

WEDSTRIJDREGLEMENT OSSE SCHAAKVERENIGING V31

ARTIKEL 1: HUISCOMPETITIE

1.1 Algemeen

De huiscompetitie staat open voor elk soort lid van de Osse Schaakvereniging (OSV).

1.2 Groepenindeling

De huiscompetitie wordt gespeeld met 3 groepen van 10 of 12 spelers per groep afhankelijk van het totaal aantal leden dat deelneemt aan de huiscompetitie. Groep 1 vormt de hoogste groep van de interne competitie, gevolgd door Groep 2 en Groep 3. Groep 3 kan eventueel iets meer dan 10 of 12 spelers bevatten. De spelers worden ingedeeld volgens de eindstand van de laatste turnus van de huiscompetitie van het vorig seizoen met in acht neming van promotie/degradatie, d.w.z. de laatste twee spelers in Groep 1 in de eindstand van Turnus 3 van het vorig seizoen hebben van plaats gewisseld met de eerste twee spelers in Groep 2 en de laatste twee spelers in Groep 2 hebben van plaats gewisseld met de eerste twee spelers in Groep 3.

Indien Groep 3 te weinig spelers bevat voor het spelen van een turnus volgens het Zwitsers systeem kan de wedstrijdleider beslissen Groep 2 en 3 samen te voegen zoals beschreven in Artikel 1.3. Indien gedurende het gehele schaakseizoen te weinig spelers deelnemen om drie groepen te vormen, dan zal in alle turni met twee groepen worden gespeeld.

1.3 Groepen samenvoegen

Voor de gecombineerde groep wordt de indeling van de eerste drie ronden op rating gemaakt; daarna op weerstandspunten. Indien in de volgende turnus weer met drie groepen wordt gespeeld dan is de onderstaande promotie/degradatie regeling van toepassing. De beschrijving heeft betrekking op het samenvoegen van Groep 2 en 3 in Turnus 1 maar kan in principe voor iedere turnus gelden.

De volgende terminologie wordt gebruikt:

- NG2T1 : Nieuwe Groep 2 in Turnus 1 bestaande uit de samenvoeging van de oorspronkelijke Groep 2 en 3.
- G2T2 : Groep 2 in Turnus 2 in het geval er weer met 3 groepen wordt gespeeld.

- G3T2 : Groep 3 in Turnus 2 in het geval er weer met 3 groepen wordt gespeeld.
 G2-speler : Speler die in Groep 2 van Turnus 1 gespeeld zou hebben als Groep 2 en 3 niet waren samengevoegd.
 G3-speler : Speler die in Groep 3 van Turnus 1 gespeeld zou hebben als Groep 2 en 3 niet waren samengevoegd.

Ten behoeve van de Finale Vierkamp voor Groep 3 is de winnaar van de "virtuele Groep 3" in Turnus 1 de G3-speler met de hoogste eindklassering in NG2T1.

Voor de berekening van de 4e kandidaat in de Finale Vierkamp voor Groep 2 en 3 zal voor Turnus 1 worden uitgegaan van de oorspronkelijke 3-groepenindeling vóór de samenvoeging van Groep 2 en 3.

Voor het geval dat er in Turnus 2 weer met drie groepen gespeeld gaat worden, is er een promotie/degradatie regeling nodig om te bepalen wie in Groep 2 en wie in Groep 3 gaat spelen in Turnus 2. Uitgangspunt is dat de eindrangschikking van NG2T1 twee promovendi (G3-spelers) voor G2T2 en twee degradanten (G2-spelers) voor G3T2 oplevert in Turnus 2.

De volgende regeling is hiervoor van toepassing:

In de eindrangschikking van NG2T1 gaan de eerste twee G3-spelers naar G2T2 (2 promovendi) en de laatste twee G2-spelers (2 degradanten) naar G3T2. De overige spelers gaan naar de groepen waarin ze waren ingedeeld in Turnus 1 voordat Groep 2 en 3 waren samengevoegd.

In het geval dat er drie of meer G3-spelers zich plaatsen bij de eerste 12 in de eindrangschikking van NG2T1 zal zich een "onrechtvaardigheid" voordoen. De derde geklasseerde G3-speler in NG2T1 promoveert niet naar G2T2 en gaat dus naar G3T2 terwijl enkele onder hem geëindigde G2-spelers wel naar G2T2 gaan. Deze concessie is noodzakelijk om het aantal promovendi en degradanten te beperken tot twee.

1.4 Speelavonden

Een serie van 7 speelavonden met één wedstrijd per avond heet een *turnus*. Er worden 3 turni van ieder 7 ronden Zwitsers op weerstandspunten gespeeld. De paring voor de eerste ronde komt tot stand door loting.

1.5 Aanvangstijd

Een partij dient te worden aangevangen om 20.00 uur. Indien de tegenstander van een reeds aanwezige speler nog niet aanwezig is, is de speler gerechtigd de klok om 20.00 uur aan te

zetten. Uiterlijk om 20.15 uur moet in ieder geval de klok aangezet worden. Zijn beide spelers niet aanwezig om de partij op tijd aan te vangen, is de wedstrijdleider gerechtigd de klok om 20.15 uur in werking te zetten. Een speler die niet voor 21.00 uur de partij aanvangt, krijgt een reglementaire 0 en zijn wel aanwezige tegenstander een reglementaire 1. Vangen beide spelers de partij niet voor 21.00 uur aan, dan krijgen beide spelers een reglementaire 0.

