

# Dambûn Frysk Spul

## **SPELREGLEMENT EN WEDSTRIJDREGLEMENTEN**

OKTOBER 2019

### **Inhoudsopgave**

Bladz:

1. Inhoudsopgave
3. Spelreglement : De opzet van het spel
4. ” : Het strijken en slaan van de stukken
5. ” : Het eindspel.
6. ” : De uitslag van het spel
6. ” : Notatie en tijdcontrole
6. ” : Onregelmatigheden in het spel
8. Aanvullende reglementen
9. Wedstrijden door clubs georganiseerd (advies)
11. Clubkampioenschappen
14. Persoonlijke kampioenschappen, de drie achttallen
17. Persoonlijke kampioenschappen, 3<sup>e</sup> klasse t/m hoofdklasse A
19. Pupillen, jeugd en juniorenkampioenschappen
20. Open nationaal kampioenschap sneldammen Fries Spel
21. Miniclubkampioenschap (advies)

22. Problemistenwedstrijd
23. Simultaanwedstrijden
24. Bijlage 1: Het Sonneborn-Bergersysteem
24. Bijlage 2: Schema persoonlijke kampioenschappen HA
25. Bijlage 3: Het Zwitsers systeem
25. Bijlage 4: Het puntenklassement
26. Bijlage 5: Commissie van beroep

## Spelreglement voor het Dammen Fries Spel

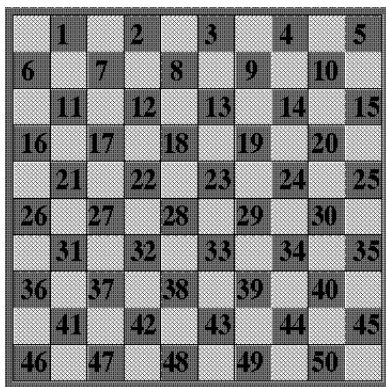
Het reglement bevat de geldende bepalingen omtrent:

- A. De opzet van het spel.
- B. Het strijken en slaan van de stukken.
- C. Het eindspel.
- D. De uitslag van het spel.
- E. Notatie en tijdcontrole.
- F. Onregelmatigheden in het spel.

### A. DE OPZET VAN HET SPEL

#### Art. 1.

Het damspel wordt gespeeld tussen twee personen, genaamd de spelers, op een vierkant bord van honderd velden, verdeeld in tien rijen, elk van tien velden, om het andere licht en donker gekleurd. Zie: afb. 1



Afb. 1

#### Art. 2.

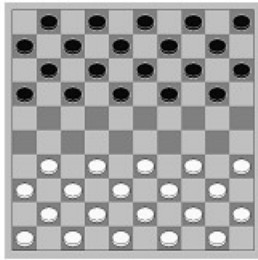
Er wordt gespeeld op de donkere velden.

#### Art. 3.

De velden, waarop men speelt, worden geacht te zijn genummerd van 1 t/m 50, ook al staan die nummers er niet op. Zie afb. 1.

#### Art. 4.

Het spel vangt aan met twintig zwarte schijven op de velden 1 tot en met 20 en twintig witte schijven op de velden 31 tot en met 50. Zie afb. 2.



Afb. 2

veld 46 ->

#### Art. 5.

Het bord wordt zo tussen de spelers geplaatst, dat de speler met de witte schijven veld 46 aan zijn linkerkant heeft. Zie afb. 2.

#### Art. 6.

De ene speler speelt met de witte schijven en de andere speler met de zwarte. Beurtelings speelt men een zet. De speler met de witte schijven begint.

Opmerking: Onder een zet wordt verstaan een streek of een slag(zet). Zie art. 7

### B. HET STRIJKEN EN SLAAN VAN DE STUKKEN

#### Art. 7.

Een schijf gaat bij elke streek 1 veld voorwaarts in diagonale richting (hoogstens 2 richtingen). Een schijf kan een vijandelijk stuk slaan, wanneer op 3 opéénvolgende velden (onverschillig in welke richting) de stand als volgt is:

#### **schijf - vijandelijk stuk - open veld.**

Het slaan met een schijf mag in alle richtingen (hoogstens 8) langs de **horizontale**, **verticale** en de **diagonale** lijnen. Een schijf mag zijn aanval (slag), indien mogelijk, langs andere lijnen voortzetten.

#### Art 8.

Een schijf promoveert tot dam, als zij, na het beëindigen van een slag of streek op de **damlijn** staat. Voor wit zijn dit de velden 1 t/m 5; voor zwart de velden 46 t/m 50. Met een tweede schijf wordt zij hierbij tot dam gekroond.

#### Art. 9.

Ook een dam kan strijken en slaan. Bij het **strijken** beweegt een dam zich alleen langs de **diagonale** lijnen (hoogstens 4 richtingen). Hierbij mag een dam zich van een bepaald veld verplaatsen naar alle open velden die in de diagonale lijn voor hem bereikbaar zijn, maar hij mag geen bezet veld passeren. Bij het **slaan** mag een dam zich bewegen in **alle** richtingen (hoogstens 8) langs de **horizontale**, **verticale** en de **diagonale** lijnen. Hier moet de stand zijn:

- a. **dam - vijandelijk stuk - open veld(en)** of
- b. **dam - open veld(en) - vijandelijk stuk - open veld(en).**

Een dam mag zich na het slaan van een stuk begeven naar alle open velden achter dit stuk gelegen, om vanuit die velden zijn aanval (slag), indien mogelijk, langs andere lijnen voort te zetten.

#### Art. 10.

Het slaan is **verplicht**. Elke volledige slag geldt voor één zet. Verzuimt een speler een slag uit

te voeren of correct uit te voeren, dan heeft de tegenspeler het recht (dus niet de plicht) hem op zijn verplichting te wijzen.

Art. 11.

**Meerslag** gaat altijd voor. Hierbij wordt de waarde van een dam hoger gerekend dan die van een schijf, doch lager dan die van 2 schijven. Komen er meer dammen aan te pas, dan geldt de regel: een aantal dammen is minder in waarde dan het dubbele aantal schijven, doch meer dan het dubbele aantal schijven min 1 (zo zijn bijv. 3 dammen lager in waarde dan 6 schijven, doch hoger in waarde dan 5 schijven).

Art. 12.

Als dam en schijf een even grote waarde kunnen slaan, gaat de **damslag** voor.

