

Competitie reglement KCKK 2013/2014

Er wordt gespeeld volgens de FIDE-Regels voor het Schaakspel
Officiële Nederlandse vertaling KNSB mei 2009

Met uitzondering van artikel 6.6a die wordt vervangen door het volgende:

“Een speler dient tijdens een speelronde uiterlijk 15 minuten na het aangegeven aanvangstijdstip aanwezig te zijn. Deze 15 minuten kan verlengd worden naar 60 minuten als de wedstrijdleiding voor aanvang van de ronde is geïnformeerd. Niet aanwezig zijn betekend een reglementaire 0”

De wedstrijdleiding van de KCKK is in handen van Ad Gorissen
Email: j.gorissen3@chello.nl Mobiel: 06-51272968

Er wordt gespeeld met een speeltempo van 36 zetten in 1-1/2 uur + een kwartier voor de rest van de partij.

Tenzij anders aangegeven is het aanvangstijdstip 20:00 en worden de klokken van de witspeler in werking gezet.

Opzet van het toernooi

We spelen een instroom toernooi. Het 3-6=9 toernooi gevolgt door een knockout-finale. Alle spelers met een rating lager dan 2000 spelen vanaf de 1^e ronde. Vanaf ronde 4 stromen spelers met een rating van boven de 2000 in met een score van 3 uit 3. Spelers met een rating lager dan 2000 die vanaf ronde 4 willen instromen kunnen dispensatie aanvragen met opgave van reden bij Richard Duijn.

Na 9 rondes wordt de eindstand opgemaakt. De eerste 5 spelers plaatsen zich voor de A finale waarbij 3 GM/IM's zullen instromen. De volgende 8 spelers plaatsen zich voor de B finale, enz.

De finales bestaan uit 3 avonden van elk 1 ronde. De kwartfinale van elke poule gaat over 1 partij van 36 zetten in 1-1/2uur gevolgd door 15 minuten voor de rest van de partij. Bij remise volgen dezelfde avond 2 snelschaak partijen van elk 5 min. p.p.p.p. Bij een stand van 1-1 volgt een Armageddon wedstrijd. Om de kleur wordt geloot en wit krijgt 6 minuten, tegen zwart 5. Bij remise heeft zwart gewonnen. De winnaars van de kwartfinale gaan naar de halve finale, de verliezers spelen een troostfinale. De halve finale en troostfinale verloopt hetzelfde als de kwartfinale, met het verschil dat hierbij alleen de winnaars van de halve finale zich plaatsen voor de finale. De laatste avond spelen alleen de finalisten van alle poules. Er zal commentaar verzorgd worden en de overige deelnemers zijn van harte welkom.

Indeling en Bye's

Het is niet mogelijk om een partij vooruit of achteraf te spelen. Wel is het elke speler toegestaan om een aantal bye's te nemen. De deelnemers vanaf ronde 1 kunnen maximaal 3x een bye op te nemen de instromer maximaal 2 bye's. Een bye betekent dat men niet speelt en voor die ronde een ½ punt krijgt. Een bye is in alle rondes toegestaan. Tot woensdagavond 22:00 voorafgaand aan de speelronde kan een speler zich afmelden en een bye nemen. Donderdag voorafgaand aan de speelronde wordt de indeling gepubliceerd op de website (www.kennemercombinatie.nl).

Een bye wordt aangevraagd per email bij wedstrijdleader Ad Gorissen

Indien een onderbondspeler een externe partij moet spelen op dezelfde avond als de KC Masters krijgt hij voor deze ronde een half punt. De niet gespeelde ronde telt niet als bye

Een speler die na de indeling verhinderd is krijgt een reglementaire nul. Indien een speler zich wil beroepen op overmacht (ziekte, privé omstandigheden e.d.) dient hij voor aanvang van de ronde een email te sturen aan de wedstrijdleiding (zie boven). De wedstrijdleiding zal het verzoek tot een "verlate" bye voorleggen aan een sperscommissie. De commissie bestaande uit: naam 1, naam 2, naam 3 besluit voor aanvang van de volgende ronde of een verlate bye wordt toegekend. De beslissing van de commissie is bindend.

De deelnemers noteren op dubbeldrukkende notatieblaadjes. De witspelers vult de uitslag in en levert 1 kopie in bij de wedstrijdleader. Het niet inleveren kan een reglementaire nul opleveren.

Eindstand

De eindstand van de voorronde wordt bepaald aan de hand van het aantal behaalde punten en bepaald de plaats voor de verschillende finales. Bij gelijk eindigen wordt de eindrangschikking vastgesteld naar de volgende regels:

- De speler met het hoogste aantal weerstandspunten *1
- Daarna de SB
- Daarna de TPR

*1 Voor iedere bye die een speler opneemt wordt 2/3 van zijn eindscore als weerstandspunten geteld. Neem je 3 bye's en is je score 6 punten, dan krijg je voor deze rondes dus 3 x 4 punten = 12 weerstandspunten punten.

De winnaar van de A poule is kampioen van de Kennemer Combinatie