



Spelregels Rijnsoever Schafeltennistoernooi

Algemene opzet van het toernooi:

- 7 rondes “aangepast” Zwitsers. De “aanpassing” betekent dat de bovenste 10 tot 12 spelers daadwerkelijk Zwitsers worden ingedeeld, dus op sterkte op basis van de ranglijst. Bij de indeling van de 13^e tot de laatste speler in de rangschikking weegt de relatieve sterkte in 1 van beide sporten mee bij de paring (doel: om zoveel mogelijk spelvreugde te generen ontmoeten relatieve schakers elkaar en hetzelfde geldt voor relatieve tafeltennissers, om zoveel mogelijk de voor de hand liggende 4-4 uitkomsten te voorkomen).
- Per ronde 2 schaakpartijen (1x met wit, 1x met zwart) en 4 tafeltennisgames (tot de 11 punten) tegen dezelfde tegenstander.
- Er wordt gespeeld volgens de normale NTTB tafeltennisregels en volgens de normale KNSB schaakregels, waarbij onderstaande “specifieke spelregels” **leidend** zijn (kunnen op onderdelen afwijken van de KNSB schaakregels of afwijken van wat tegenwoordig gebruikelijk is in de schaakwereld).
- De organisator is tevens scheidsrechter, ook als de organisator zelf meedoet aan het toernooi. Tip: voorkom discussies, en als deze er wel zijn los ze dan zoveel mogelijk onderling op.
- De aanvangstijd in de convocatie is leidend. De organisatie behoudt het recht om laatkomers in de eerste ronde niet in te delen en voor de eerste ronde **nul punten** toe te kennen. Tip: kom op tijd! Dat helpt iedereen, omdat we in 1 grote groep starten.

Specifieke spelregels

- Voor schaken gelden de volgende specifieke spelregels voor dit toernooi:
 - Snelschaken: 5 minuten per persoon per partij. Er is **geen increment**. Elke speler heeft 5 minuten voor de hele partij. Als een speler door zijn/haar vlag gaat mag de tegenstander de partij claimen.
 - **Aanraken is zetten.**
 - De zet is pas voltooid als de klok is ingedrukt. Als je **voor** het indrukken van de klok ziet dat je een onreglementaire zet hebt gedaan (je staat bijvoorbeeld nog schaak) dan mag je dat nog corrigeren. Als eerste met het aangeraakte stuk of pion. Pas als dat niet kan dan mag een ander stuk of pion worden gebruikt om de onreglementaire zet op te heffen.
 - Als de klok wel al is ingedrukt na het doen van een onreglementaire zet, dan mag de tegenstander **onmiddellijk** de overwinning claimen. Er is dus **geen** sprake van ‘straf tijd’ of zoiets. Bij een onreglementaire zet is de partij direct afgelopen (mits gezien en geclaimd door de tegenstander). Deze regel geldt om vertraging in het toernooi te voorkomen (we spelen met z’n allen in 1 grote groep en willen niet gaan wachten op discussies en/of het opnieuw instellen van de klokken). Let op: deze spelregel geldt **ook als er geen matpotentieel meer is!** Onreglementaire zetten leiden dus altijd tot verlies (moet wel geclaimd worden).
 - Als de klok van de tafel valt, dan heeft de speler die als laatste de klok heeft aangeraakt **per direct** de partij verloren (dit naar aanleiding van een incidentje in het verleden). Tip: laat de klok aan de muurkant staan en/of wissel van plaats met je tegenstander.
 - Hoofregel: de zet is pas voltooid als de klok is ingedrukt. Als je **door je vlag gaat** en je bent bezig om het laatste stuk of pion van je tegenstander te slaan, waardoor de tegenstander geen matpotentieel meer heeft, dan heb je de partij **verloren** als je tegenstander claimt **voordat je de klok hebt ingedrukt**. Als je tegenstander claimt **nadat je de klok hebt ingedrukt**, en je tegenstander heeft geen matpotentieel meer, dan is de partij **remise**.

Tournament Rules



General format of the tournament

- 7 rounds of “adapted” Swiss. In this case “adapted” means that the top 10 to 12 players will be paired based on the Swiss system / based on ranking. In pairing the rest of the players the relative strength in one of the two sports is taken into account (in order to generate as much enjoyment as possible, relative chess players meet each other and the same applies to relative table tennis players).
- Two chess games per round (1x with white, 1x with black) and 4 table tennis games (up to 11 points) against the same opponent.
- The game is played according to the normal NTTB table tennis rules and according to the normal KNSB chess rules, whereby the “specific rules” below are leading (parts of which may deviate from the KNSB chess rules or deviate from what is currently customary in the chess world).
- The organizer is also the referee, even if the organizer himself participates in the tournament. Advice: avoid discussions, and if there are any, resolve them together with your opponent as much as possible.
- The starting time of the tournament is fixed. The organizer reserves the right not to pair late joiners/arrivers in the first round and to award zero points for the first round. Advice: arrive on time! That helps everyone, because we start in 1 large group.

Specific rules for chess

- For chess the following specific rules apply to this tournament:
 - Time: 5 minutes per person per game. There is no increment. Each player has 5 minutes per game. If a player runs out of time the opponent may claim the game.
 - If you touch a piece/pawn you have to move it.
 - The move is not completed until the game timer is pressed. If you notice that you made an illegal move before pressing the game timer (for example you are still in check position) you may still correct it. First with the touched piece/pawn. Only if that is not possible you may use another piece/pawn to avoid the illegal move.
 - If the game timer is pressed after making an illegal move, the opponent may immediately claim the victory. So there is no ‘penalty time’ or anything like that. In the event of an illegal move, the game ends immediately (if seen and claimed by the opponent). This rule applies to prevent delays in the tournament (we all play in 1 group and do not want to wait for discussions and/or resetting game timers). Please note: this rule also applies in cases that there is no checkmate potential anymore. In other words: illegal moves always lead to a loss (if claimed by the opponent).
 - If the game timer falls off the table the player who last touched the game timer immediately loses the game (=rule is added due to an incident in the past). Advice: leave the game timer on the table on the wall side and/or switch places with your opponent if you wish to do so.
 - Main rule: a move is completed after pressing the timer. If you are flagged and you are busy capturing the last piece or pawn of your opponent, leading to no checkmate potential anymore, you lose if your opponent claims the victory before you pressed the timer. If your opponent claims after you pressed the timer, and your opponent does not have checkmate potential anymore, the game ends in a draw.
