

Wedstrijdreglement LiSB-Rapidcompetitie vastgesteld tijdens de ALV van 12-9-2026

Hoofdstuk 1. Algemeen

Artikel 1.

Dit wedstrijdreglement is van toepassing op de Rapidcompetitie.

Artikel 2.

1. Voor de Rapidcompetitie is het Rapidschaakreglement van de FIDE, laatste uitgave, van toepassing.
2. 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.

1. Voor de Rapidcompetitie worden de wedstrijden gespeeld op clubavonden (maandag t/m vrijdag) van aangewezen gastverenigingen, welke zoveel mogelijk wisselend worden gekozen. Tenminste één team van de gastvereniging neemt in de betreffende poule deel.
2. Er zijn 3 speelrondes. De speelronden 1 en 2 worden zo mogelijk gespeeld in de laatste weken van de maanden maart en april. De finale wordt gemeenschappelijk op een centrale plaats gespeeld, bij voorkeur in mei of juni.
3. Onder rating verstaan we in dit reglement de KNSB-rating. Als peildatum geldt 1 januari van het lopende seizoen. Heeft een speler geen KNSB-rating, dan stelt de competitieleider op basis van de Fide-rating of anders naar eigen inzicht de rating vast.

Hoofdstuk 2. Indeling Teams

Artikel 5.

1. De poules in de Rapidcompetitie bestaan in beginsel uit 4 teams.
2. Indien het aantal aangemelde teams een veelvoud van 4 overschrijdt, dan wordt de indeling zodanig gemaakt dat een poule bestaat uit 5 of 6 teams.
3. Poules die bestaan uit 5 of 6 teams worden gevormd in de laagste klassen.
4. Met inachtneming van artikel 6 en 7 worden de teams steeds zo veel mogelijk gelijkwaardig en regionaal ingedeeld.

Artikel 6.

1. Voor de indeling van de teams voor de **1^e ronde** wordt op basis van de gemiddelde rating een volgorde van alle deelnemende teams vastgesteld. Op basis hiervan worden klassen van 4 teams gevormd, waarbij de hoogte van de gemiddelde rating bepalend is voor de hoogte van de klasse.

Artikel 7.

1. De indeling van teams voor de **2^e en 3^e ronde** wordt op basis van een promotie/degradatieregeling bepaald.
2. Op basis van de resultaten in de 1^e ronde promoveren (met uitzondering van de winnaars uit de 1^e klasse) de nummers 1 van elke poule naar de naast hogere klasse. De nummers 4 van elke poule (met uitzondering van de laagste klasse) degraderen naar de naast lagere klasse.
3. Indien 2 of meer teams met (nagenoeg) hetzelfde puntenaantal zijn geëindigd, mag de competitieleider afwijken van bovenstaande bepaling.

Artikel 8. Vervallen

Hoofdstuk 3. Deelneming aan de wedstrijden

Artikel 9.

1. Jaarlijks moeten aan de Competitie leider LiSB Rapid de volgende gegevens zijn verstrekt, vóór de door het bestuur te bepalen datum:
 - a. Het aantal teams dat aan de competitie gaat deelnemen.
 - b. Per team de naam en het mailadres van de teamleider.
 - c. De namen en de rating van de spelers van de teams.
2. Per team worden 4 namen doorgegeven.
3. Als speler mag uitkomen ieder verenigingslid, dat uiterlijk 7 dagen voor de wedstrijddatum als lid is aangemeld.
4. Voor elk team is een inschrijfgeld verschuldigd, dat jaarlijks door het bestuur van de LiSB wordt vastgesteld.

Artikel 10.

1. Voor de indeling van de 1^e ronde wordt van elk team de gemiddelde rating bepaald. Als peildatum voor de bepaling van de rating geldt de deadline inschrijving (1 januari van het lopende seizoen).
2. De teams worden genummerd in volgorde van speelsterkte: het laagste nummer voor het sterkste team.
3. Een invaller in een team mag niet sterker zijn dan 100 ELO punten dan de sterkst opgegeven speler van dat team. Als peildatum geldt 1 januari van het lopende seizoen. In het 1^e team mag echter altijd ieder lid van de vereniging meedoen.
4. Een speler mag na een keer gespeeld te hebben in een lager genummerd team niet meer spelen voor een hoger genummerd team.