Art. 13.

Bij het slaan van meerdere stukken mag men **wel** meermalen over **eenzelfde open veld** gaan, doch **niet** een tweede maal over **eenzelfde stuk**.

Art. 14.

Tijdens het uitvoeren van een slag mogen de geslagen stukken niet worden opgenomen, dit moet **na de slag**.

Art. 15.

Aanraken is spelen; m.a.w. raakt een speler, die aan zet is, met de hand één van zijn stukken aan, dan is hij verplicht daarmee een zet te doen. De bovengenoemde verplichting vervalt wanneer het stuk niet reglementair verplaatst kan worden of de tegenspeler opmerkt dat een speler verzuimt een slag of meerslag uit te voeren.

Art. 16.

Zolang bij het uitvoeren van een zet, het betrokken stuk nog niet is losgelaten, houdt de speler het recht, zijn keus te bepalen uit alle in aanmerking komende velden.

## C. HET EINDSPEL

Art. 17.

In het bezit van één of meer dammen en schijven mag de speler niet meer dan **drie** opeenvolgende **streken** met dezelfde dam doen. Er mag dan wel een slag volgen met dezelfde dam of er mag een zet of slag volgen met een andere dam of schijf. Hierna is het gedwongen non-actief van de betreffende dam opgeheven. Heeft een speler in het eindspel alleen één of meerdere dam(men), dan is hij niet aan bovenstaande regel gebonden.

Art. 18.

Bij een eindspel van alléén 2 dammen tegen alléén 1 dam moet door de speler met 2 dammen in maximaal 7 zetten **de winst behaald** zijn, zo niet, dan eindigt de partij in remise.

## D. DE UITSLAG VAN HET SPEL

### Art. 19.

De punttoekenning is als volgt: De winnaar krijgt één punt toegekend, de verliezer geen en bij remise krijgt elk een halve punt.

### Art. 20.

Het spel is **verloren** voor de speler die in één der navolgende gevallen verkeert:

- 1<sup>e</sup> Geen stukken meer over heeft.
- 2<sup>e</sup> Het spel opgeeft.
- 3<sup>e</sup> De stukken dooréén werkt.
- 4<sup>e</sup> Weigert door te spelen.
- 5<sup>e</sup> De hem toegezegde tijd overschrijdt.
- 6<sup>e</sup> Aan zet is en geen reglementaire zet kan uitvoeren.
- 7<sup>e</sup> Zich niet wil onderwerpen aan de voorschriften van dit spelreglement.

### Art. 21.

1. De partij eindigt **onbeslist** (remise) wanneer beide spelers in het bezit zijn van precies één dam, zonder dat één van deze dammen op slag staat of de volgende zet noodgedwongen op slag komt.

2. In een **eindspel** kunnen de beide spelers in onderlinge overeenstemming een partij voor remise verklaren.

## E. NOTATIE EN TIJDCONTROLE

### Art. 22.

Voor het noteren van partijen en standen wordt de in art. 3 bedoelde nummering gebruikt. Een streek wordt genoteerd met een streepje, b.v. 46-41 en een slag met een kruisje, b.v. 46x37. Indien er maar één slag mogelijk is kan er met alléén een kruisje worden volstaan.

### Art. 23.

Tijdens wedstrijden wordt er zoveel mogelijk op de klok gespeeld. De klok moet worden ingedrukt met de hand waarmee de zet is uitgevoerd. De speler met de witte schijven heeft de klok aan zijn rechterkant. Voor het begin van een wedstrijd maakt de wedstrijdleiding bekend hoeveel de toegemeten tijd per speler tijdens de wedstrijd bedraagt.

## F. ONREGELMATIGHEDEN IN HET SPEL

### Art. 24.

Het is niet toegestaan om tijdens een partij wenken of aanwijzingen te geven of iets te doen wat hinderlijk (of in het voordeel) kan zijn voor de speler(s).

### Art. 25.

Onzuiver geplaatste stukken mogen op hun juiste plaats gebracht worden, mits vooraf goedkeuring is verkregen van de tegenspeler.

Art. 26.

Wanneer blijkt dat het bord verkeerd ligt, is het spel ongeldig.

Art. 27.

Andere onregelmatigheden zijn o.a.:

- a. Een speler speelt met een stuk van de tegenpartij.
- b. Een speler neemt na de slag te veel of te weinig stukken van het bord.
- c. Een slag wordt verzuimd of foutief uitgevoerd.
- d. De speler plaatst zijn dam of schijf bij het uitvoeren van een slag of streek op een veld, dat reglementair niet bereikt kan worden.

In deze, en mogelijk nog wel meer gevallen, heeft een speler het recht de tegenpartij hierop te wijzen en een reglementaire afwikkeling te eisen. Begane onjuistheden blijven onveranderd zodra ze door de tegenpartij zijn beantwoord met een zet.

## Aanvullende reglementen.

Gebruikte afkortingen:

KK	=	Kampioensklasse	(“Eerste Acht”)
HAA	=	Hoofdklasse AA	(“Tweede Acht”)
RHAA	=	Reserve Hoofdklasse AA	(“Derde Acht”)
EK	=	Ere-Klasse	
HA	=	Hoofdklasse A	

- A. Wedstrijden door clubs georganiseerd.
- B. Clubkampioenschappen.
- C. Persoonlijke kampioenschappen, de 3 achttallen.
- D. Persoonlijke kampioenschappen, 3<sup>e</sup> klasse t/m Hoofdklasse A.
- E. Pupillen-, jeugd- en junioren-kampioenschap.
- F. Open nationaal kampioenschap sneldammen Fries Spel.
- G. Miniclubkampioenschap.
- H. Problemistenwedstrijd.
- I. Simultaanwedstrijden.



## A. WEDSTRIJDEN DOOR CLUBS GEORGANISEERD (ADVIES)

### Art. 1.

De artikelen 1 t/m 28 van het "Spelreglement voor het Dammen Fries Spel" zijn van toepassing.

### Art. 2.

Er wordt in de navolgende 5 klassen gespeeld:

**EK.** (Deze bevat de spelers uit de KK, de HAA en de hoogste vier geplaatste spelers van de RHAA).

**HA.** De laagste vier geplaatste spelers uit de RHAA zijn vrij te kiezen in welke klasse zij willen spelen: de EK of de HA).