1.6 Speeltempo

In alle groepen wordt gespeeld met de Fischer-tijdmeting: 1 uur en 40 minuten per partij plus 10 sec na elke zet vanaf de eerste zet. Voor jeugdleden kan de wedstrijdleider een afwijkend speeltempo bepalen. Voor de notatie geldt Artikel 8 van het FIDE reglement: met 5 minuten of minder op de klok geldt geen notatieplicht; onmiddellijk nadat een vlag is gevallen, moet de speler zijn notatieformulier volledig bijwerken, alvorens een zet op het schaakbord te doen.

1.7 Promotie/degradatie

Na iedere turnus promoveren de spelers op de eerste twee plaatsen naar een hogere groep en de spelers op de laatste twee plaatsen naar een lagere groep.

Bij gelijke score wordt de plaatsing bepaald door:

- 1) Weerstandspunten
- 2) Sonneborn-Berger-punten

Promotie is geen verplichting. Een speler kan afzien van promotie waarbij dan de derde geplaatste speler het promotierecht krijgt (bij twee promotie kandidaten). Als ook deze speler van promotie afziet, dan promoveert er slechts één speler, en degradeert er ook slechts één speler uit de hogere groep.

Weigeren zowel de eerste en tweede geplaatste spelers promotie, dan krijgt wederom de derde geplaatste speler promotie recht. Indien hij hiervan gebruik maakt, promoveert/degradeert er slechts één speler. Weigert de derde geplaatste speler te promoveren, dan promoveert/degradeert er niemand.

Naast bovengenoemde promoties, promoveert tevens de Groep-2-kampioen naar Groep 1 in het volgende seizoen en de Groep-3-kampioen naar Groep 2 (zie Artikel 1.14). Bij weigering van promotie van de Groep-2-kampioen en/of Groep-3-kampioen wordt geen vervanger bepaald. Indien deze promoties impliceren dat er het komend seizoen drie in plaats van twee

spelers promoveren, dan zullen er ook drie in plaats van twee spelers degraderen om plaats te maken voor de gepromoveerde spelers.

1.8 Nieuwe leden

Spelers die zich als nieuw lid aanmelden bij de vereniging worden door de wedstrijdleader ingedeeld op basis van rating en indien deze niet bekend is op basis van een inschatting van de speelsterkte.

Indien er plaats gemaakt moet worden voor één of meer nieuwe spelers dan gelden de hierna volgende regels in de aangegeven volgorde in afwijking van Artikel 1.7:

- 1) een extra degradant
- 2) een promovendus minder uit de lagere groep
- 3) een tweede extra degradant
- 4) het vervallen van promotie uit de lagere groep

Bij meer dan 2 groepen moeten bovengenoemde regels doorwerken in de onderliggende groepen. Bijvoorbeeld bij 3 groepen voor regel 1): een extra degradant uit Groep 1 betekent ook een extra degradant uit Groep 2. Bij het stapsgewijs verwerken van mutaties door nieuwe leden moet altijd van de hoogste naar de laagste groep worden gewerkt.

Bij het toewijzen van een promovendus minder heeft de winnaar van een finale vierkamp het meeste promotierecht en zal dus als laatste in aanmerking komen bij de keuze van een promovendus minder.

1.9 Vertrek van spelers

Bij vertrek van spelers uit de competitie gelden de volgende afwijkingen van Artikel 1.7 in de volgende volgorde:

- 1) een extra promovendus uit de lagere groep
- 2) een degradant minder
- 3) een tweede extra promovendus uit de lagere groep
- 4) het vervallen van de degradatie

Bij meer dan 2 groepen moeten bovengenoemde regels doorwerken in de onderliggende groepen. Bijvoorbeeld bij 3 groepen voor regel 1): een extra promovendus uit Groep 2

betekent ook een extra promovendus uit Groep 3. Bij het stapsgewijs verwerken van mutaties door vertrek van spelers moet altijd van de hoogste naar de laagste groep worden gewerkt.

Als de speler die in aanmerking komt als extra promovendus zich ook terug trekt uit de competitie (tijdelijk of permanent) of afziet van dit promotierecht, dan gaat dit promotierecht niet direct naar de volgend geplaatste speler maar komt er eerst een degradant uit de hogere groep minder.

Als boven beschreven methode onvoldoende spelers in de hogere groep oplevert, dan kan de wedstrijdleider beslissen of spelers uit een lagere groep te laten promoveren ongeacht hun plaatsing of het aantal spelers voor alle groepen te verlagen.

Bij het toewijzen van een promovendus minder heeft de winnaar van een finale vierkamp het meeste promotierecht en zal dus als laatste in aanmerking komen bij de keuze van een promovendus minder.

1.10 Afmelden voor een turnus

Een speler die zich voor een gehele turnus afmeldt, behoudt bij de volgende turnus zijn plaats in de groep waarin hij het laatst speelde. Bij terugkeer in de huiscompetitie verliest hij zijn recht om te promoveren indien hij op een promotieplaats stond. Hij degradeert wel indien hij op een degradatieplaats stond.

