

Wedstrijdreglement LiSB KO-Competities viertallen vastgesteld tijdens de ALV van 12-9-2026

Hoofdstuk 1. Algemeen

Artikel 1.

Dit wedstrijdreglement is van toepassing op de K.O.- Bekerwedstrijden.

Artikel 2.

- a. Voor de K.O.-Bekercompetitie is het FIDE-reglement, laatste uitgave, van toepassing.
- b. Het wedstrijdreglement dient bij elke wedstrijd aanwezig te zijn. Hierop kunnen door de competitieleider LiSB aanvullende bepalingen worden voorgeschreven.

Artikel 3.

De competitieleider LiSB is belast met de handhaving van dit reglement. Hij stelt een programma op voor het spelen van de wedstrijden, en legt dit voor de aanvang van het seizoen vast in de LiSB schaakagenda.

Artikel 4.

- a) De wedstrijden worden in het algemeen gespeeld op de clubavond/clubmiddag van door loting aangewezen thuisspelende verenigingen. Deze vinden plaats binnen de hiervoor in de LiSB schaakagenda aangegeven perioden.
- b) Tegen elkaar spelende teams maken met elkaar een afspraak over de datum van de wedstrijd. Deze afspraak wordt door de teamleider van de thuisvereniging aan de Competitieleider LiSB KO beker medegedeeld.
- c) Mochten de tegen elkaar spelende teams niet tot overeenstemming kunnen komen, dan wordt de wedstrijd gespeeld op de uiterste speeldatum, zijnde de laatste zaterdag van de aangegeven periode. Is een wedstrijd zonder bericht van de teamleider(s) niet gespeeld op die dag, dan verliest het thuisspelende team de wedstrijd met 0-4.
- d) De wedstrijdformulieren die gebruikt dienen te worden voor de KO-bekerwedstrijden zijn gelijk aan de formulieren voor de bondscompetitie.
- e) Het uitstellen van de wedstrijd tot ná de uiterste speeldag is niet toegestaan, behoudens zeer bijzondere omstandigheden en met goedkeuring van de competitieleider LiSB.
- f) Een vereniging die niet opkomt, krijgt een boete van 20 Euro opgelegd.

Hoofdstuk 2. Indeling Ronden KO-Bekerwedstrijden

Artikel 5.

Voor elke ronde geldt, dat de indeling van de teams tot stand komt op basis van loting door de competitieleider LiSB. In de eerste ronde wordt een dusdanig aantal teams vrijgeloot dat aan de tweede ronde resp. 16, 8 of 4 teams zullen deelnemen, e.e.a. afhankelijk van het aantal aangemelde teams.

Artikel 6.

In beginsel plaatsen zich de volgende teams voor de 2e ronde:

- a. De winnaars van de wedstrijden in de 1e ronde, zonodig aangewezen met inachtneming van het bepaalde in artikel 24, letter c.
- b. De op grond van artikel 5 eventueel vrijgelote teams.

Hoofdstuk 3. Deelneming aan de Wedstrijden

Artikel 7.

- a. Er zal worden gespeeld in één klasse
- b. De aanmelding tot deelname aan de wedstrijden moet binnen de daarvoor bekend gemaakte termijn geschieden bij de competitieleider LiSB.

- c. Van deelneming kunnen worden uitgesloten de teams van verenigingen, waarvan gedurende meer dan zes maanden de contributie niet is ontvangen.

Artikel 8.

Jaarlijks moeten aan de competitieleider LiSB de volgende gegevens zijn verstrekt, vóór de door het bestuur te bepalen data:

- a. Het aantal teams dat aan een competitie gaat deelnemen.
- b. Per team de naam en het mailadres van de teamleider.
- c. De namen van de spelers van de deelnemende teams.
- d. De teams worden genummerd in volgorde van speelsterkte. Het laagste nummer voor het sterkste team.

Hoofdstuk 4. Teams, Team- en Wedstrijdleider

Artikel 9.

Elk team voor het spelen van de wedstrijden bestaat uit 4 spelers. Een speler, opgegeven voor enig team, mag in het lopende competitie seizoen niet meer in een der hoger genummerde teams voor dezelfde competitie spelen.

Artikel 10.

- a. Indien de namen van de spelers in afwijking van het bepaalde in artikel 8, letter c, niet tijdig zijn doorgegeven, worden daarvoor de namen van de spelers in de 1e ronde in de plaats gesteld.
- b. Voor de wedstrijden gelden ten aanzien van de op te geven spelers de volgende bepalingen:
 - 1. Indien er één team van een vereniging wordt aangemeld, mogen alle leden van deze vereniging als speler in dit team worden ingezet.
 - 2. Indien er meerdere teams van één vereniging in één klasse worden aangemeld, dan moeten er minimaal 4 spelers voor alle teams van deze vereniging (met uitzondering van het hoogst genummerde team) worden aangemeld. Ieder lid van de vereniging dat nog niet in de lager genummerde teams is aangemeld mag voor elk team uitkomen.
 - 3. Indien een speler die niet was aangemeld in een ronde heeft meegespeeld, mag hij in de lopende competitie niet meer spelen in een hoger genummerd team.

Artikel 11.

- a. Als speler bij de wedstrijden mag uitkomen ieder verenigingslid, dat uiterlijk 7 dagen voor de wedstrijddatum als lid is aangemeld.
- b. Een speler mag gedurende de lopende competitie per competitiesoort maar voor een vereniging uitkomen.