1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup> en 3<sup>e</sup> klasse.

### Art. 3.

De spelers worden door loting in de groepen geplaatst. De wedstrijdleader kan, in overleg met de spelers, klassen éénmalig samenvoegen. Spelers die daardoor in een hogere of lagere klasse spelen, komen de volgende wedstrijden weer in hun eigen klasse uit.

### Art. 4.

De volgende schema's worden gehanteerd:

In een groep van 3 spelers. 1<sup>e</sup> ronde; 2-3, 1 vrij.

2<sup>e</sup> ronde; 3-1, 2 vrij.

3<sup>e</sup> ronde; 1-2, 3 vrij.

In een groep van 4 spelers. 1<sup>e</sup> ronde; 1-2, 3-4.

2<sup>e</sup> ronde; 2-3, 4-1.

3<sup>e</sup> ronde; 1-3, 2-4.

In een groep van 5 spelers. 1<sup>e</sup> ronde; 5-2, 3-4, 1 vrij.

2<sup>e</sup> ronde; 1-3, 4-5, 2 vrij.

3<sup>e</sup> ronde; 2-4, 5-1, 3 vrij.

4<sup>e</sup> ronde; 3-5, 1-2, 4 vrij.

5<sup>e</sup> ronde; 2-3, 4-1, 5 vrij.

In een groep van 6 spelers waarbij de groep in tweeën is gedeeld, groep I zijn de spelers 1 t/m 3 en groep II zijn de spelers 4 t/m 6;

1<sup>e</sup> ronde; 1-2, 5-4, 3-6.

2<sup>e</sup> ronde; 2-3, 6-5, 4-1.

3<sup>e</sup> ronde; 1-3, 4-6, 2-5.

De eerstgenoemde spelers spelen met de witte schijven.

### Art. 5.

Mochten in een groep 2 of meer spelers gelijk zijn geëindigd dan wordt de eindstand achtereenvolgens bepaald door:

A; Het Sonneborn-Berger systeem (zie bijlage 1).

B; Het onderlinge resultaat.

C; Er wordt onderling een beslissingspartij gespeeld.

Bij remise wordt weer gespeeld tot de winnaar bekend is. De kleur van de schijven wisselt dan t.o.v. die van de vorige gespeelde onderlinge partij.

In overleg met de wedstrijdleiding kan ook worden besloten tot het spelen van partijen met verkorte bedenktijd, tot loting of tot verdaging.

Bij meerdere groepswinnaars wordt de eerste plaats bepaald door het aantal punten in de groep behaald. Bij een gelijk aantal punten treedt artikel 5C enz. in werking.  
N.B. Wanneer een club de kampioenschappen voor de 1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup> en 3<sup>e</sup> klas tijdens een clubwedstrijd organiseert en er eindigen spelers gelijk dan gelden de regels van de persoonlijke kampioenschappen 3<sup>e</sup> t/m hoofdklasse A.

Art. 6.

Bij geschillen en in gevallen waarin dit reglement niet voorziet, beslist de wedstrijdleiding.

## B. CLUBKAMPIOENSCHAPPEN

### Art. 1.

De artikelen 1 t/m 28 van het "Spelreglement voor het Dammen Fries Spel" zijn van toepassing.

### Art. 2.

Er wordt in groepen van 4 achttallen gespeeld. In hiërarchie : Groep I, II, III, IV, V enz. Bij een aantal achttallen dat niet door 4 gedeeld kan worden, wordt deze reeks afgesloten met:

- 1: een groep van 5 achttallen met plaatsingsnummers 1, 2, 3, 4, en 5 of
- 2: een groep van 6 achttallen met plaatsingsnummers 1, 2, 3, 4, 5 en 6 of
- 3: een groep van 7 achttallen met plaatsingsnummers 1, 2, 3, 4, 5, 6 en 7.

De bepalingen onder lid 1 t/m 3 komen er dus op neer dat er steeds een laagste groep gevormd wordt die minimaal bestaat uit 4, en maximaal uit 7 achttallen.

### Art. 3

Voor promotie geldt: alle nummers 1 in de eindstand van de diverse groepen promoveren (uitgezonderd de kampioen in groep I).

Voor degradatie geldt: alle nummers laatst in de eindstand van de diverse groepen degraderen (uitgezonderd de nummer laatst in de eindstand van de laatste groep).

Voor plaatsing van de achttallen bij een volgend kampioenschap geldt de eindstand van het afgelopen kampioenschap, met dien verstande dat de promovendi op de laatste plaats van de bovenliggende groep worden geplaatst en de degradanten op de eerste plaats van de onderliggende groep.

Waar op een kampioenschap de beide laagste klassen samengevoegd zijn, worden deze na het kampioenschap weer uit elkaar gehaald. Daarbij geldt de volgende promotie-degradatieregeling. Het achttal dat dan van de deelnemende ploegen van die klasse als hoogste eindigt, promoveert. Het achttal van de een na laagste klasse dat van de deelnemende ploegen van die klasse als laatste eindigt, degradeert.

Mocht een club niet meedoen aan de clubkampioenschappen om wat voor reden dan ook, dan wordt de opengevallen plaats in de groep ingenomen door de nr. 2 uit de eindstand van het afgelopen kampioenschap uit de onderliggende groep. Indien een dergelijke situatie zich voordoet, zal dit doorwerken voor alle nrs. 2 in de verder onderliggende groepen. De nr. 2 uit de onderliggende groep gaat dus vóór de degradant uit de groep. Mochten meerdere clubs niet meedoen, dan wordt in de geest van het vorenstaande gehandeld.

### Art. 4.

De volgende speelschema's worden gehanteerd:

Bij alléén groepen van 4 achttallen:

1<sup>e</sup> ronde; 1 - 4, 2 - 3.

2<sup>e</sup> ronde; 3 - 1, 4 - 2.

3<sup>e</sup> ronde; 2 - 1, 4 - 3.

Speeltijd: 1 uur en 30 minuten.

Situatie met 5 achttallen (zie Art. 2):

1<sup>e</sup> ronde; 3 - 4, 5 - 2 1= vrij  
2<sup>e</sup> ronde; 1 - 3, 4 - 5 2= vrij  
3<sup>e</sup> ronde; 2 - 4, 5 - 1 3= vrij  
4<sup>e</sup> ronde; 1 - 2, 3 - 5 4= vrij  
5<sup>e</sup> ronde; 2 - 3, 4 - 1 5 = vrij

Speeltijd: 45 minuten.

