeld over twee avonden. De eerste avond worden er 4 partijen gespeeld, de tweede avond 5 partijen. Indeling vindt plaats op basis van SNELO rating. Het speeltempo is 20 minuten per partij per persoon. Winnaar is diegene met de meeste punten na 9 ronden.

Indien er 2 spelers gelijk eindigen wordt er op een aparte avond twee onderlinge rapidpartijen gespeeld. Bij de eerste partij wordt de kleur door loting bepaald.

Bij 1-1 stand nogmaals 2 partijen. Indien de stand dan nog gelijk is wordt er een barrage (sudden death) partij gespeeld. Er wordt geloot om de kleurkeuze. De witspeler heeft 6 minuten en de zwartspeler heeft 5 minuten, bij remise wint zwart.

Indien er 3 of meer spelers gelijk eindigen beslist de TC i.o.m. betrokkenen hoe te handelen.

De winnaar van het rapidkampioenschap ontvangt een wisselbeker.

Zomerschaak

Ook in de zomerperiode wordt er geschaakt bij BSG: elke week snelschaak en een Zwitsers toernooi. Aan het zomerschaak kunnen ook leden van andere schaakverenigingen en huisschakers meedoen.

Zomerschaak

De reguliere zomerschaak competitie wordt in een aangepast tempo gespeeld: 1 uur en 40 minuten voor de partij + 10 seconden per zet vanaf de eerste zet. Er wordt ingedeeld op basis van de huidige BELO of KNSB-rating (voor niet-BSG spelers). De competitie wordt gespeeld volgens het Zwitserse systeem, waarbij de spelers maximaal vier keer een bye (half punt) kunnen nemen.

Winnaar is diegene met de meeste punten. Indien er meerdere spelers gelijk eindigen wordt de winnaar bepaald op basis van achtereenvolgens:

1. de uitslag(en) van de onderlinge partij(en)
2. weerstandspunten
3. Sonneborn-Berger punten.

De winnaar van het Zomerschaak ontvangt een prijs in natura.

Zomersnelschaak

Het zomersnelschaak wordt verspeeld in een enkelrondige meerkamp, waarbij de nummers van de spelers door loting worden bepaald. De bedenktijd hangt af van het aantal deelnemers en varieert van 5 tot 10 minuten per persoon per partij. De wedstrijdleiding heeft de mogelijkheid om increment toe te passen.
Per avond kunnen de deelnemers punten verdienen. Nummer 1 krijgt 10 matchpunten, nummer 2 krijgt 9 matchpunten, enzovoort. Bij gelijk eindigen worden de matchpunten gedeeld. De beste vijf resultaten tellen mee voor de einduitslag van dit Zomersnelschaak.

Winnaar is diegene met de meeste matchpunten. Indien er meerdere spelers gelijk eindigen wordt de winnaar bepaald op basis van achtereenvolgens:

1. het aantal keren dat een speler als (gedeeld) winnaar is geëindigd
2. het scoringsgemiddelde (matchpunten gedeeld door aantal deelnames)
3. levert dit geen winnaar op dan wordt er een sudden death partij gespeeld, waarbij wit 5 minuten en zwart 4 minuten heeft. Bij remise wint de zwartspeler de titel. Degene die de loting wint kiest zijn kleur. Wanneer er drie spelers gelijk eindigen dan wordt door loting bepaald welke twee spelers met welke kleur eerst een sudden death partij spelen. De winnaar daarvan speelt met wit tegen de derde speler een sudden death partij.

De winnaar van de Zomersnelschaak ontvangt een prijs in natura.