

## WEDSTRIJDREGLEMENT BEKERCOMPETITIE SGS

1. De SGS organiseert jaarlijks wedstrijden om de SGS beker voor verenigingsteams; de leiding van deze wedstrijden berust bij de competitieleider van de SGS.
2. Tot deelname is gerechtigd één team van elke vereniging, die met één of meer teams uitkomt in de SOS-competitie. Voor de verenigingen die ook uitkomen in de KNSB competitie mag een team deelnemen met uitsluitend spelers, die:
  - a. zijn opgegeven voor een team dat uitkomt in de SOS competitie
  - of
  - b. een KNSB rating hebben op de meest recente augustuslijst van 2000 of lager.
3. De teams bestaan uit 4 spelers en een teamleider. Het is ook toegestaan dat een van de spelers als teamleider optreedt. De teams dienen door de verenigingen te worden aangemeld vóór 1 oktober in het seizoen waarin de bekercompetitie wordt gespeeld. De spelers moeten voor die vereniging speelgerechtigd zijn in de SGS-competitie.
4. Er wordt gespeeld volgens een knock-out-systeem (het winnende team gaat over naar de volgende ronde, het verliezende team valt af). De loting wordt op één moment verricht, waarna het verdere speelschema afhankelijk van de uitslagen kan worden ingevuld. De wedstrijden worden gespeeld in de periode oktober t/m juni. De competitieleider bepaalt per ronde de uiterste datum waarop alle wedstrijden in die ronde gespeeld dienen te zijn. De teamleiders dienen onderling een speeldatum overeen te komen. De teamleider van het thuis spelende team neemt daartoe het initiatief. De speeldatum en -locatie van de finale kunnen vooraf door het SGS-bestuur worden vastgelegd.  
Indien de teamleiders niet tot overeenstemming komen, dan wordt gespeeld op de laatste clubavond van het thuis spelende team in de desbetreffende vastgestelde periode. Is ook dit niet mogelijk, dan wordt gespeeld op de laatste zaterdag van de vastgestelde periode; is dit de zaterdag vóór een feestdag, dan wordt gespeeld op de voorlaatste zaterdag van de vastgestelde periode. Eventuele zaalhuur komt dan ten laste van de thuis spelende vereniging, reiskosten zijn voor rekening van de uitspelende vereniging.
5. Het FIDE-spelreglement is van toepassing. Het speeltempo bedraagt voor elk der spelers 1 uur en 50 minuten, met een toevoeging van 10 seconden per zet. Hierbij vervalt de notatieplicht voor een speler zodra deze op enig moment in de partij minder dan 5 minuten op de klok heeft gehad.  
Een thuis spelende vereniging met onvoldoende digitale klokken heeft de inspanningsverplichting om dit tijdig aan te geven aan een bezoekende vereniging, zodat laatstgenoemde het tekort aan digitale klokken kan aanvullen. Wanneer dit niet mogelijk blijkt, mag een speeltempo van 2 uur per persoon per partij worden gehanteerd.
6. Voor het begin van de wedstrijd overhandigen de leiders van de viertallen gelijktijdig de opstelling van de viertallen aan de wedstrijdleider van de thuisclub in de volgorde waarin de spelers aan de borden zullen plaatsnemen. De thuisclub heeft zwart aan de oneven borden en dus wit aan de even borden.
7. De leider van een thuis spelend team dient zorg te dragen, dat de persoonlijke uitslagen uiterlijk 3 dagen na de dag van de wedstrijd in het bezit zijn van de competitieleider. Deze kunnen doorgegeven worden via het beveiligde gedeelte van de website. Daarnaast dient de leider van het thuis spelende team het ingevulde en ondertekende wedstrijdformulier minimaal één seizoen te bewaren.  
De competitieleider zorgt er voor, dat de belanghebbende teams zo spoedig mogelijk van het resultaat in kennis worden gesteld.
8. Een wedstrijd wordt gewonnen door het team dat de meeste bordpunten behaalt. Indien beide teams evenveel bordpunten hebben behaald, spelen dezelfde spelers tegen elkaar met verwisselde kleuren een partij snelschaak, waarbij elke speler 5 minuten bedenktijd heeft voor de hele partij en voor elke zet krijgt de speler 3 seconden extra tijd. Is na het snelschaak de stand weer gelijk, dan wordt de uitslag bepaald aan de eerste drie borden van de gewone partijen; is de stand ook dan gelijk, dan is de uitslag aan de eerste twee borden van de gewone partijen bepalend; is de stand nog steeds gelijk, dan is het resultaat aan het eerste bord van de gewone partijen doorslaggevend.  
Zijn alle gewone partijen in remise geëindigd, dan beslist het resultaat van de eerste drie borden in het snelschaak; is ook dan de stand gelijk, dan beslist de uitslag van de eerste twee borden in het snelschaak. Is ook dit gelijk, dan beslist het resultaat aan het eerste bord in het snelschaak. Valt dan nog geen beslissing, dan wordt er geloot.  
Wanneer er onvoldoende digitale klokken beschikbaar zijn, is het speeltempo van de snelschaakpartijen 5 minuten per persoon per partij.

9. De winnende finalist zal de SGS vertegenwoordigen in de komende KNSB-bekercompetitie. Mocht deze vereniging met het enige of laatste team promoveren naar de 3e Klasse van de KNSB competitie, dan zal de verliezende finalist bij de KNSB voor de bekerwedstrijden worden opgegeven.
10. In onvoorziene gevallen beslist de competitieleider; tegen zijn beslissing staat geen beroep open.

Bestuurslid wedstrijd zaken SGS

Dit reglement is gewijzigd op de Algemene Ledenvergadering van 12 oktober 2022