Situatie met 6 achttallen (zie Art. 2):

1<sup>e</sup> ronde; 2 - 5, 4 - 1, 6 - 3.  
2<sup>e</sup> ronde; 3 - 2, 4 - 6, 5 - 1.  
3<sup>e</sup> ronde; 1 - 3, 2 - 6, 5 - 4.  
4<sup>e</sup> ronde; 1 - 2, 3 - 4, 6 - 5.  
5<sup>e</sup> ronde; 3 - 5, 2 - 4, 1 - 6.

Speeltijd: 45 minuten.

Situatie met 7 achttallen (zie Art. 2):

1<sup>e</sup> ronde; 2 - 7, 3 - 6, 4 - 5, 1=vrij  
2<sup>e</sup> ronde; 6 - 4, 7 - 3, 1 - 2, 5=vrij  
3<sup>e</sup> ronde; 3 - 1, 4 - 7, 5 - 6, 2=vrij  
4<sup>e</sup> ronde; 7 - 5, 1 - 4, 2 - 3, 6=vrij  
5<sup>e</sup> ronde; 4 - 2, 5 - 1, 6 - 7, 3=vrij  
6<sup>e</sup> ronde; 1 - 6, 2 - 5, 3 - 4, 7=vrij  
7<sup>e</sup> ronde; 5 - 3, 6 - 2, 7 - 1, 4=vrij

Speeltijd: 30 minuten

Van het eerstgenoemde team spelen de spelers met de oneven nummers met de witte schijven en de even nummers met de zwarte schijven.

#### Art. 5.

De puntentoekenning uit art. 19 van het "Spelreglement voor het Dammen Fries Spel" worden bordpunten genoemd.

Het achttal waarvan de spelers samen de meeste bordpunten hebben behaald, krijgt als winnaar 1 wedstrijdpoint. Indien beide achttallen evenveel bordpunten hebben behaald, krijgt elk achttal een halve wedstrijdpoint.

#### Art. 6.

Minimaal een kwartier voor aanvang van de wedstrijd dient van elk deelnemend achttal een lijst van spelers te worden ingeleverd bij de wedstrijdleiding met de volgorde waarin men gaat spelen. Deze volgorde geldt voor elke te spelen ronde.

Bij een onbezet bord is de partij verloren.

#### Art. 7.

Voor de eindstand geldt achtereenvolgens :

- a; Het aantal wedstrijdpointen.
- b; Het aantal bordpunten.
- c; Het Sonneborn-Berger systeem. (zie bijlage 1).
- d; Het onderlinge resultaat.

Voor de bepaling van de eerste plaats in groep I gelden art. 7c en 7d niet. Er wordt met dezelfde spelersgroep in dezelfde opstelling een onderlinge beslissingswedstrijd gespeeld, met per speler de kleur schijven welke omgekeerd is aan de vorige gespeelde partij van het toernooi, tot de winnaar bekend is.

Art. 8.

Bij geschillen en in gevallen waarin dit reglement niet voorziet, beslist de wedstrijdleiding. Tegen een beslissing van de wedstrijdleiding kan door een belanghebbende beroep worden aangetekend bij de Commissie van Beroep. De uitspraak van deze commissie is bindend.

## C. PERSOONLIJKE KAMPIOENSCHAPPEN, DE DRIE ACHTTALLEN

### Art. 1.

De artikelen 1 t/m 28 van het "Spelreglement voor het Dammen Fries Spel" zijn van toepassing.

### Art. 2.

De 3 achttallen worden van bovenaf als volgt genoemd:

Kampioensklasse	(KK)	("Eerste Acht")
Hoofdklasse AA	(HAA)	("Tweede Acht")
Reserve Hoofdklasse AA	(RHAA)	("Derde Acht")

De spelers in een achttal zijn genummerd van 1 t/m 8.

### Art. 3.

Er moet op de klok worden gespeeld. Iedere speler heeft 1:20 uur beschikbaar, vermeerderd met 60 seconden per zet. De klok mag alleen na toestemming van de wedstrijdleiding worden stopgezet.

### Art. 4.

Indien de beschikbare tijd van een speler is verstreken ('de klok valt') dan is de partij voor de desbetreffende speler verloren. De wedstrijdleiding heeft de plicht hier op toe te zien.

### Art. 5.

Nadat een zet op het bord is uitgevoerd en de klok is ingedrukt, is de dammer verplicht de zet op de tablet uit te voeren. Indien de zet niet door de tablet wordt geaccepteerd, en de tegenpartij géén reglementaire afwikkeling eist, wordt het resterende deel van de partij op papier genoteerd.

### Art. 6.

Bij het te laat komen van een deelnemer heeft de wedstrijdleiding de bevoegdheid de klok in werking te stellen.

### Art. 7.

De 3 achttallen spelen volgens het navolgende systeem:

1	2	3	4	5	6	7
5-1	1-6	1-4	7-1	1-8	3-1	1-2
6-2	2-5	2-3	8-2	2-7	2-4	4-3
7-3	3-8	5-8	5-3	3-6	5-7	6-5
8-4	4-7	6-7	6-4	4-5	8-6	7-8

De eerst genoemde spelers spelen met de witte schijven.

### Art. 8.

Voor plaatsing, promotie en degradatie geldt:

**KK:** 1 t/m 6 worden op 1 t/m 6 geplaatst, 7 en 8 degraderen en worden geplaatst op nummer 1 en 2 van de HAA.

**HAA:** 1 en 2 promoveren en worden geplaatst op nummer 7 en 8 van de KK, 3 t/m 6 worden geplaatst 3 t/m 6, 7 en 8 degraderen en worden geplaatst op 1 en 2 van de RHAA.

**RHAA:** 1 en 2 promoveren en worden geplaatst op 7 en 8 van de HAA, 3 t/m 6 worden geplaatst 3 t/m 6, 7 en 8 degraderen naar de HA.

Op 7 en 8 worden geplaatst 1 en 2 van de HA.

#### Art. 9.

Voor eventuele aanvulling geldt:

Voor de KK en de HAA, de nummers 3,4,5 en 6 vanuit de onderliggende klasse en dan de degradanten uit de eigen klasse.