Indien een speler zich voor de gehele huiscompetitie in een schaakseizoen afmeldt en daarna weer het volgende schaakseizoen gaat deelnemen wordt hij ingedeeld als nieuw lid conform Artikel 1.8. Dit geldt ook voor een speler die zich twee achtereenvolgende turni binnen een schaakseizoen afmeldt.

Indien een speler tijdelijk zich afmeldt voor een turnus, gelden voor promotie/degradatie de regels zoals vastgelegd in Artikel 1.9. Indien een speler na een tijdelijke afmelding weer terugkeert in de huiscompetitie, gelden voor promotie/degradatie de regels zoals vastgelegd in Artikel 1.8.

1.11 Incidentele deelname

Een speler die in een turnus van 7 ronden slechts 3 of minder ronden speelt kan niet promoveren of degraderen. Een dergelijke speler noemen we een "incidentele speler". Een incidentele speler wordt toegevoegd aan een even groep.

Een incidentele speler die de laatste ronden van een turnus gaat deelnemen heeft op dat moment een nul score en zal dan door het indelingsprogramma worden ingedeeld tegen één van de onderste spelers uit de groep. De wedstrijdlerider zal in een dergelijk geval een tegenstander met een ongeveer gelijke rating toewijzen.

1.12 Byes

1.12.1 Byes in meerdere groepen

Indien in meerdere groepen een bye optreedt, kan de wedstrijdlerider beslissen spelers uit verschillende groepen tegen elkaar te laten spelen. De tussen-groep paring wordt bepaald door de wedstrijdlerider met in achtneming van de beperkende voorwaarden zoals vermeld in 1.12.2.

1.12.2 Beperkende voorwaarden

De volgende beperkingen gelden voor tussen-groep paringen:

- 1) Een speler kan niet meer dan twee keer per turnus ingedeeld worden tegen een speler uit een andere groep.
- 2) De spelers mogen nog niet eerder tegen elkaar hebben gespeeld in een turnus.
- 3) Spelers uit Groep 1 en 3 spelen nooit tegen elkaar.
- 4) Wordt er met drie groepen gespeeld en treedt in ieder van de drie groepen een bye op, dan wordt de regeling eerst toegepast op Groep 1 en 2. Lukt dit niet op bevredigende wijze, dan op Groep 2 en 3.

1.13 Eindklassement

Het eindklassement over 3 turni Zwitsers wordt bepaald door het plaatsnummer van iedere speler voor iedere turnus op te tellen. Hierbij worden de plaatsnummers in Groep 2 doorgenummerd voor de berekening van het eindklassement, d.w.z. Plaats 1 in Groep 2 wordt Plaats $n+1$, Plaats 2 in Groep 2 wordt Plaats $n+2$, enz. bij een groep grootte van n . Op vergelijkbare wijze wordt voor Groep 3 doorgenummerd. De speler met het laagste totaal plaatsnummer eindigt op Plaats 1 in het eindklassement.

Bij gelijke plaatsnummers in het eindklassement wordt de volgorde bepaald door:

- 1) Hoogste totaal behaalde score over de gespeelde turni
- 2) Laagste totaal van de groepsnummers over de gespeelde turni
- 3) Hoogste totaal behaalde weerstandspunten (WP) over de gespeelde turni

4) Hoogste totaal behaalde Sonnebonn-Berger punten (SB) over de gespeelde turni

Alleen spelers die minimaal aan twee turni hebben deel genomen worden opgenomen in het eindklassement van de huiscompetitie. Voor een speler die niet heeft deelgenomen aan een turnus worden voor het eindklassement de volgende waarden gebruikt in die turnus:

Plaatsingsnummer	:	laagste plaatsing + 1 in de groep waarin speler zou hebben gespeeld bij deelname
Score	:	0
Groep	:	Groep waarin speler zou hebben gespeeld bij deelname
WP	:	0
SB	:	0

De speler die op Plaats 1 in het eindklassement eindigt is niet automatisch clubkampioen. Zie Artikel 1.14.

1.14 Kampioentitels

De te behalen persoonlijke titels binnen de interne competitie zijn:

- 1) Groep-1 kampioen of algemeen schaakkampioen OSV
- 2) Groep-2 kampioen OSV
- 3) Groep-3 kampioen OSV

De titels kunnen worden behaald door zich allereerst te plaatsen in een zogenaamde *finalegroep*. In een finalegroep is plaats voor vier spelers welke na afloop van de drie turni een enkelrondige vierkamp spelen om de eerste plaats in een finalegroep. Er bestaan drie finalegroepen, te weten Finalegroep 1, Finalegroep 2 en Finalegroep 3. De winnaars van de vierkampen in Finalegroep 1, 2 en 3 zijn respectievelijk de Groep-1 kampioen of algemeen schaakkampioen OSV, de Groep-2 kampioen en de Groep-3 kampioen.

