

## REGLEMENT SOT 2026

### *A. Organisatie*

1. De Stichts-Gooise Schaakbond (SGS) organiseert het SOT 2026 (SGS OplosToernooi 2026), een oplostoernooi voor teams.
2. Het toernooi staat open voor de verenigingen aangesloten bij de SGS.
3. Verenigingen kunnen met meerdere teams inschrijven maar afhankelijk van de beschikbare oplosruimte kan de organisatie besluiten teams niet toe te laten.
4. Indien er ruimte is in de oploszaal kunnen teams van verenigingen buiten de SGS maar behorende tot de SOS, deelnemen.

### *B. Teams*

5. Een team bestaat uit drie personen die lid zijn van de vereniging die een team inschrijft en zijn aangemeld bij de SGS c.q., als de vereniging niet tot de SGS behoort, de SOS.

### *C. Toernooi*

6. De deelnemers krijgen 18 opgaven voorgelegd, afkomstig uit de schaakproblematiek, die zij individueel moeten oplossen.
7. De opgaven zijn alle zogenoemde tweezetten (mat in twee).
8. Per opgave vallen er maximaal 5 punten te verdienen.
9. De tijdsduur voor het oplossen is twee uur.
10. De score van een team wordt bepaald door de behaalde individuele resultaten van de spelers van een team bij elkaar te tellen.
11. De eindstand van het toernooi wordt in eerste instantie bepaald door het behaalde aantal punten van een team (hoger aantal punten vóór lager aantal).
12. Bij een gelijk puntentotaal tussen teams geldt de verbruikte tijd per team, waarbij minst verbruikte tijd boven meer verbruikte tijd eindigt.
13. Er zijn prijzen voor de hoogst eindigende teams.
14. Op basis van de KNSB-rating (per 1 april) van de teams wordt er halverwege de ranglijst op sterkte een *cut* aangebracht. Voor het hoogst eindigende team uit de tweede helft van de ranglijst op sterkte is er ook een prijs.

#### *D. Overige*

14. De oploswedstrijd vangt aan om 19.45 uur. De deelnemers worden welkom geheten en ontvangen de laatste instructies, waarna de opgaven worden uitgedeeld en de klok wordt aangezet.

15. Als de klok wordt aangezet dienen niet-oplossers de oploszaal te verlaten. In de oploszaal bevinden zich enkel de oplossers, de wedstrijdleader en hij/zij die daartoe door de wedstrijdleader is/zijn gemachtigd.

16. Zijn er op het moment dat de klok wordt aangezet slechts één of twee oplossers van een opgegeven team aanwezig, dan dienen de wel aanwezige leden (het wel aanwezige lid) van het team buiten de oploszaal te wachten tot het team volledig is. Is het team 20 minuten nadat de klok is aangezet nog niet volledig, dan wordt het van de deelnemerslijst geschrapt.

17. Oplossers die hun opgavenformulieren hebben ingeleverd, dienen de oploszaal te verlaten.

18. Aan het einde van de wedstrijd ontvangen de deelnemers de oplossingen.

19. Het controleren van de ingeleverde opgaven en het waarderen geschiedt door de wedstrijdleader en de daartoe door hem gemachtigde(n).

20. Alvorens de score definitief wordt, worden de deelnemers in de gelegenheid gesteld de aan hen toegekende punten te controleren.

#### *E. Slot*

21. In gevallen waarin dit reglement niet voorziet, beslist de wedstrijdleader.