Voor de RHAA de nummer 3 en volgende van de HA en dan de degradanten uit de RHAA.

#### Art. 10.

Bij verhindering gedurende één of meer rondes is de speler verplicht dit zo vroeg mogelijk te melden (met opgave van reden) aan de wedstrijdleiding of één van de bestuursleden en zijn tegenspeler(s). De wedstrijdleiding beslist over de te spelen partijen, rekening houdende met het gestelde in art. 11 t/m 14.

#### Art. 11.

Bij een meerjarige verhindering in de KK en HAA of een éénjarige verhindering in de RHAA gedurende het gehele kampioenschap, door ziekte, ongeval of overmacht, worden de achttallen indien mogelijk aangevuld. De betreffende speler zal opnieuw promotie vanuit de HA moeten afdwingen.

#### Art. 12.

Bij een éénjarige verhindering in de KK en de HAA gedurende het gehele kampioenschap wordt de lege plaats niet opgevuld. Voor de resterende deelnemers zullen er vrije rondes zijn. De betreffende speler degradeert.

#### Art. 13.

Bij incidentele verhindering door ziekte, ongeval of overmacht kan met goedkeuring van de wedstrijdleiding een partij uit de 1<sup>e</sup> tot en met de 5<sup>e</sup> ronde worden ingehaald voordat de 6<sup>e</sup> ronde gespeeld wordt.

De 6<sup>e</sup> en de 7<sup>e</sup> ronde worden niet ingehaald.

#### Art. 14.

Heeft een speler tijdens het kampioenschap na een definitieve verhindering minder dan 5 partijen gespeeld, dan vervallen alle 7 partijen. Heeft een speler 5 of 6 partijen gespeeld, dan wordt (worden) de resterende partij(en) als winst voor de tegenstander geboekt.

#### Art. 15.

Voor de bepaling van de eindstand geldt achtereenvolgens:

A; Het aantal punten.

B; Het Sonneborn-Berger systeem (zie bijlage 1).

C; Het onderlinge resultaat.

D; Er wordt onderling een beslissingspartij gespeeld. Bij remise wordt weer gespeeld tot de winnaar bekend is. De kleur van de schijven is omgekeerd aan de vorige gespeelde onderlinge partij.

Voor de vaststelling van de eerste plaats in de KK is alléén bepalend art. 15A.

Bij een gelijk aantal punten wordt in dat geval een tweekamp van twee partijen gespeeld, waarbij de kleur van de schijven van elke partij omgekeerd is aan de vorige gespeelde onderlinge partij. Eindigt de tweekamp in een gelijke stand, dan wordt weer een partij gespeeld (enz.) tot de winnaar bekend is. De kleur van de schijven is omgekeerd aan de vorige gespeelde onderlinge partij.

Bij 3 of meer gelijk geëindigde spelers op de eerste plaats in de KK, stelt de wedstrijdleiding een wedstrijdschema vast.

Art. 16.

Bij geschillen en in gevallen waarin dit reglement niet voorziet, beslist de wedstrijdleiding. Tegen een beslissing van de wedstrijdleiding kan door een belanghebbende beroep worden aangetekend bij de Commissie van Beroep. De uitspraak van deze commissie is bindend.



## **D. PERSOONLIJKE KAMPIOENSCHAPPEN, 3<sup>e</sup> KLASSE T/M HOOFDKLASSE A.**

### Art. 1.

De artikelen 1 t/m 28 van het "Spelreglement voor het Dammen Fries Spel" zijn van toepassing.

### Art. 2.

Er wordt op de klok gespeeld. De speeltijd die elke speler krijgt is 1½ uur in de HA en 40 minuten in de overige klassen.

### Art. 3.

Er wordt in de navolgende 4 klassen gespeeld:

HA

1<sup>e</sup> klasse

2<sup>e</sup> klasse

3<sup>e</sup> klasse

### Art. 4.

De spelers worden door loting in groepen geplaatst.

In de HA wordt als volgt gespeeld: bij 8 of minder inschrijvers spelen alle deelnemers één maal tegen elkaar (zie bijlage 2), bij 9 of meer inschrijvers worden er 6 rondes gespeeld volgens het Zwitsers systeem (zie bijlage 3) verdeeld over twee dagen.

### Art. 5.

In de 1<sup>e</sup> t/m de 3<sup>e</sup> klasse worden de schema's uit het reglement "Wedstrijden door clubs georganiseerd" toegepast en er wordt zoveel mogelijk in groepen van 4 spelers gespeeld.

### Art. 6.

In de 1<sup>e</sup> t/m de 3<sup>e</sup> klasse geldt voor de eindstand in de groep:

A; Het aantal punten.

B; Het Sonneborn-Berger systeem(zie bijlage 1).

C; Het onderlinge resultaat.

D; Er wordt onderling een beslissingspartij gespeeld.

Bij remise wordt weer gespeeld tot de winnaar bekend is.

De kleur van de schijven is omgekeerd aan de vorige gespeelde onderlinge partij.

Voor de bepaling van de kampioen in een klasse waar meer dan één groep is, wordt een nieuwe groep samengesteld uit de groepswinnaars.

Nadat volgens het van toepassing zijnde schema is gedamd, wordt de eindstand bepaald volgens artikel 6A t/m 6D.

In de HA geldt voor de eindstand bovenstaande als er in een groep van 8 of minder inschrijvers is gespeeld. Anders geldt de ranglijst na 6 rondes spelen volgens het Zwitsers systeem.

### Art. 7.

De nummers 1 en 2 van de HA promoveren naar de RHAA en worden geplaatst als 7 en 8.

Wordt er in de HA afgezien van promotie, dan promoveert de eerstvolgende van de eindstand.

Art. 8.

Bij geschillen en in gevallen waarin dit reglement niet voorziet, beslist de wedstrijdleiding. Tegen een beslissing van de wedstrijdleiding kan door een belanghebbende beroep worden aangetekend bij de Commissie van Beroep. De uitspraak van deze commissie is bindend.

## E. PUPILLEN-, JEUGD- EN JUNIOREN-KAMPIOENSCHAPPEN

### Art. 1.

De artikelen 1 t/m 28 van het "Spelreglement voor het Dammen Fries Spel" zijn van toepassing.

