

REGLEMENT INTERNE CLUBCOMPETITIE

1. De competitie wordt gespeeld in een laddersysteem met een puntentelling gebaseerd op (maar niet gelijk aan) de ELO telling. De puntentelling is zodanig, dat een overwinning telt als 1¼ punt op de ELO-schaal. Remises en nederlagen worden gewoon met de ELO-versie van een ½ resp. een 0 beloond. Dit leidt tot de volgende puntenwaarderingen:

Elo verschil	Hoogste wint		Remise		Laagste wint	
	Hoogste	Laagste	Hoogste	Laagste	Hoogste	Laagste
0-4	21	-17	0	0	-17	21
5-10	21	-17	0	0	-17	22
11-12	21	-16	-1	1	-18	22
13-21	20	-16	-1	1	-18	22
22-29	20	-16	-1	1	-18	23
30-31	19	-16	-1	1	-18	23
32-38	19	-15	-2	2	-19	23
39-46	19	-15	-2	2	-19	24
47-52	18	-15	-2	2	-19	24
53-55	18	-14	-3	3	-20	24
56-63	18	-14	-3	3	-20	25
64-72	17	-14	-3	3	-20	25
73-74	17	-14	-3	3	-20	26
75-81	17	-13	-4	4	-21	26
82-89	16	-13	-4	4	-21	26
90-96	16	-13	-4	4	-21	27
97-98	16	-12	-5	5	-22	27
99-107	15	-12	-5	5	-22	27

2. Bij aanvang van het seizoen start groep A op 5000, groep B op 4950, groep C op 4900. Bij de tweede periode start iedereen op de eindwaarde van de eerste periode. De spelers worden aan de hand van de laatste KNSB-ratinglijst verdeeld over drie groepen. Voor elke groep is een prijs te winnen. Wie in het voorafgaande seizoen een groep (anders dan de A-groep) heeft gewonnen speelt het daaropvolgende seizoen tenminste een groep hoger.
3. Het seizoen is verdeeld in twee periodes. Indien de twee periodes door dezelfde speler wordt gewonnen is deze speler groepswinnaar. Als er twee verschillende periodekampioenen zijn, volgt er een beslissingsmatch van twee partijen.
4. De twee periodes tellen elk 16 competitie rondes. Om voor een periodetitel in aanmerking te komen dienen er minimaal 7 partijen in een periode gespeeld te worden. Voor deelname aan de beslissingsmatch is tevens vereist dat in de andere periode tenminste 5 partijen zijn gespeeld.
5. Bij gelijk eindigen in een periode wordt de winnaar bepaald door:
 - a) onderling resultaat in de betreffende periode
 - b) grootste stijging op de 5000 lijst in de betreffende periode
 - c) grootste aantal partijen in de betreffende periode
 - d) TPR over de interne periode gebaseerd op KNSB-elo en pakket WinStand
 - e) loting

De beslissingsmatch wordt in principe op twee avonden met normaal tempo gespeeld, mocht dit niet haalbaar zijn, dan worden de twee partijen van de beslissingsmatch op een avond met een versneld tempo (45 minuten per persoon) gespeeld. Indien een beslissingsmatch gelijk eindigt zullen er zolang setjes van twee beslissingvluggertjes worden gespeeld tot er een beslissing is gevallen.

6. Nieuwe leden worden in de groepen ingedeeld op basis van hun meest recente KNSB-rating. (Dit houdt ook in dat voor spelers die een tijdje gestopt zijn naar de rating uit eerdere jaren gezocht zal worden) Zij die geen KNSB-rating hebben worden ingedeeld op 1400, de wedstrijdleader interne kan hier echter vanaf wijken.
7. Het speeltempo bedraagt 90 minuten per persoon plus 30 seconden per gespeelde zet. Als een partij om 01.00 uur nog niet beslist is, zal deze remise verklaard worden. Voor partijen waarin jeugdspelers deelnemen, geldt een tempo van 45 minuten per persoon plus 30 seconden. Voor mensen die afhankelijk zijn van openbaar vervoer om thuis te komen kan in overleg een aparte

regeling getroffen worden. Ook is het mogelijk in plaats van een partij een minimatch te spelen van twee partijen (45'+30'') of drie partijen (25'+30''). Hierbij wordt de uitslag van de match verwerkt als 1-0, ½-½ danwel 0-1.

8. De indeling wordt gemaakt op de speelavond zelf uit de spelers die zich aangemeld hebben om die avond te spelen. Afmelden voor de rondes dat men niet speelt is dus niet nodig. Aanmelden geschiedt door op de avond voor 19.55 het naamkaartje in te leveren bij de wedstrijdleiding. Telefonische aanmelden mag eventueel ook, maar slechts tussen 19.00 en 19.45 uur op nummer (033)4727385. Aanmelden via de website is ook mogelijk.
9. De indeling is pas definitief als deze op het mededelingenbord hangt
10. Alle partijen dienen om 20.00 te beginnen
11. Het is toegestaan dat 2 leden afspreken tegen elkaar te spelen op een clubavond. Daarbij spreken ze een kleur af en ook mag er een opening tot 15 zetten afgesproken worden. Dit moet duidelijk minimaal een week bij de wedstrijdleider gemeld worden en ook op de avond zelf moeten de spelers aangeven een afgesproken partij te willen spelen. In het belang van een eerlijke competitie mag de wedstrijdleider verzoeken niet honoreren. Het speltempo bedraagt dan 90 minuten per persoon plus 30 seconden per gespeelde zet vanaf de uitgangstelling. Ook hierbij zijn minimatches mogelijk volgens de regels als genoemd onder punt 7. Dit is toegestaan in de eerste 10 rondes van elke periode van 16 rondes.
12. De standaard regels van de FIDE voor normale partijen en versneld eindigen zijn van toepassing, voor zover de FIDE regelmenten niet in strijd zijn met het gezond verstand. Op dit moment houdt dit in dat we op de volgende punten afwijken van het FIDE reglement:
 - a) afgaan van mobiele telefoons wordt niet bestraft
 - b) te laat komen wordt niet bestraft met een nul. Partijen kunnen nog beginnen tot 20.30 uur en worden anders als niet gespeeld beschouwd.
 - c) er worden geen dopingcontroles gehouden
13. De witspeler is verantwoordelijk voor het opruimen van bord, klok en stukken. De zwartspeler voor het doorgeven van de uitslag. Bij externe wedstrijden dient de SGA-speler het materiaal op te ruimen.

Snelschaken:

14. Het snelschaken gebeurt in 3 rondes. Eindtijd is om ± 23:30. Per avond zijn de volgende punten te verdienen: Nummer 1: 100, nummer 2: 95, nummer 3: 92, nummer 4: 90 en elke volgende plaats 1 punt minder. Bij de bepaling van de uitslag komen eerst alle plaatsen in de A-finale, dan die in de B-finale enzovoort. Bij bepaling van de uitslag van de avond tellen de punten uit de voorrondes mee, indien niet alle voorronde groepen een gelijk aantal deelnemers kennen, dan wordt de volgorde bepaald aan de hand van het gescoorde percentage (dus geen automatische 1 voor spelers in een oneven groep) Bij gelijk eindigen worden de punten gedeeld, afgerond op een decimaal.
15. Als er snelschaken is, is er geen mogelijkheid tot het spelen van interne wedstrijden.
16. Winnaar is degene die over 2 rondes de beste score heeft behaald. Als iemand alle 3 rondes meespeelt, tellen de 2 rondes mee die de hoogste score geven.
17. Een snelschaakronde bestaat uit minimaal 14 rondes. Het speltempo is 5 min p.p.p.p.