1.15 Promotie Finalegroep kampioenen

Het winnen van een finale vierkamp geeft recht op promotie naar een hogere groep in het nieuwe schaakseizoen. Hoe dit promotierecht uitpakt is afhankelijk van de groep waarin de finalegroep kampioen speelde gedurende de laatste turnus van het lopende seizoen en zijn eindklassering in deze groep. In de volgende tabel zijn alle mogelijke scenario's weergegeven en het effect van het winnen van een finale vierkamp op een eventuele promotie.

Groep-1 kampioen:

Plaats-Groep in laatste turnus	Groep in nieuw seizoen
P-1	1
T-1	1
D-1	1 *)

Groep-2 kampioen:

Plaats-Groep in laatste turnus	Groep in nieuw seizoen
P-2	1
T-2	1
D-2	2 *)
P-1	1
T-1	1
D-1	1 *)

Groep-3 kampioen:

Plaats-Groep in laatste turnus	Groep in nieuw seizoen
P-3	2
T-3	2
P-2	1
T-2	2
D-2	2 *)
P-1	1
T-1	1
D-1	2

P-x: promotieplaats in Groep x (x=1, 2 of 3)

T-x: tussenplaats in Groep x (x=1, 2 of 3)

D-x: degradatieplaats in Groep x (x=1, 2 of 3)

*) de er boven geplaatste speler degradeert

Een finale groep kampioen die tijdens de laatste turnus op een degradatie-plaats eindigde, behoudt zijn plaats in de groep, dus degradeert niet.

1.16 Plaatsing voor een finale groep

Men plaatst zich voor een finalegroep op de navolgende wijzen:

Finalegroep 1: Hoogste plaats op de eindranglijst van een turnus in Groep 1 van een speler die niet eerder een turnus in Groep 1 heeft gewonnen (dit kan bijvoorbeeld een speler op de 2e plaats zijn als op de 1e plaats een speler eindigt die al eerder een turnus heeft gewonnen). Aangezien de huiscompetitie uit 3 turni bestaat, worden volgens deze regel drie spelers gekwalificeerd voor Finalegroep 1.

De vierde plaats in Finalegroep 1 wordt toegekend aan de speler die voldoet aan de volgende voorwaarden:

- 1) Hij heeft over het gehele seizoen de meeste punten in Groep 1 gehaald.
- 2) Hij heeft geen enkele turnus gewonnen.

Finalegroep 2: Hoogste plaats op de eindranglijst van een turnus in Groep 2 van een speler die niet eerder een turnus in Groep 2 heeft gewonnen. De vierde plaats in Finalegroep 2 wordt toegekend aan de speler die voldoet aan de volgende voorwaarden:

- 1) Hij heeft gedurende het seizoen tenminste één turnus in Groep 2 gespeeld.
- 2) Hij heeft over het gehele seizoen de hoogste score in Groep 2 en Groep 1 gehaald.
- 3) Hij heeft zich nog niet in één van de eerdere turni geplaatst.

Finalegroep 3: Hoogste plaats op de eindranglijst van een turnus in Groep 3 van een speler die niet eerder een turnus in Groep 3 heeft gewonnen. De vierde plaats in Finalegroep 3 wordt toegekend aan de speler die voldoet aan de volgende voorwaarden:

- 1) Hij heeft gedurende het seizoen tenminste één turnus in Groep 3 gespeeld.
- 2) Hij heeft over het gehele seizoen de hoogste score in Groep 2 en Groep 3 gehaald.
- 3) Hij heeft geen enkele turnus gewonnen.

Bij gelijke hoogste score beslissen de volgende criteria:

- 1) de laagste som van de groepsnummerswaarin gedurende de drie turni is gespeeld;
- 2) het hoogste aantal weerstandspunten;
- 3) het hoogste aantal Sonnebonn-Berger punten.

Een speler die volgens bovenstaande regels zich kwalificeert voor een finalegroep terwijl hij tevens in aanmerking komt voor een lagere finalegroep, is gerechtigd uit te komen in de hoogste finalegroep. Zijn vrijgekomen plaats in de lagere finalegroep wordt overgenomen door de eerstvolgend geplaatste speler voor die lagere finalegroep.

Een speler die een turnus in Groep 1 heeft gespeeld, kan zich niet meer kwalificeren voor de Finalegroep 3.

Alleen spelers die minimaal twee turni gedurende het schaakseizoen hebben deelgenomen kunnen zich kwalificeren voor een finalegroep. Deelname aan een turnus betekent dat minimaal drie partijen worden gespeeld binnen een turnus.

1.17 Finale vierkampen

De finale vierkampen worden gespeeld over drie clubavonden met één ronde per clubavond. Per finalegroep krijgen de vier spelers bij loting door het programma Swiss Master een nummer 1 t/m 4 toegekend. De volgende ronden worden gespeeld:

Ronde 1: 1-4 en 2-3; Ronde 2: 1-2 en 4-3, Ronde 3: 2-4 en 3-1.

Het speeltempo is gelijk aan dat van de interne competitie, zie Artikel 1.6. Indien een speler zich terugtrekt uit een finalegroep wegens omstandigheden, gaat zijn plaats naar de eerstvolgend gekwalificeerde speler.

