

Reglement NK Snelschaak voor clubteams

1. Organisatie

De KNSB stelt jaarlijks een organisatie aan die het kampioenschap organiseert en stemt de datum af.

De organisatie verzorgt vervolgens de werving, website, stelt de hoogte van het inschrijfgeld vast, zorgt voor de inning van het inschrijfgeld, regelt de speelzaal, spelmateriaal en regelt voldoende gekwalificeerde wedstrijdleiders;

De organisatie stelt ook het eventuele maximum aantal teams vast dat kan deelnemen.

2. Deelnemers

De wedstrijden worden gespeeld door viertallen. Een team kan uit maximaal vijf spelers bestaan, vier basisspelers en een reservespeler.

- Alle teamleden zijn ingeschreven bij de KNSB*.
- Alle teamleden zijn lid (of dubbellid) van dezelfde schaakclub.

*= Als uitzondering op de bovenstaande voorwaarden mag één teamlid worden aangemeld als *introduc e*. Deze speler hoeft geen lid te zijn van dezelfde schaakclub. Ook hoeft deze speler niet ingeschreven te zijn bij de KNSB - in dat geval wordt de speler door de organisatie aangemeld als ratinglid bij de KNSB en wordt het verschuldigde bedrag doorberekend aan het betreffende team.

3. Opstelling van de teams

Tien minuten voor aanvang van een fase (Groepsfase 1, 2 of Knockout) meldt de teamleider de opstelling van zijn team voor die fase schriftelijk aan de wedstrijdleider. Deze opgave omhelst de namen van de spelers die voor het team gaan uitkomen in deze fase met aangegeven welke spelers per fase gaan spelen. De ingediende opgave is voor die fase bindend.

De bordvolgorde is verplicht op ratingvolgorde met de hoogste waarde op bord 1, daarna bord 2 etc. De KNSB-snelschaak rating geldt daarbij. Indien de persoon die niet heeft, dan geldt achtereenvolgens de KNSB-klassiek, FIDE-Blitz, FIDE-standaard).

4. Spelregels

Er wordt gespeeld volgens de FIDE-Regels voor het Schaakspel (laatste Nederlandse vertaling uitgebracht door de KNSB). Speeltempo: 3 minuten + 2 seconden toegevoegde tijd per zet.

5. Opzet en indelingen

Het kampioenschap bestaat uit 3 fases:

Groepsfase 1: De teams worden ingedeeld in groepen van 4. Binnen elke groep spelen alle teams twee keer tegen elkaar ( en keer met zwart,  en keer met wit). Zo speelt elk team (en elke speler) zes partijen.

Groepsfase 2: De teams worden opnieuw ingedeeld in groepen van 4, waarbij rekening wordt gehouden met hun prestatie in groepsfase 1. Binnen elke groep spelen alle teams weer twee keer tegen elkaar.

Knockout-fase:

Top 32: Op basis van het puntensaldo uit de twee groepsfases worden de beste 32 teams in een bracket geplaatst. Hierin zullen steeds twee teams twee keer tegen elkaar spelen waarna het verliezende team afvalt en het winnende team doorgaat. Het team dat de finaleronde wint wordt Nederlands Kampioen snelschaken voor teams 2026!

Overige teams: Teams die niet kwalificeren voor bovenstaande knockout-fase omdat ze buiten de top 32 vallen, krijgen de kans om in een aparte knockout-competitie te spelen voor prijzen in natura.

6. Indelingen

Voor de indeling van groepsfase 1 geldt de volgende regeling; alle teams worden gerangschikt naar gemiddelde speelsterkte volgens de laatste bekende rating. Alleen de rating van de vier spelers met de hoogste rating wordt daarbij in aanmerking genomen en voor die spelers waarvan geen rating bekend is wordt deze gesteld op 1700.

De teams worden vervolgens in vier potten verdeeld en vervolgens over de verschillende groepen van vier verdeeld via loting.

In groepsfase 2 vindt een herindeling plaats waarbij de teams niet nogmaals tegen elkaar kunnen komen. De teams die 2^e zijn geworden schuiven een groep door, de nummers 3 schuiven 2 groepen door en de nummers 4 schuiven 3 groepen door.

Voor de knockout fase wordt een ranglijst gemaakt op basis van de scores uit groepsfase 1 en 2 opgeteld. Nummers 1 tot en met 32 komen in de Top 32 Knockout terecht en de nummers 33 en hoger in de andere Knockout.

7. Gelijke standen en beslissingen in de knockout fase

Bij gelijk eindigen op matchpunten in de groepsfase wordt achtereenvolgens gekeken naar:

- a. het team met de meeste gescoorde bordpunten;
- b. het team met het beste resultaat uit de onderlinge wedstrijden;
- c. het team dat aan de eerste drie, respectievelijk twee en een bord(en) de beste score heeft behaald in de onderlinge wedstrijd;
- d. loting.

Bij gelijk eindigen in de Knockout-fase geldt:

- e. het team dat aan de eerste drie, respectievelijk twee en een bord(en) de beste score heeft behaald in de onderlinge wedstrijd;
- f. loting.

8. Protesten en beroep

Tegen een beslissing van een wedstrijdleider kan, uiterlijk 15 minuten voor het einde van de fase waar het protest betrekking op heeft, protest worden aangetekend bij de hoofdwedstrijdleider ter plaatse die bindend uitspraak doet.

Aldus vastgesteld door het algemeen bestuur van de KNSB, 25 maart 2026