### Art. 2.

Er moet op de klok worden gespeeld. De pupillen en jeugd hebben per partij ieder 1 uur. De junioren hebben per partij ieder 1½ uur en zijn verplicht iedere zet te noteren. Mocht een speler in tijdnood raken, dan mag de verplichte notatie, na toestemming van de wedstrijdleiding, de laatste 5 minuten worden opgeschort tot na de partij.

### Art. 3.

Het te gebruiken speelschema is afhankelijk van het aantal deelnemers. De wedstrijdleiding streeft naar een zo doelmatig mogelijk en rechtmatig speelschema.

### Art. 4.

Voor het **pupillenkampioenschap** geldt: Spelers die op 1 september van het betreffende speeljaar jonger dan 12 jaar zijn, mogen meedoen.

Voor het **jeugdkampioenschap** geldt: Spelers die op 1 september van het betreffende speeljaar jonger dan 16 jaar zijn, mogen meedoen.

Voor het **juniorenkampioenschap** geldt: Spelers die op 1 september van het betreffende speeljaar jonger dan 21 jaar zijn, mogen meedoen.

### Art. 5.

Voor de bepaling van de eindstand in een groep geldt achtereenvolgens:

A; Het aantal punten.

B; Het Sonneborn-Berger systeem (zie bijlage 1).

C; Het onderlinge resultaat.

D; Er wordt onderling een beslissingspartij gespeeld. Bij remise wordt weer gespeeld tot de winnaar bekend is. De kleur van de schijven is omgekeerd aan de vorige gespeelde onderlinge partij.

Voor de vaststelling van de eerste plaats is alléén bepalend art. 5A.

Bij een gelijk aantal punten wordt in dat geval een tweekamp van twee partijen gespeeld, waarbij de kleur van de schijven van elke partij omgekeerd is aan de vorige gespeelde onderlinge partij. Eindigt de tweekamp in een gelijke stand, dan wordt weer een partij gespeeld (enz.) tot de winnaar bekend is. De kleur van de schijven is omgekeerd aan de vorige gespeelde onderlinge partij.

Bij 3 of meer gelijk geëindigde spelers op de eerste plaats, stelt de wedstrijdleiding een wedstrijdschema vast.

### Art. 6.

Bij geschillen en in gevallen waarin dit reglement niet voorziet, beslist de wedstrijdleiding. Tegen een beslissing van de wedstrijdleiding kan door een belanghebbende beroep worden aangetekend bij de Commissie van Beroep. De uitspraak van deze commissie is bindend.

## F. OPEN NATIONAAL KAMPIOENSCHAP SNELDAMMEN FRIES SPEL

### Art. 1.

De artikelen 1 t/m 28 van het "Spelreglement voor het Dammen Fries Spel" zijn van toepassing.

### Art. 2.

Er wordt op de klok gespeeld. De speeltijd die elke speler krijgt is tien minuten.

### Art. 3

Alle spelers worden in één groep geplaatst. Er wordt gespeeld volgens het Zwitsers systeem. De wedstrijdleiding bepaalt, afhankelijk van het aantal spelers, het aantal te spelen ronden.

### Art. 4

Voor de eindstand geldt de stand zoals die na de laatste ronde volgens het Zwitsers systeem wordt aangegeven. Bij gelijk eindigen in punten op de eerste plaats geldt deze bepaling niet. Er wordt dan een beslissingspartij gespeeld, waarbij om de kleur van de schijven wordt geloot. Eindigt de partij in remise, dan wordt een volgende partij gespeeld, met gewisselde kleuren, tot de winnaar bekend is (enz.).

Bij 3 of meer gelijk geëindigde spelers, bepaalt de wedstrijdleiding een wedstrijdschema.

### Art. 5.

De prijzen worden verdeeld over drie categorieën spelers: A, B en C.

Categorie A wordt gevormd door spelers uit de KK en de HAA.

Categorie B wordt gevormd door spelers uit de RHAA en de HA.

Categorie C wordt gevormd door spelers uit de 1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup> en 3<sup>e</sup> klasse en door spelers die niet lid zijn van de Dambond Fries Spel.

De eerste prijs in elke categorie wordt toegekend aan de hoogst eindigende speler uit deze categorie, de tweede prijs aan de eerstvolgende uit de betreffende categorie enz.

### Art. 6.

Het is een open kampioenschap, een speler hoeft dus niet lid van de Dambond Fries Spel te zijn.

### Art. 7.

Bij geschillen en in gevallen waarin dit reglement niet voorziet, beslist de wedstrijdleiding. Tegen een beslissing van de wedstrijdleiding kan door een belanghebbende beroep worden aangetekend bij de Commissie van Beroep. De uitspraak van deze commissie is bindend.

## G. MINICLUBKAMPIOENSCHAP (ADVIES)

### Art. 1.

De artikelen 1 t/m 28 van het "Spelreglement voor het Dammen Fries Spel" zijn van toepassing.

### Art. 2.

Er wordt in klassen van 4 viertallen gespeeld. Bij een aantal viertallen dat niet door 4 gedeeld kan worden, wordt in een klasse met 3, 5 of 6 viertallen gespeeld.  
De spelers in een viertal zijn genummerd van 1 t/m 4.

### Art. 3.

De plaatsing in de klassen geschiedt naar sterkte.

### Art. 4.

De volgende schema's worden gehanteerd:

In een groep van 4: 1<sup>e</sup> ronde; 1-4, 2-3.

2<sup>e</sup> ronde; 3-1, 4-2.

3<sup>e</sup> ronde; 2-1, 4-3.

In een groep van 5: 1<sup>e</sup> ronde; 5-2, 3-4, 1 vrij.

2<sup>e</sup> ronde; 1-3, 4-5, 2 vrij.

3<sup>e</sup> ronde; 2-4, 5-1, 3 vrij.

4<sup>e</sup> ronde; 3-5, 1-2, 4 vrij.

5<sup>e</sup> ronde; 2-3, 4-1, 5 vrij.

In een groep van 5 of 6 wordt de groep in tweeën gedeeld, groep I zijn de viertallen 1 t/m 3 en groep II zijn de viertallen 4 t/m 6:

1<sup>e</sup> ronde; 1-2, 5-4, 3-6.

2<sup>e</sup> ronde; 2-3, 6-5, 4-1.

3<sup>e</sup> ronde; 1-3, 4-6, 2-5.