1.18 Gelijk eindigen in een finale vierkamp

Indien twee spelers op een gedeelde eerste plaats eindigen, dan gelden de volgende beslissingscriteria om de winnaar van de finale vierkamp te bepalen:

- 1) Ondeling resultaat. Bij remise geldt:
- 2) Kleur: de speler met zwart is de winnaar

Indien meer dan twee spelers op een gedeelde eerste plaats eindigen, is de speler welke het hoogst in het eindklassement (zie Artikel 1.13) staat de winnaar van de betreffende finalegroep.

1.19 Afmelden

Bij verhindering moet een speler voor 18.00 uur op de speeldag de wedstrijdleader hiervan bij voorkeur telefonisch in kennis stellen (tel. 06-20412981) of per email. Bij afmelding wordt een reglementaire 0 toegekend. Clubleden die namens OSV deelnemen aan schaakactiviteiten welke plaats vinden op de clubavond (bijv. de KNSB bekercompetitie) krijgen een reglementaire remise. Een speler die tot twee maal toe zonder afmelding niet op de speelavond verschijnt, wordt geacht zich uit de lopende turnus te hebben teruggetrokken.

Partijen mogen vooruit of achteraf worden gespeeld mits de uitslag bekend is voor de volgende ronde. De speler die vooruit of achteraf wenst te spelen moet dit in samenspraak

met de wedstrijdleider regelen met zijn tegenstander. Indien de tegenstander aangeeft dat vooruit of achteraf spelen voor hem niet mogelijk is, dan krijgt de speler een reglementaire 0 indien hij de partij niet op de betreffende clubavond kan spelen.

1.20 Reglementaire uitslagen

De volgende reglementaire uitslagen kunnen worden toegekend:

- 1) Reglementaire 0 bij afmelding.
- 2) Reglementaire 0 bij niet of te laat verschijnen zonder afmelding (zie Artikel 1.5)
- 3) Reglementaire 1 indien tegenstander zonder afmelding niet verschijnt.
- 4) Reglementaire 1 bij een bye.
- 5) Reglementaire ½ bij een afmelding voor schaakactiviteiten namens OSV die plaats vinden op de clubavond.

ARTIKEL 2: SCHEIJGRONDBOKAAL

2.1 Algemeen

De Scheijgrondbokaal staat open voor elk soort lid van OSV.

2.2 Toernooiduur

Drie avonden met 2 ronden per avond.

2.3 Speeltempo

45 minuten per speler per partij. Geen notatieplicht.

2.4 Aanvang

Zelfde regels als voor de huiscompetitie (zie Artikel 1.5) behalve de tijdslimiet betreffende de aanvang van een partij. Een speler die niet voor 20.30 uur de eerste partij aanvangt, krijgt een reglementaire 0 en zijn tegenstander een reglementaire 1. Vangen beide spelers de eerste partij niet aan voor 20.30 uur, dan krijgen beide spelers een reglementaire 0.

2.5 Indeling

Zwitsers op weerstandspunten. De paring voor de eerste ronde komt tot stand door loting.

2.6 Aanmelden

Op de eerste speelavond voor 20.00 uur. Partijen kunnen uitsluitend op de daarvoor bestemde avonden worden gespeeld en kunnen dus niet vooraf of achteraf worden gespeeld.

2.7 Afmelden

Afmelden dient te geschieden voor de tweede en derde speelavond volgens Artikel 1.19.

2.8 Reglementaire uitslagen

Zie Artikel 1.20. Te laat aan het bord verschijnen voor de eerste ronde van een speelavond houdt in verschijnen na 20.30 uur.

2.9 Winnaar

Winnaar is de speler met:

- 1) hoogste score
- 2) weerstandspunten
- 3) Sonnebonn-Berger punten

ARTIKEL 3: RAPID TOERNOOI

3.1 Algemeen

Het Rapid Toernooi staat open voor elk soort lid van OSV.

3.2 Toernooiduur

Drie avonden met 3 ronden per avond.

3.3 Speeltempo

25 minuten per speler per partij. Geen notatieplicht.

3.4 Aanvang

Zelfde regels als voor de huiscompetitie (zie Artikel 1.5) behalve de tijdslimiet betreffende de aanvang van een partij. Een speler die niet voor 20.30 uur de eerste partij aanvangt, krijgt een reglementaire 0 en zijn tegenstander een reglementaire 1. Vangen beide spelers de eerste partij niet aan voor 20.30 uur, dan krijgen beide spelers een reglementaire 0.

3.5 Indeling

Zwitsers op weerstandspunten. De paring voor de eerste ronde komt tot stand door loting.

3.6 Aanmelden

Op de eerste speelavond voor 20.00 uur. Partijen kunnen uitsluitend op de daarvoor bestemde avonden worden gespeeld en kunnen dus niet vooraf of achteraf worden gespeeld.

3.7 Afmelden

Afmelden dient te geschieden voor de tweede en derde speelavond volgens Artikel 1.19.

3.8 Reglementaire uitslagen

Zie Artikel 1.20. Te laat aan het bord verschijnen voor de eerste ronde van een speelavond houdt in verschijnen na 20.30 uur.

