

Beker reglement

1. Algemeen.

1. Dit reglement betreft de beker competitie van Caïssa Eenhoorn.
2. Dit reglement is van toepassing vanaf 1 september 2019. Voorgaande versies van dit reglement zijn per die datum vervallen.
3. Gespeeld wordt volgens de regels van het schaakspel van de FIDE, tenzij hier in dit reglement van wordt afgeweken. In gevallen waarin dit reglement niet voorziet, maar het reglement van de interne wel, wordt het reglement van de interne zo mogelijk toegepast, en heeft dit voorrang op de FIDE regels.
4. Wijziging van dit reglement kan slechts geschieden door een besluit van de algemene ledenvergadering.

2. De Bekercompetitie

1. De bekercompetitie wordt gespeeld volgens het knock-out systeem. De winnaar gaat door naar de volgende ronde; de verliezer is uitgeschakeld. Dit proces herhaalt zich tot er één speler over is. Deze speler is de winnaar van de beker.
2. De bekercompetitie staat open voor alle leden van Caïssa-Eenhoorn, inclusief alle jeugdleden.
3. Per seizoen wordt er één bekercompetitie gespeeld.
4. Wie mee doet in de interne en standaard als aanwezig is aangemerkt is automatisch aangemeld voor deelname aan de beker competitie. Wie geen belangstelling heeft voor de bekercompetitie kan zich voor aanvang van de loting afmelden. Andere leden die deel willen nemen dienen zich aan te melden. Dit kan op de clubavond, of per e-mail aan indeler@caissa-eeenhoorn.nl. Opgeven en afmelden kan tot en met de tweede speelavond van de interne.

3. Speelrondes.

1. De competitie wordt gespeeld op avonden waarop er ook interne wordt gespeeld en telt mee voor de interne. Zie hiervoor ook artikel 6.
2. De toernooicommissie stelt de data van de speelrondes vast. De datum van de eerste ronde wordt uiterlijk op de derde speelronde van de interne bekend gemaakt. De speeldata van de volgende rondes worden uiterlijk twee weken na de loting van de eerste ronde bekend gemaakt; dit omdat het aantal rondes pas bepaald kan worden als het aantal deelnemers bekend is. Wanneer de omstandigheden dit noodzakelijk maken kan de wedstrijdleider volgende speeldata vervroegen of uitstellen.
3. In totaal zijn er vier speeldata beschikbaar voor het afwerken van een speelronde. De eerste datum is de datum als bedoeld in lid 2, de andere drie data zijn de eerstvolgende drie data daarna waarop er ook interne competitie gespeeld kan worden. In principe wordt elke partij gespeeld op de eerste mogelijkheid waarop beide spelers beschikbaar zijn voor de interne. Wanneer een speler verhinderd is op een datum wordt diens partij vastgesteld op de eerstvolgende ronde van de interne.
4. Wanneer een partij na de in lid 3 bedoelde vier speeldata nog niet gespeeld is dan wordt de partij als niet gespeeld beschouwd. De speler die het minst vaak verhinderd is geweest wordt als winnaar aangewezen. Als "verhinderd" worden hierbij uitsluitend afwezigheden van het type "afwezig met bericht", "afwezig zonder bericht" en "afwezig voor club andere dag" geteld. Wanneer beide spelers even vaak verhinderd waren dan wordt geloot wie er als winnaar wordt aangewezen.

De uitslag wordt 1-0R of 0-1R en heeft daardoor geen invloed op de rating.

5. Een speler dient van verhindering bericht te geven, zoals dat bij de interne van toepassing is. Bij geen afbericht wordt de partij verloren verklaard voor de speler die niet is komen opdagen. Bij geen afbericht van beide spelers wordt de partij doorgeschoven naar de volgende ronde als in lid 3
6. In de eerste ronde worden alle spelers ingedeeld. Bij een oneven aantal deelnemers krijgt één speler een bye, en gaat door naar de volgende ronde. De bye wordt per loting bepaald.
7. Na de eerste ronde volgt zo nodig een tussenronde om het aantal overgebleven spelers terug te brengen naar een macht van twee. Wanneer een tussenronde nodig is en in de eerste was er een speler met een bye dan moet deze speler zeker een tussenronde spelen. Wie er verder in de tussenronde moeten spelen wordt per loting bepaald.
Voorbeeld: Er zijn 39 deelnemers. In de eerste ronde zijn er 19 partijen en is er een speler met een bye. Er zijn nu 20 spelers over, waaronder 19 winnaars uit de eerste ronde. In de tussenronde wordt dit aantal teruggebracht naar 16. Hiervoor zijn 4 partijen nodig. De speler met de bye doet mee aan de tussenronde. Verder doen er 7 van de 19 winnaars mee.