Van de eerstgenoemde groep spelen de spelers met de oneven nummers met de witte schijven en de even met de zwarte.

### Art. 5.

De puntentoekenning uit art. 19 van het "Spelreglement van de dambond voor Fries Spel" worden bordpunten genoemd.

Het viertal waarvan de spelers samen de meeste bordpunten hebben behaald, krijgt als winnaar 1 wedstrijdpoint. Indien beide viertallen evenveel bordpunten hebben behaald, krijgt elk viertal een halve wedstrijdpoint.

### Art. 6.

Voor de uitslag geldt achtereenvolgens:

A; Het aantal wedstrijdpointen.

B; Het aantal bordpunten.

C; Het onderlinge resultaat.

D; Het Sonnenbornbergersysteem(zie bijlage 1).

E; Er wordt met dezelfde spelersgroep in dezelfde opstelling een onderlinge beslissingswedstrijd gespeeld, met per speler de kleur schijven welke omgekeerd is aan de vorige gespeelde partij van het toernooi, tot de winnaar bekend is.

### Art. 7.

Bij geschillen en in gevallen waarin dit reglement niet voorziet, beslist de wedstrijdleiding.

## H. PROBLEMISTENWEDSTRIJD

### Art. 1.

De artikelen 1 t/m 22 van het "Spelreglement voor het Dammen Fries Spel" zijn van toepassing.

### Art. 2.

Voorwaarden waaraan een probleem zoveel mogelijk dient te voldoen.

A. Wit begint en wint.

B. Voor de aanvangsstand geldt:

1. Deze moet zetmatig verklaarbaar zijn.
2. Geen materieel voordeel voor wit.
3. Geen dammen op het bord.
4. Geen zwarte schijf(ven) op slag.

C. Geen bijoplossing. (Een enkele keer uitgezonderd wanneer er een tweede problematische oplossing is).

D. Alle schijven moeten een doel hebben.

E. Geen verwisseling van zetten.

F. De schijven moeten naar de plaats worden gebracht waarmee een probleem eindigt (slotcombinatie, motief of eindspel).

G. Voor een eventueel eindspel of motief geldt dat er op één duidelijke manier winst wordt behaald zonder varianten.

### Art. 3.

Voor de beoordeling stelt het bondsbestuur een deskundige commissie samen. Deze beoordeelt elk probleem rekening houdende met het gestelde in artikel 2A t/m 2G.

### Art. 4.

Bij geschillen en in gevallen waarin dit reglement niet voorziet, beslist de wedstrijdleiding.

## I. SIMULTAANWEDSTRIJDEN

### Art. 1.

De artikelen 1 t/m 28 van het "Spelreglement voor het Dammen Fries Spel" zijn van toepassing.

### Art. 2.

Er wordt niet op de klok gespeeld.

### Art. 3.

Bij een simultaanwedstrijd speelt één speler (de simultaangever) tegelijk tegen meerdere spelers zoveel mogelijk in cirkelvorm. Tijdens de wedstrijd mag deze cirkelvorm alleen door de simultaangever worden betreden.

### Art. 4.

Bij de eerste speler wordt om de kleur geloot, vervolgens om en om. Bij uitzondering mag een simultaangever met dezelfde kleur schijven tegen elke speler dammen.

### Art. 5.

Wanneer de simultaangever bij een speler arriveert moet deze een streek of slag uitvoeren, dus niet eerder. De simultaangever zal deze dan beantwoorden en zijn weg vervolgen.

### Art. 6.

Wanneer er zich eenvoudige zetten of slagcombinaties voordoen die niet veel bedenktijd vergen, mogen meerdere zetten achteréén worden uitgevoerd.

### Art. 7.

Bij geschillen en in gevallen waarin dit reglement niet voorziet, beslist de wedstrijdleiding.

## **BIJLAGE 1 HET SONNEBORN- BERGER SYSTEEM**

Het Sonneborn-Berger systeem (SB-systeem) wordt toegepast om de eindstand te bepalen wanneer 2 of meer spelers gelijk zijn geëindigd.

Dit puntentotaal wordt verkregen door optelling van tweemaal de punten van wie werd gewonnen en eenmaal de punten van degenen tegen wie remise werd gespeeld.

## **BIJLAGE 2 SCHEMA PERSOONLIJKE KAMPIOENSCHAPPEN HA**

Bij 2 inschrijvers worden er twee rondes gespeeld, waarbij de kleur van de schijven van elke partij omgekeerd is aan de vorige gespeelde partij. Eindigt de tweekamp in een gelijke stand, dan wordt weer een partij gespeeld (enz.) tot de winnaar bekend is. De kleur van de schijven is omgekeerd aan de vorige gespeelde onderlinge partij.

Bij 3 of 4 inschrijvers worden er 3 rondes gespeeld op één dag volgens de schema's van Art.4 op bladzijde 8 van het reglement.

Bij 5 inschrijvers worden er 5 rondes gespeeld op twee dagen volgens de schema's van Art.4 op bladzijde 8 van het reglement.

De eerste drie rondes worden op de eerste zaterdag en de laatste twee op de laatste zaterdag v/d Persoonlijke kampioenschappen gespeeld.

Bij 6 inschrijvers worden er 5 rondes gespeeld, volgens het schema:

1	2	3	4	5
1 - 3	3 - 4	2 - 4	4 - 1	1 - 2
2 - 5	6 - 2	3 - 5	2 - 3	5 - 4
4 - 6	5 - 1	1 - 6	6 - 5	3 - 6

De eerste drie rondes worden op de eerste zaterdag en de laatste twee op de laatste zaterdag v/d Persoonlijke kampioenschappen gespeeld.

Bij 7 inschrijvers worden er 7 rondes gespeeld, volgens het schema:

1	2	3	4	5	6	7
5 - 1	1 - 6	6 - 4	4 - 3	2 - 4	7 - 5	5 - 4
6 - 2	2 - 5	7 - 2	1 - 7	3 - 5	2 - 3	3 - 6
7 - 3	4 - 7	3 - 1	5 - 6	6 - 7	4 - 1	1 - 2
4= vrij	3= vrij	5= vrij	2= vrij	1= vrij	6= vrij	7= vrij

De eerste drie rondes worden op de eerste zaterdag, de vierde op de dinsdagavond en de laatste drie op de laatste zaterdag v/d Persoonlijke kampioenschappen gespeeld.