3.9 Winnaar

Winnaar is de speler met:

- 4) hoogste score
- 5) weerstandspunten
- 6) Sonnebonn-Berger punten

ARTIKEL 4: OPEN OSSE SNELSCHAAKKAMPIOENSCHAP

4.1 Algemeen

Het Open Osse Snelschaakkampioenschap staat open voor zowel OSV-leden als niet-OSV leden. Voor niet-OSV leden is geen inschrijfgeld verschuldigd.

4.2 Toernooiduur

Twee of drie avonden met 11 rondes per avond. Een avond van 11 rondes wordt een *turnus* genoemd.

4.3 Speeltempo

5 minuten per speler per partij. Geen notatieplicht.

4.4 Indeling

Zwitsers op weerstandspunten. De paring voor de eerste ronde van iedere turnus komt tot stand door loting.

4.5 Aanmelden

Voor iedere turnus op de speelavond zelf voor 20.00 uur.

4.6 Afmelden

Er is geen verplichting tot afmelden voor een turnus.

4.7 Winnaar

Bij twee turni wordt het eindklassement bepaald door het plaatsnummer van de twee turni op te tellen. Bij drie turni worden de beste twee uitslagen van de drie turni meegeteld voor de einduitslag. Het eindklassement wordt bepaald door het plaatsnummer van de beste twee turni op te tellen. De speler met het laagste totaal plaatsnummer eindigt op Plaats 1 in het eindklassement. Indien 2 of meer spelers gelijk bovenaan eindigen, wordt een onderlinge volledige competitie gespeeld (dus iedere speler heeft een keer wit en een keer zwart). Indien ook dit weer gelijk eindigt, wordt deze competitie herhaald net zolang tot een ongedeelde nummer 1 het resultaat is. Alleen spelers die minimaal 2 turni hebben deelgenomen, worden in de eindrangschikking opgenomen.

4.8 Snelschaakregels

4.8.1 Algemeen

Er wordt gespeeld volgens de officiële FIDE-regels, voorzover deze niet in strijd zijn met het onderstaand snelschaakreglement (Artikelen 4.8.2 t/m4.8.4).

4.8.2 Gewonnen partij

Een speler wint:

- als hij zijn tegenstander heeft matgezet.
- als zijn tegenstander opgeeft.
- als de vlag van de tegenstander valt voordat de partij op een andere manier is beëindigd.

Een speler moet zelf de winst opeisen door onmiddellijk beide klokken stil te zetten en de wedstrijdleider in te lichten.

4.8.3 Remise partij

Een partij is remise:

- ingeval van pat.
- bij overeenkomst tijdens de partij.
- als ook de tweede vlag is gevallen, maar het vallen van de eerste niet is geclaimd.
- als een speler aantoont dat hij 'eeuwig schaak' kan geven of een herhaling van de stelling als bedoeld in artikel 10 van de FIDE spelregels.
- bij het ontbreken van matpotentieel (koning tegen koning, koning en paard of looper tegen koning, koning met looper tegen koning met looper met lopers van dezelfde kleur).
- als een speler geen matpotentieel heeft en de vlag van zijn tegenstander valt het eerst.

4.8.4 Diversen

4.8.4.1 Klok indrukken met dezelfde hand als waarmee men zet.

4.8.4.2 Noteren niet verplicht.

- 4.8.4.3 Aanraken is zetten.
- 4.8.4.4 Koning mag NIET geslagen worden!!!
- 4.8.4.5 Als door toedoen van een speler een stelling in het ongereede raakt moet hij deze in zijn eigen tijd herstellen.
- 4.8.4.6 Ingeval van een geschil mag een speler de klok stilzetten en de wedstrijdleader een beslissing vragen. Diens bepalingen zijn bindend.
- 4.8.4.7 Derden mogen zich verder niet met de partij bemoeien. Gebeurt dit wel dan wordt de partij geannuleerd en eventueel overgespeeld als de wedstrijdleader dit wil.
- 4.8.4.8 Ook de wedstrijdleader dient zich te onthouden van het wijzen op het vallen van de vlag, of een onreglementaire zet.
- 4.8.4.9 Een zet is voltooid zodra de hand het stuk heeft losgelaten.
- 4.8.4.10 Een onreglementaire zet is voltooid zodra de klok van de tegenstander in gang is gebracht. De tegenstander mag daarna de winst claimen voordat hij zelf een zet heeft gedaan. Als de tegenstander echter de koning van de speler nooit mat kan zetten, door welke reeks van reglementaire zetten dan ook, dan mag de speler remise claimen voordat hij zelf een zet heeft gedaan. Wanneer de tegenstander zelf een zet heeft gedaan, dan kan een onreglementaire zet niet meer worden hersteld, tenzij dit onderling wordt overeengekomen zonder ingrijpen van een arbiter (FIDE reglement snelschaak).

ARTIKEL 5: OPEN OSSE SCHAAKKAMPIOENSCHAP

5.1 Algemeen

Het Open Osse Schaakkampioenschap staat open voor zowel OSV-leden als niet-OSV leden. Voor niet-OSV leden bepaalt het bestuur per seizoen een inschrijfgeld. Voor het seizoen 2009-2010 bedroeg dit € 10.

5.2 Toernooiduur

9 avonden met 1 ronde per avond.

5.3 Aanvangstijd

Zie Artikel 1.5.

