

Het is bijna zover! Het schoolschaaktoernooi van 2026.
Hieronder hebben we alle informatie staan die je nodig hebt.

Heb je toch nog vragen? Mail dan naar hengelosport@hengelo.nl

Tijdschema

De kinderen worden verwacht, om **uiterlijk 14.40 uur aanwezig** te zijn in het Denksportcentrum aan de Cesar Franckstraat 36.

Uitleg toernooi: 14.40 uur

Ronde 1: 14.45 uur

Ronde 2: 15.15

Ronde 3: 15.45

Ronde 4: 16.15

Ronde 5: 16.30

Einde speeltijd: 17.00 uur

Prijsuitreiking: + 17.15



Let op: parkeren alleen in de parkeervakken. Parkeren op de stoep kan leiden tot een bekeuring.

Oefenen schaakklok

Tijdens het toernooi zal zoveel mogelijk met schaakklokken worden gespeeld. Niet alle kinderen kennen een schaakklok en/of weten hoe zij hier mee om moeten gaan. Daarom is het mogelijk om **vanaf 14.15 uur** te oefenen met een schaakklok. Er zijn meerdere trainers aanwezig om (klok)vragen te beantwoorden.

De toernooivorm

Er wordt individueel gespeeld en niet in teams of voor een bepaalde categorie. Ieder kind krijgt voor elke gewonnen partij 1 punt, voor elke remise ½ punt en geen punten voor een verloren partij.

Er worden 5 rondes gespeeld volgens het Zwitserse systeem. Wij proberen schoolgenoten zo min mogelijk tegen elkaar in te delen. Afhankelijk van het totale aantal deelnemers en/of tijdvertraging, bij de indeling is dit niet altijd te vermijden.

De kampioensschool

Uit de eindrangschikking worden de hoogst geëindigde 4 spelers van dezelfde school als een "4tal" van die school gezien. Van hen worden de bordpunten bij elkaar opgeteld en dat is het aantal punten dat voor hun school meetelt in de eindrangschikking. Een school kan ook uit maar 1, 2 of 3 spelers bestaan. Van hen worden dan ook de bordpunten opgeteld tot schoolresultaat. Zo kan eenvoudig een scholenranglijst worden gemaakt. De school met de meeste punten is kampioen.

Hoe werkt de (digitale) schaakklok

De schaakklok is een apparaat waarmee gezorgd wordt dat beide spelers evenveel bedenktijd hebben. De schaakklok heeft twee uurwerken, waarvan er om de beurt eentje loopt. Voor het begin van de partij wordt de klok voor beide spelers ingesteld op een bepaalde tijd, bijvoorbeeld 5 minuten, 10 minuten of een uur. In ons geval is dit 10 minuten. Als je de partij begint gaat de tijd van wit lopen (want wit begint bij het schaken!). Zodra hij een zet doet drukt hij de klok in en is de beurt aan zwart. Dan stopt het uurwerk van wit met lopen en begint die van zwart te tikken. Zodra hij zijn zet heeft bedacht (en gezet) drukt hij weer de klok in, en zo gaat dat heen en weer. Als de tijd van een van de spelers op is, voordat de partij is afgelopen, heeft de speler die geen tijd meer heeft verloren.



De belangrijkste spelregel bij gebruik van de schaakklok

Het is verplicht de klok in te duwen met dezelfde hand waarmee je zet. Zo kan je niet 1 hand op de klok houden terwijl je met de andere hand zet.

Tijdens het spel de klok op pauze

Het komt wel eens voor dat je tijdens het spel niet met elkaar eens wordt over de zetten, of er zijn in alle snelheid zetten gedaan die niet mogen. Ook kan het zijn dat de ander (soms onbewust) valsspeelt. Dan heb je hulp nodig van een arbiter. Maar... die klok tikt door. Wat nu?

In het midden van de klok, zit een pauzeknop. Deze mag je "bij uitzondering" indrukken. Op het moment dat deze pauzeknop is ingedrukt stopt de tijd. Beide spelers mogen de schaakstukken niet meer aanraken.

Je steek je vinger omhoog en wacht tot er een arbiter bij jullie komt. Deze zal jullie helpen en daarna het spel weer opstarten.

Hoe lees ik tegen wie ik moet spelen aan welk bord?

Het Zwitsers systeem

Het Zwitsers systeem is een toernooisysteem dat veel wordt toegepast bij denksporten. Het toernooi bestaat uit een vooraf bepaald aantal rondes en iedere speler speelt in iedere ronde een wedstrijd (aangenomen dat er een even aantal spelers zijn). In elke ronde worden zo veel mogelijk spelers met hetzelfde aantal punten (bijvoorbeeld 1 punt voor een overwinning, $\frac{1}{2}$ punt voor een remise) tegen elkaar ingedeeld, maar dezelfde spelers spelen nooit tweemaal tegen elkaar. Hierdoor worden dus in het verloop van het toernooi de sterkere spelers tegen elkaar ingedeeld, evenals de zwakkere.

Aan het eind bepaalt het aantal punten dat elke speler heeft behaald de uitslag van het toernooi. Wanneer deze gelijk zijn, worden vaak de zogenaamde weerstandspunten gebruikt om een uitslag te bepalen. Dit is de som van het aantal punten behaald door de tegenstanders van een speler. Het idee daarachter is dat een speler met veel weerstandspunten relatief zware tegenstanders heeft gehad.

Hoe lees is tegen wie ik moet spelen en aan welk bord?

Doordat er iedere ronde een nieuwe indeling wordt gemaakt, speel je altijd tegen iemand anders en zit je vaak ook aan een ander schaakbord.

Iedere nieuwe indeling zetten we in een lijst. Maar hoe lees je zo'n lijst? Dat laten we je hieronder zien;

Bordnummers		Spelers op wit		Spelers op zwart	
Bordnummer 1	1.	Naam 1	-	Naam 2	(18-05)
Naam van de 1e speler Deze speelt met de witte schaakstukken	2.	Naam 1	-	Naam 2	(..-..)
	3.	Naam 1	-	Naam 2	(..-..)
	4.	Naam 1	-	Naam 2	(..-..)
	5.	Naam 1	-	Naam 2	(..-..)
Naam van de 2e speler Deze speelt met de zwarte schaakstukken	6.	"			
	7.	"			
	8.	"			
	9.	"			
	10.	"			
	11.	"			
	12.	"			

Hier hoeft je niet
naar te kijken

Volgens het voorbeeld speelt 'Naam 1' met de witte schaakstukken tegen 'Naam 2' met de zwarte schaakstukken, aan bord nummer 1.

Aandachtspunten



**In de speelzaal mag niet worden
gegeten en gedronken.
Daarvoor gebruiken wij de kantine.**



**In de speelzaal zijn wij stil.
Zo kan iedereen zich concentreren op zijn spel.**



**Ben je klaar met je spel?
Dan mag je buiten in de pannakooi spelen
of wachten in de kantine.**



**Hoor je de gong?
Dan kom je zo snel mogelijk naar de speelzaal.**

Wat het eten, drinken en het stil zijn in de speelzaal betreft, gelden deze aandachtspunten uiteraard niet alleen voor de kinderen, maar óók voor ouders/begeleiders die zijn meegekomen naar het Denksportcentrum.