Hoofdstuk 4. Teams, Team- en Wedstrijdleider

Artikel 11.

1. Elk team voor het spelen van de wedstrijden bestaat uit 4 spelers.
2. Een speler mag in een overeenkomende ronde maar voor één team uitkomen.

Artikel 12.

vervallen

Artikel 13.

Een speler mag gedurende de lopende competitie per competitiesoort maar voor één vereniging uitkomen.

Artikel 14.

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

Artikel 15.

1. 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.
2. Het thuis spelende team wijst een wedstrijdleider aan. Wordt er geen wedstrijdleider aangewezen, dan is de teamleider van het thuis spelende team automatisch wedstrijdleider. Zijn plichten als wedstrijdleider prevaleren boven die als speler en als teamleider. De naam van de wedstrijdleider wordt genoteerd op het wedstrijdformulier.

Artikel 16.

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

Hoofdstuk 5. Aanvang, Kleurverdeling, Klokken

Artikel 17.

De wedstrijden beginnen om 20.00 uur als op een avond wordt gespeeld en om 13.00 uur indien de wedstrijd op een middag plaatsvindt.

Artikel 18.

1. De teamleider meldt op een zo vroeg mogelijk tijdstip aan de Competitie leider LiSB en de teamleider van de thuisspelende vereniging, indien zijn team tijdens een ronde niet of niet geheel kan komen opdagen. Deze afmelding dient uiterlijk de dag voor de wedstrijd bekend te zijn.
2. Is een team zonder afmelding bij de Competitie leider LiSB en bij de teamleider van het thuisspelende team niet met tenminste 3 spelers aanwezig, dan krijgt dit team door de Competitie leider LiSB een boete opgelegd van € 20.
3. Een team dat voor een tweede maal zonder afmelding als in lid 1 niet met tenminste 3 spelers opkomt, krijgt door de Competitie leider LiSB een boete opgelegd van opnieuw € 20 en wordt uitgesloten van verdere deelname aan de lopende competitie.

Artikel 19.

Een speler die een kwartier nadat de klokken zijn ingedrukt nog niet aanwezig is krijgt zijn wedstrijd verloren verklaard.

Artikel 20.

1. Het wedstrijdformulier, door de Competitie leider LiSB beschikbaar gesteld, wordt door de wedstrijdleider volledig ingevuld.
2. De teamleiders overhandigen de opstelling van hun team aan de wedstrijdleider. Deze opstelling is vanaf dat moment bindend voor alle wedstrijden van die dag.
3. Indien één der opgegeven spelers niet verschijnt, is het toegestaan dat een vervanger wordt ingezet, echter nooit meer dan één speler per team.

Artikel 21.

1. De wedstrijdleider verricht de loting voor de nummering van de teams.
2. Indien in enige ronde twee teams van dezelfde vereniging in dezelfde poule zijn ingedeeld, wordt bij de loting hier zodanig mee rekening gehouden, dat zij in de 1^e ronde tegen elkaar spelen.
3. a. In poules met 4 teams wordt gespeeld volgens het Berger-systeem:
 - i. 1^e ronde 1 – 4 ; 2 – 3
 - ii. 2^e ronde 4 – 3 ; 1 – 2
 - iii. 3^e ronde 2 – 4 ; 3 – 1
- b. In poules met 4 teams worden op een avond 3 wedstrijden gespeeld.
- c. In poules met vier teams heeft eerstgenoemde team in het schema zwart aan het eerste bord, de volgende borden afwisselend wit en zwart.
4. a. In poules van 5 of 6 teams wordt op een avond een halve competitie afgewerkt.
 - i. 1^e ronde 1 – (6) ; 2 – 5 ; 3 – 4
 - ii. 2^e ronde (6) – 4 ; 5 – 3 ; 1 – 2
 - iii. 3^e ronde 2 – (6) ; 3 – 1 ; 4 – 5
 - iv. 4^e ronde (6) – 5 ; 1 – 4 ; 2 – 3
 - v. 5^e ronde 3 – (6) ; 4 – 2 ; 5 – 1
- b. In een poule van 5 of 6 teams worden door een speler op een avond 4 resp. 5 partijen gespeeld.
- c. In een poule van 5 of 6 teams heeft de eerstgenoemde speler in het schema zwart aan het eerste bord, de volgende borden afwisselend wit en zwart.
5. De wedstrijdleider controleert of de kleurverdeling juist is uitgevoerd.