5.4 Speeltempo

Zie Artikel 1.6.

5.5 Indeling

Zwitsers op weerstandspunten. De paring voor de eerste ronde komt tot stand door loting.

5.6 Aanmelden

Op de avond van de 1^e ronde voor 20.00 uur.

5.7 Afmelden

Zie Artikel 1.19.

5.8 Reglementaire uitslagen

Zie Artikel 1.20.

5.9 Winnaar

Zie Artikel 2.9.

ARTIKEL 6: TOM-SANDERS-BEKER

6.1 Algemeen

De Tom-Sanders-beker is een wisselbeker die jaarlijks wordt uitgereikt aan de speler die voor OSV in de bondswedstrijden de beste prestatie levert.

6.2 Beste prestatie

De beste prestatie wordt bepaald door de hoogste score in procenten, bepaald in de bondswedstrijden. Alleen de reguliere competitiewedstrijden tellen mee en ook eventueel de

daaruit voortvloeiende extra beslissingswedstrijden voor promotie of degradatie. Bekerwedstrijden en andere bijzondere evenementen tellen niet mee. Ook reglementaire uitslagen tellen niet mee voor de score. Indien de procentuele score en het aantal wedstrijden van twee of meer spelers met de beste prestatie in de bondswedstrijden gelijk is, dan is degene die doorgaans in het hoogste team en vervolgens doorgaans aan het hoogste bord speelde de winnaar van de Tom-Sanders-beker.

Wie meer dan één keer, om wat voor reden dan ook, verstek moet laten gaan, kan niet meer in aanmerking komen voor deze beker.

6.3 Beslissingscriteria bij gelijke score

Indien er meerdere spelers zijn met dezelfde hoogste procentuele score dan wordt de beker toegekend aan de speler die:

- 1) de meeste keren in een hoger team heeft gespeeld;
- 2) de meeste keren heeft deelgenomen aan de bondscompetitie;
- 3) de laagste som aan bordplaatsen heeft;
- 4) het grootste verschil in TPR (toernooi-prestatie rating) en gemiddelde rating over de bondscompetitie heeft.

ARTIKEL 7: MOBIELE TELEFOONS

Voor het gebruik en dragen van mobiele telefoons in de speelzaal is de richtlijn van de NBSB van toepassing (artikel 26 lid 3). In aanvulling op deze richtlijn is het toegestaan mobiele telefoons in kleding te dragen. Bij het afgaan van een mobiele telefoon in de speelzaal wordt in eerste instantie een waarschuwing gegeven door de wedstrijdleader.

ARTIKEL 8: GESCHILLEN

In alle gevallen waarin het reglement niet voorziet, beslist de wedstrijdleader. In alle gevallen waarin het toepassen van dit reglement naar inzicht van de wedstrijdleader tot een onredelijke situatie zou leiden, kan de wedstrijdleader afwijken van dit reglement.

ARTIKEL 9: UPDATE HISTORIE

Auteur : Cees Timmer

Datum : 27 augustus 2008

Versie 3 : zoals goedgekeurd door de ledenvergadering dd. 26/8/2008

- Versie 4 : Sectie 1 betreffende aantal spelers per groep algemener gemaakt; regels voor promotie weigering in Sectie 3 (5/11/2008)
- Versie 5 : Sectie 7: aanvulling op het toekennen van reglementaire remises (12/11/2008)
- Versie 6 : Snelschaakkampioenschap: speler moet minimaal 2 avonden hebben deel genomen om in de eindrangschikking te worden opgenomen (27/11/2008)
- Versie 7 : Huiscompetitie: speler moet alle 3 turni hebben deel genomen om in de eindrangschikking te worden opgenomen.
Aantallen betreffende turni (3) en groepsgrootte (10) zijn aangepast zoals toegepast in het seizoen 2008-2009
Seizoen 2008-2009 is gewijzigd in Seizoen 2009-2010 (05/03/2009)
- Versie 8 : Afmelden bij Scheijgrondbokaal (19/05/2009)
- Versie 9 : Bij afmelding altijd een reglementaire 0. Dit vervangt de 2x reglementaire remise regel. Toegevoegd: samenvatting reglementaire uitslagen.
Tijdslimiet voor aanvang van Scheijgrondbokaal toegevoegd.
- Versie 10 : Document opnieuw geformateerd. Artikel 1.5, Artikel 1.9 en Artikel 1.10 toegevoegd. Artikel 1.8 uitgebreid. (19/03/2010).
- Versie 11: Terminologie: Groep 1, 2 en 3 wordt Groep A, B en C. Notatieplicht gepreciseerd in Artikel 1.6. Artikel 1.14 aangepast: A, B en C kampioenen. Artikel 1.17 en Artikel 1.18 toegevoegd. Artikel 1.7 uitgebreid met promotie recht van de B- en C-kampioen. (05/08/2010)
- Versie 12: Terminologie Groep A, B en C weer terug veranderd in Groep 1, 2 en 3 daar dit voor het rekenwerk handiger is. Artikel 1.14: de keuze van de 4e speler voor de finalegroep is nader gespecificeerd indien de scores gelijk zijn. In Artikel 1.13 en 1.14 is bij gelijke scores als eerste criterium de laagste som van de groepsnummers ingevoegd als een soort weerstandspunten, gevolgd door het hoogste aantal weerstandspunten en het hoogste aantal Sonnebonn-Berger punten. (21/08/2010).
- Versie 13: Artikel 1.7 uitgebreid: bij 3 promoties ook 3 degradaties. (07/09/2010).
- Versie 14: Artikel 1.17: Ronde indeling gewijzigd zodat deze overeenkomt met die van het programma Swiss Master (26/10/2010).
- Versie 15: Artikel 1.10: Aanvulling voor een speler die zich twee achtereenvolgende turni afmeldt (10/11/2010).
- Versie 16: Artikel 1.14: Toelatingseis voor finale vierkampen verlicht: men dient minimaal twee turni in plaats van alle drie turni hebben deelgenomen (09/01/2011).
- Versie 17: Artikel 1.14: Deelname aan turnus gedefiniëerd: men moet minimaal drie partijen spelen.
Artikel 1.19: Vooruit of achteraf spelen is toegestaan (29/06/2011)
- Versie 18: Artikel 1.9: Promotie-degradatie regels gepreciseerd in het geval een extra promovendus zich uit de competitie terug trekt (07/03/2012).