4. Paring en kleur

1. Er wordt één partij gespeeld per ronde. Men speelt dus niet één keer met wit en één keer met zwart.
2. Indeling vindt plaats door loting, waarbij geen enkele voorkeur of plaatsing van toepassing is.
3. De kleur wordt ook bepaald door de loting, behoudens de volgende gevallen:
 - a. Wanneer de spelers die tegen elkaar geloot hebben, precies één maal tegen elkaar gespeeld hebben in de lopende interne competitie, dan spelen ze met verwisselde kleuren ten opzichte van die partij.
 - b. In andere gevallen, wanneer de speler die zwart geloot heeft, een lager W-Z saldo heeft dan de witspeler (in de lopende bekercompetitie) dan wordt de kleur omgewisseld.
4. De loting van elke ronde vindt plaats na het voltooien van de vorige ronde, na afloop van de laatste bekerpartij uit die ronde of op de eerste interne competitieavond daarna. De eerste ronde wordt niet later geloot dan de vierde speelavond van de interne. Het resultaat van de loting zal per omgaande verschijnen op de website van de vereniging.
5. Spelers, die tegen elkaar geloot hebben in de beker, zullen tussen het moment van loting en de datum van de partij, niet tegen elkaar uitkomen in de interne.

5. Remise

1. Wanneer een partij in remise eindigt dan wordt er meteen na de partij een beslissing geforceerd. Dit gebeurt door een snelschaakpartij met 10 minuten bedenktijd per partij en omgekeerde kleuren.
2. Eindigt de snelschaakpartij ook in remise dan volgen snelschaakpartijen met 5 minuten bedenktijd per persoon per partij, steeds met verwisselde kleuren, totdat er een winnaar is.
3. De snelschaakpartijen worden pas gespeeld wanneer de laatste reguliere partij van die avond is afgelopen. Onder voorwaarden kan de wedstrijdleider dispensatie verlenen.
4. De winnaar van de snelschaakpartij geldt als winnaar van de bekerwedstrijd.
5. Wanneer de spelers na een remise verzuimen te snelschaken of als beide spelers niet willen snelschaken dan stelt de wedstrijdleider door loting een winnaar vast. Als één van de spelers niet wil snelschaken dan wordt de andere speler voor de beker als winnaar aangewezen..

6. Het resultaat "remise" telt voor de interne competitie, en wordt doorgegeven voor de ratingverwerking van de bond (als de ratings worden doorgegeven).

6. Verrekening met de interne competitie.

1. De bekercompetitie wordt gespeeld op avonden waarop er ook interne wordt gespeeld en telt mee voor de interne. Voor details zie het reglement van de interne competitie.
2. Resultaten van niet gespeelde partijen tellen niet mee voor de interne.

7. Eeuwige ranglijst.

1. Van de bekercompetitie wordt een eeuwige ranglijst bijgehouden. Voor de eeuwige ranglijst worden als volgt punten behaald:

Uitgeschakeld in de achtste finale	1 punt
Uitgeschakeld in de kwartfinale	2 punten
Uitgeschakeld in de halve finale	3 punten
Verliezend finalist	4 punten
Bekerwinnaar	5 punten.

8. Overige bepalingen.

1. Het speltempo is gelijk aan het speltempo van de interne.
2. Voor de stand van de klok gelden dezelfde regels als voor de interne.
3. Betreffende de rapportage van de uitslagen naar de KNSB gelden dezelfde regels als voor de interne competitie.
4. Met betrekking tot mobiele telefoons en andere elektronische apparatuur gelden dezelfde regels als in de interne competitie.
5. Voor onenigheid en beroep gelden dezelfde beroepsmogelijkheden als voor de interne competitie. Zie hiervoor het reglement van de interne competitie.