Artikel 22.

De speeltijd, die niet onderbroken mag worden, bedraagt in een poule van 4 teams één uur per wedstrijd. In een poule van 5 of 6 teams bedraagt de speeltijd 40 minuten per wedstrijd.

Artikel 23.

In een poule van 4 teams bedraagt het speeltempo 25 minuten per speler per partij met een increment van 5 sec per zet. In een poule van 5 of 6 teams bedraagt het speeltempo 15 minuten per persoon per partij met een increment van 5 sec per zet.

Hoofdstuk 6. Wedstrijdresultaten

Artikel 24.

1. Geeft een speler zijn partij verloren of wordt remise door hem geaccepteerd, dan is dat bindend voor zijn team.
2. De regels voor het versneld beëindigen zoals vermeld in appendix G5 van het FIDE reglement zijn van toepassing.
3. Tijdens de wedstrijden is het een speler verboden om een mobiele telefoon of andere elektronische hulp- of communicatiemiddelen bij zich te dragen. Als geconstateerd wordt dat een speler zo'n apparaat bij zich draagt, dan verliest hij zijn partij. Een speler moet zijn mobiele telefoon of andere elektronische communicatiemiddelen direct uitzetten en wegleggen voordat hij de eerste zet doet; dit geldt ook voor een speler die arriveert nadat de wedstrijd is begonnen. Indien het elektronische communicatiemiddel afgaat wordt de partij verloren verklaard voor de bezitter van het elektronische communicatiemiddel. De wedstrijdleader kan in uitzonderlijke gevallen toestemming / dispensatie geven aan een speler met betrekking tot het gebruik van een mobiel communicatiemiddel. Gemaakte afspraken dienen vooraf met beide teamleiders te worden gedeeld.

Artikel 25.

1. Na afloop van de wedstrijd moet het wedstrijdformulier volledig door de wedstrijdleader worden ingevuld. Het formulier dient onmiddellijk aan de Competitieleader LiSB Rapid te worden gezonden. Is dit niet binnen 24 uur gebeurd, dan wordt een boete opgelegd van € 10 aan de thuis spelende vereniging.
2. Aan de verplichting uit het eerste lid kan eveneens worden voldaan door alle op het wedstrijdformulier voorkomende gegevens digitaal aan de Competitieleader LiSB te zenden. De wedstrijdleader is verplicht het originele wedstrijdformulier 1 jaar te bewaren en op verzoek van de Competitieleader LiSB te overleggen.

Artikel 26.

1. In een poule:
 - a. worden 2 matchpunten behaald indien een team méér bordpunten in een wedstrijd scoort dan de tegenstander.
 - b. wordt 1 matchpunt behaald indien een team een gelijk aantal bordpunten scoort als de tegenstander.
 - c. Een team scoort de som van de behaalde bord- en matchpunten als totaalscore.
2. Bij deelname in een poule van 5 teams wordt de behaalde totaalscore gecorrigeerd door deze te vermenigvuldigen met 0,75.
3. Bij deelname in een poule van 6 teams wordt de behaalde totaalscore gecorrigeerd door deze te vermenigvuldigen met 0,6.
4. Ten behoeve van de rangschikking (in een poule) wordt indien meerdere teams met een gelijk aantal punten zijn geëindigd, een scheiding bereikt door de resultaten van de 1^e bordspelers beslissend te laten zijn. Brengt dit geen beslissing dan zijn bepalend de uitslagen van het 2^e bord, enz.

Artikel 27.

1. De winnaar van de 1^e-klassepoule in de finale is Rapidcompetitiewinnaar van Limburg. Dit team ontvangt een geldprijs.
2. Geldprijzen zijn in de Rapidcompetitie verder beschikbaar voor de overige op de eerste plaats en op de tweede plaats geëindigde teams in de finale van alle klassen.

Hoofdstuk 7. Slotbepalingen

Artikel 28.

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

Artikel 29.

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 30.

De bestuursleden van de LiSB hebben toegang tot alle wedstrijden.

Artikel 31.

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

Artikel 32.

Door vaststelling van dit wedstrijdreglement vervallen eerder vastgestelde.