- Versie 19: Artikel 1.14: Dit artikel is uitgebreid en opgesplitst in Artikel 1.14, 1.15 en 1.16. De uitbreiding betreft een gedetailleerde beschrijving van het effect van promotierecht bij het winnen van een finale vierkamp. Door het toevoegen van twee extra artikelnummers zijn alle artikelnummers vanaf 1.12 in Versie 18 met 2 verhoogd in Versie 19 (21/03/2012)
- Versie 20: ARTIKEL 6: Reglement voor Tom-Sanders-beker toegevoegd (04/04/2012)
- Versie 21: Artikel 1.8 en 1.9: Keuze gespecificeerd van een promovendus meer of minder bij nieuwe leden en/of vertrek van leden in het geval een promovendus tevens winnaar van de finale vierkamp van zijn groep is. Artikel 4.2: de mogelijkheid van twee in plaats van drie turni snelschaak is vermeld (05/09/2012).
- Versie 22: Artikel 4.8.4.10: FIDE reglement snelschaak hier geciteerd (11/09/12).
- Versie 23: Artikel 1.11 betreffende incidentele deelname en Artikel 1.12 betreffende byes toegevoegd (13/09/12).
- Versie 24: In Artikel 1.11.1 sub 1 "rating" vervangen door "speelsterkte" en in Artikel 1.12.2 sub 1 en sub 2 de beperkende voorwaarde verwijderd. Door deze wijzigingen heeft de wedstrijdleader meer mogelijkheden het aantal byes te verminderen. Deze aanpassingen zijn het gevolg van de ervaringen opgedaan in Turnus 1 van het seizoen 2012-2013 (31/10/12).
- Versie 25: In Artikel 1.13 is voor opname in het eindklassement het vereiste aantal deelgenomen turni van 3 veranderd in minimaal 2 (13/03/13).
- Versie 26: Een nieuw sub-artikel (Artikel 1.3) is ingevoegd na Artikel 1.2. Het betreft het samenvoegen van groepen en de bijbehorende promotie/degradatie regeling zoals eerder beschreven in een apart document.
Het speeltempo (Artikel 1.6) voor Groep 1 is gewijzigd: Fischer tijdmeting 1 uur 40 min per partij plus 10 sec erbij na elke zet vanaf de eerste zet (01/09/14).
- Versie 27: Op de Algemene Ledenvergadering dd. 02-sep-2014 is besloten de Fischer-tijdmeting zoals reeds in Groep 1 gebruikt ook in Groep 2 en 3 toe te passen alsmede in het Open Osse Schaakkampioenschap. Artikel 1.6 is overeenkomstig aangepast (03/09/14).
- Versie 28: In Artikel 6.2 toegevoegd: Ook reglementaire uitslagen tellen niet mee voor de score (11/10/14).
- Versie 29: In Artikel 1.2 toegevoegd: de mogelijkheid om in alle drie turni met twee in plaats van drie groepen te spelen.
In Artikel 1.18 gewijzigd: de verkorte speelduur voor een beslissingspartij in de Finale Vierkamp is gewijzigd van 1 uur 30 min voor 40 zetten plus 15 min in 1 uur 30 min plus 10 sec erbij na iedere zet vanaf de eerste zet (25/03/15).
- Versie 30: Artikel 6 omtrent het gebruik en dragen van mobiele telefoons is toegevoegd (30/08/17).
- Versie 31: Artikel 1.12 omtrent byes in meer dan één groep is herzien. Regels voor het

maken van een tussen-groep paring zijn minder stringent gemaakt om de wedstrijdleider meer mogelijkheden te bieden.

Artikel 1.18 omtrent gelijk eindigen in een groep van de Finale Vierkamp is herzien. Een extra avond voor beslissingswedstrijden is afgeschaft. Andere beslissingscriteria zijn gedefinieerd (onderling resultaat, kleur, eindklassement huiscompetitie).

ARTIKEL 3: toegevoegd voor beschrijving van het Rapid Toernooi.
(17/07/19).