Bij 8 inschrijvers worden er 7 rondes gespeeld overeenkomstig het speelschema v/d Persoonlijke kampioenschappen.



### **BIJLAGE 3 HET ZWITSERS SYSTEEM**

Het Zwitsers systeem is een wedstrijdssysteem, waarbij iedere speler slechts een beperkt deel van zijn medespelers ontmoet. Tegenstanders ontmoeten elkaar maximaal één keer.

Doelstelling is dat spelers die uiteindelijk dichtbij elkaar eindigen een relatief groot aantal onderlinge partijen hebben gespeeld.

Dit wordt bereikt met een paringssysteem, dat aan de hand van de ranglijst na elke ronde aangeeft wie er de volgende ronde tegen elkaar spelen. In principe spelen daarbij deelnemers tegen elkaar met een (nagenoeg) gelijke score.

Voor een gedetailleerde beschrijving van het Zwitsers systeem verwijzen wij naar het handboek van de Koninklijke Nederlandse Dambond.

### **BIJLAGE 4 HET PUNTENKLASSEMENT**

#### **Gebruikte afkortingen:**

WP = Wedstrijdpunten, punten behaald op wedstrijden door clubs georganiseerd.

KP = Kampioenschapspunten, punten tijdens het persoonlijke kampioenschap behaald.

SP = Seizoenspunten;  $SP = WP + KP$

TP = Totaalpunten ; zijnde de seizoenspunten over meerdere jaren.

#### **Puntentoekenning:**

1. Op wedstrijden door clubs georganiseerd is de puntentoekenning als volgt:

-groep van 2 of 3 spelers: 1<sup>e</sup> plaats: 2 WP.

-groep van 4 of meer spelers: 1<sup>e</sup> plaats: 2 WP, 2<sup>e</sup> plaats 1 WP.

2. Op het persoonlijke kampioenschap is in alle klassen de puntentoekenning als volgt:

1<sup>e</sup> plaats: 4 KP; 2<sup>e</sup> plaats: 3 KP; 3<sup>e</sup> plaats: 2 KP; 4<sup>e</sup> plaats: 1KP.

3. Bij wedstrijden die georganiseerd worden volgens het Zwitsers systeem geldt dat de deelnemers na afloop gegroepeerd worden volgens hun klasseindeling. Binnen die indeling geldt de puntentelling van lid 1 hierboven.

#### **Wedstrijdpuntenklassement 3<sup>e</sup> t/m 1<sup>e</sup>klasse:**

Voor de promotie in de 3<sup>e</sup> t/m 1<sup>e</sup> klasse geldt:

Voor elke speler worden de SP en de TP bijgehouden. Spelers uit de genoemde klassen promoveren als de SP van de laatste vier jaren het maximum aantal punten van de klasse waarin ze spelen heeft overschreden. Na promotie worden de totaalpunten weer op nul gezet.

Er gelden de volgende maximum aantal punten:

3<sup>e</sup> klasse: 10 punten

2<sup>e</sup> klasse: 14 punten

1<sup>e</sup> klasse: 18 punten

Spelers in de HA en EK behouden hun TP.

Voor degradatie in de 2<sup>e</sup> klasse tot en met de HA geldt:

Wanneer een speler 5 opeenvolgende jaren geen punt heeft behaald, mag de betreffende

speler na overleg met het hoofdbestuur een klasse lager spelen.

Voor de beste seizoensprestatie, de speler(s) met de meeste SP, tellen alle klassen mee. De hiervoor bestemde eeuwigdurende wisselprijs wordt op de jaarvergadering uitgereikt.

## **BIJLAGE 5**

### **COMMISSIE VAN BEROEP**

De commissie van beroep (geschillencommissie) van de Dambond Fries Spel bestaat uit zoveel leden als er clubs aangesloten zijn bij de Bond die tevens jaarlijks een interne competitie organiseren.

De betreffende clubs wijzen autonoom één van hun leden aan om zitting te nemen in de commissie van beroep. Vóór of op de Bondsvergadering (jaarvergadering van de Dambond Fries Spel) wordt door de club aan het hoofdbestuur meegedeeld welk lid van de club als commissielid zal fungeren. Indien een club voor of op de jaarvergadering dienaangaande geen mededelingen doet, wordt aangenomen dat de betreffende clubvertegenwoordiger zijn lidmaatschap van de Commissie van Beroep weer voor een jaar continueert. De commissie van beroep is dus een permanente commissie en géén ad-hoc commissie.

Op de commissie van beroep kan alléén een beroep worden gedaan, indien:

1. de wedstrijdleiding een uitspraak heeft gedaan inzake een geschil of conflict tussen partijen en
2. het beroep wordt gedaan door één van de partijen die het geschil of conflict hebben en
3. dit beroep binnen 24 uur wordt gedaan nadat de wedstrijdleiding de uitspraak heeft bekend gemaakt aan de betreffende partijen en
4. de partij die beroep aantekent dit schriftelijk of per mail doet bij de voorzitter van de commissie van beroep en daarbij aangeeft waarom en waartegen partij in beroep gaat.

De commissie van beroep:

1. kiest schriftelijk uit zijn midden een voorzitter en een plaatsvervangend voorzitter
2. hoort beide partijen in het geschil of conflict
3. doet een bindende en definitieve uitspraak en laat deze uitspraak schriftelijk of per mail aan partijen, de wedstrijdleiding en het hoofdbestuur weten
4. doet in aan hen voorgelegde geschillen betreffende de persoonlijke kampioenschappen in de drie achttallen en de HA vóór de eerstvolgende wedstrijddag een uitspraak en laat deze uitspraak aan de betrokkenen als hiervoor omschreven weten
5. doet in alle andere geschillen zo snel mogelijk uitspraak
6. indien het een geschil betreft aangaande een persoon of club waarvan een commissielid deel uitmaakt, dan treedt dit commissielid in dit geschil terug. De afhandeling van dit geschil zal dus door de overige commissieleden plaats vinden
7. om tot een uitspraak te komen wordt door de commissieleden gestemd. Bij staking der stemmen geeft de stem van de voorzitter of - als de voorzitter bij een geschil genoemd onder punt 6 is betrokken – de stem van de plaatsvervangend voorzitter de doorslag.

## Aantekeningen