Artikel 12.

Het medespelen van een niet gerechtigde speler heeft verlies van de door hem gespeelde partij tot gevolg.

Artikel 13.

- a. Voor elk team benoemt de desbetreffende vereniging een leider, teamleider genaamd. Bij wedstrijden wordt de teamleider geacht namens de vereniging te handelen in alles, de wedstrijd betreffende.
- b. De teamleider van het thuis spelende team heeft de leiding van de wedstrijd en wordt wedstrijdleider genoemd. Zijn plichten als wedstrijdleider prevaleren boven die als speler.

Artikel 14.

Wanneer tijdens het spelen van een partij meningsverschillen ontstaan tussen spelers, dan dienen dezen de zaak onmiddellijk voor te leggen aan de wedstrijdleider, terwijl de spelers van bezoekende verenigingen hun teamleider kunnen verzoeken hen daarbij van advies te dienen.

Hoofdstuk 5. Aanvang, Kleurverdeling, Klokken

Artikel 15.

- a. De wedstrijden beginnen om 20.00 uur als op een avond wordt gespeeld en om 13.00 uur indien de wedstrijd op een middag plaats vindt. In onderling overleg mag een ander aanvangsuur worden vastgesteld.
- b. Op het vastgestelde tijdstip van aanvang, worden de klokken van de witspelers aangezet.
- c. Indien door nalatigheid van de thuis spelende vereniging de wedstrijd niet op het vastgestelde tijdstip kan beginnen, wordt de verloren gegane tijd, bij het feitelijk begin in mindering gebracht op de speeltijd van de spelers van de thuis spelende vereniging.
- d. Alle partijen moeten gelijktijdig worden gespeeld.

Artikel 16.

- a. Is een team één uur na het vastgestelde tijdstip van aanvang niet aanwezig met tenminste 3 spelers, dan verliest dit team de wedstrijd met 4-0.
- b. De vereniging van een niet opgekomen team krijgt door de competitieleider LiSB een boete opgelegd van 20 Euro.

Artikel 17.

Indien een speler één uur na het vastgestelde tijdstip niet aanwezig is, gaat de partij voor hem verloren.

Artikel 18.

- a. Het wedstrijdformulier, door de competitieleider LiSB beschikbaar gesteld, wordt door de wedstrijdleider volledig ingevuld.
- b. Vóór aanvang van de wedstrijd overhandigen beide teamleiders elkaar gelijktijdig de opstelling van hun team. Die opstelling is vanaf dat moment bindend; wijzigingen mogen dan nog slechts plaats vinden onder uitdrukkelijke akkoordbevinding van beide teamleiders.
- c. Indien één der opgegeven spelers niet verschijnt, is het toegestaan dat een vervanger wordt ingezet, echter nooit meer dan één speler per team.

Artikel 19.

- a. De bezoekende vereniging heeft wit aan de oneven genummerde borden en de ontvangende vereniging wit aan de even genummerde borden.
- b. De wedstrijdleider controleert of de kleurverdeling juist is uitgevoerd.

Artikel 20.

De speeltijd, die niet onderbroken mag worden, bedraagt 90 minuten per persoon per partij met een increment van 15 seconden per zet. In onderling overleg mogen de teams ook een ander speeltempo kiezen.

Artikel 21. vervallen

Hoofdstuk 6. Wedstrijdresultaten

Artikel 22.

Geeft een speler zijn partij verloren of wordt remise door hem geaccepteerd, dan is dat bindend voor zijn vereniging.

Artikel 23.

Na afloop van de wedstrijd vult de teamleider van de thuisvereniging het wedstrijdformulier volledig in. Dit dient door beide teamleiders te worden ondertekend. Het formulier dient zo spoedig mogelijk aan de competitieleider LiSB KO te worden toegezonden.

Artikel 24.

- a. Er wordt voor iedere gewonnen partij één bordpunt toegekend, bij remise wordt aan beide spelers een half punt toegekend.
- b. Het team met de meeste bordpunten is winnaar.
- c. Indien de wedstrijd in een 2-2 gelijkspel eindigt, wordt de winnaar bepaald door het resultaat aan bord 4 te laten vervallen. Leidt dit niet tot een beslissing, dan vervalt het resultaat aan bord 3, enz.

tot een beslissing verkregen is. Eindigen alle vier partijen in remise, dan wordt een beslissing verkregen door het spelen van vluggertjes of door loting. De teamleiders dienen voor de aanvang van de wedstrijd af te spreken, welke manier in dat geval wordt gekozen.

Artikel 25.

De winnaar van de finalewedstrijd is K.O.-Bekerwinnaar van Limburg. Dit team ontvangt een (geld)prijs.

Hoofdstuk 7. Slotbepalingen

Artikel 26.

Op punten, waarin dit reglement niet voorziet, beslist de competitieleider LiSB.

Artikel 27.

Op beslissingen, door de competitieleider LiSB genomen, staat binnen 14 dagen nadat zij ter kennis van de betrokken vereniging zijn gebracht, beroep open bij de Commissie van Beroep van de LiSB

Artikel 28.

De bestuursleden van de LiSB hebben toegang tot alle wedstrijden.

Artikel 29.

Wijzigingen in dit reglement kunnen worden aangebracht bij besluit van de Algemene Vergadering, met eenvoudige meerderheid van stemmen.

Artikel 30.

Door vaststelling van dit wedstrijdreglement vervallen eerder vastgestelde.