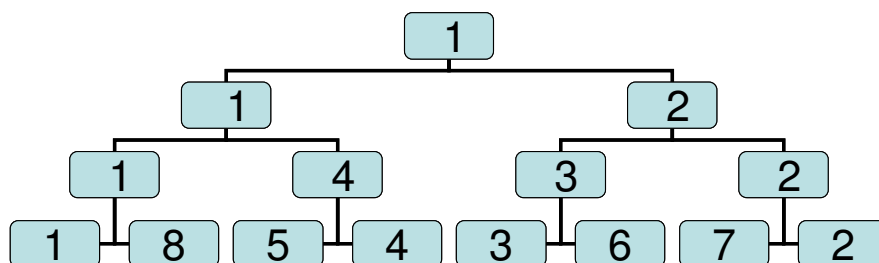


Reglement voor het Bekerkampioenschap van het Leidsch Schaakgenootschap

I. De competitie

1. De door de algemene ledenvergadering gekozen [wedstrijdleader intern](#), hierna te noemen wedstrijdleader, is verantwoordelijk voor de bekercompetitie.
2. Deelname aan de bekercompetitie staat voor ieder clublid open. Het is mogelijk aan te melden tot uiterlijk een week voor de aanvang van de competitie.
3. Het bekerkampioenschap wordt gespeeld middels een knock-out systeem.
4. De verliezers van de eerste ronde plaatsen zich volgens een herkansingsronde.
5. De winnaar van de laatste ronde mag zich bekerkampioen noemen.
6. De indeling van de speeldagen wordt vooraf door de wedstrijdleader gemaakt. De speeldagen vallen altijd tijdens een interne ronde. Mocht een van beide spelers een externe wedstrijd hebben die dag dient de wedstrijd door de wedstrijdleader verplaatst te worden. De spelers kunnen ook in mondeling overleg besluiten de wedstrijd op een andere dinsdag te houden. Een verplaatste wedstrijd dient altijd binnen 2 dinsdagen na de geplande datum gespeeld te worden.
7. Beide spelers spelen een maal met wit en een maal met zwart. Om de kleur zal geloot worden waarbij de winnaar van de loting mag bepalen met welke kleur hij/zij wil beginnen.
8. Het speltempo bedraagt 45 min. p.p.p.p.
9. Bij een gelijke stand van 1-1 wordt de ronde vervolgd met een speltempo van 5 min. p.p.p.p. Hier mag de persoon die de loting beschreven in **I.6.** verloren heeft de volgorde van kleur kiezen. Indien dit ook een 1-1 eindstand oplevert zal een sudden-death worden gespeeld waarbij de witspeler met 6 minuten bedenktijd moet winnen van zwart met 5 minuten bedenktijd. Voor het kiezen van de kleur wordt geloot.
10. De indeling wordt gemaakt volgens een piramidesysteem (zie figuur 1) welke gedurende de hele competitie vaststaat.



Figuur 1. Voorbeeld van een indeling. Hier gaan alleen de sterkste spelers door.

De sterkste 16 (op basis van KNSB rating) worden vast ingedeeld. De overige spelers worden door middel van loting ingedeeld. Mochten twee sterke spelers dezelfde rating hebben wordt er tussen die twee spelers geloot om de plaats.

11. A. Er wordt uitgegaan van 64 deelnemers.
B. Zijn er meer dan 64 deelnemers dan wordt er met $2n$ spelers met de laagste rating de week ervoor een voorronde gehouden. Hierbij is n het aantal deelnemers boven de 64. De indeling wordt door loting bepaald.
C. Mochten er minder dan 64 deelnemers zijn blijven er m plekken leeg waarbij m het tekort aan deelnemers is. De m sterkste spelers zijn de eerste ronde vrij en plaatsen

zich voor ronde 2.

D. Mochten er 32 of minder deelnemers zijn is er 1 ronde minder.

12. De ronde begint om 20.00 uur. Indien men niet binnen 45 min na het vooraf vastgestelde aanvangstijdstip arriveert, is men uitgeschakeld in de bekercompetitie.
13. De bekerronde zal meetellen voor de interne competitie en wel o.b.v. de uitslag zonder het snelschaken. Ongeacht de eindscore telt het winnen van de rapidpartijen mee als 1-0, een verlies als 0-1 en indien de twee rapidpartijen in 1-1 eindigen zal dit meetellen als remise.
14. Mochten beide spelers in de interne competitie al tegen elkaar gespeeld hebben telt de bekerwedstrijd voor beide spelers mee in de interne als 2/3.

II. Slotbepalingen

1. In alle gevallen waarin dit reglement niet voorziet beslist de wedstrijdleader.
2. Betrokken spelers kunnen tegen beslissingen van de wedstrijdleader in beroep gaan bij het bestuur minus de wedstrijdleader.
3. Een beroep dient uiterlijk drie dagen na de betreffende beslissing schriftelijk kenbaar te worden gemaakt.
4. Alle betrokken spelers moeten door het bestuur op de hoogte worden gebracht van het ingediende beroep en de daaropvolgende beslissing.
5. Dit reglement wordt voorgelegd aan de algemene ledenvergadering van 2 september 2008.
6. Na vaststelling kunnen wijzigingen in dit reglement uitsluitend door de algemene ledenvergadering genomen worden.