

BEKER ADAMS 2007

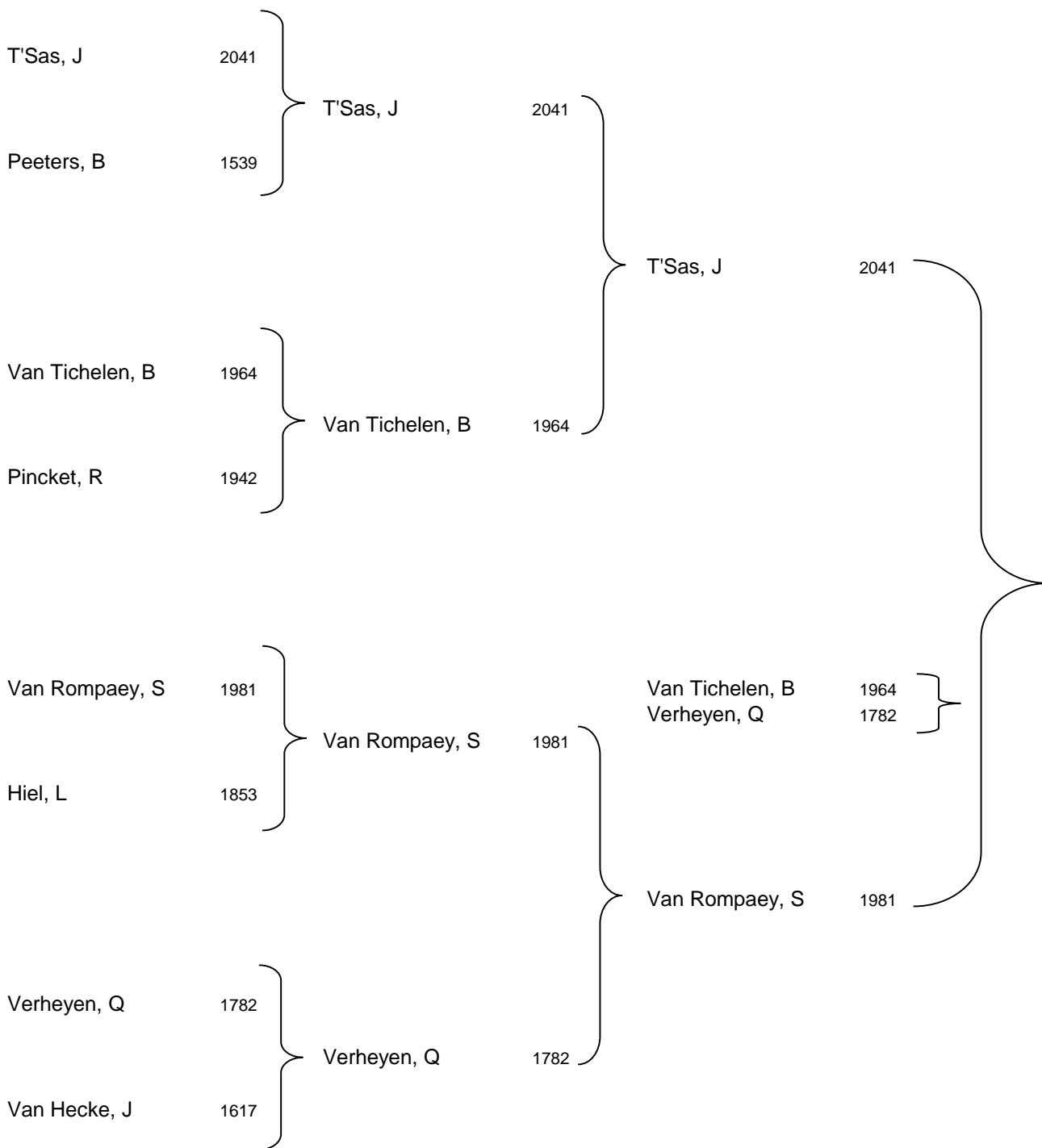
24/apr	1 mei		8 mei	
KWALIFICATIES	1/16 final		1/8 finale	
Courtel, A	1 T'Sas, J	2041	T'Sas, J	2041
Durieux, F	32 Durieux, F	1238		
	16 De Block, G	1638	Maes, S	1632
	17 Maes, S	1632		
	Rodriguez, R (*)	0	Renty, P (z)	1520
	25 Renty, P	1520		
	9 Veltmans, M	1737	Peeters, B (w)	1539
	24 Peeters, B	1539		
De Preter, R	4 Van Tichelen, B	1964	Van Tichelen, B	1964
Bosschaerts, A	29 Bosschaerts, A	0		
	13 De Meyer, J	1699	De Meyer, J	1699
	20 Vancoppenolle, G	1595		
Cuyvers, K	5 Pincket, R	1942	Pincket, R	1942
Rodriguez, R	28 Cuyvers, K	1425		
	12 Melis, W	1702	Van Hecke, P	1592
	21 Van Hecke, P	1592		
Elskens, S	3 Van Rompaey, S	1981	Van Rompaey, S	1981
Wuyts, G	30 Wuyts, G	0		
	14 Cauwenberghs, K	1661	Verhulst, N	1604
	19 Verhulst, N	1604		
	6 Hiel, L	1853	Hiel, L	1853
	27 Verbelen, M	1443		
	11 Nijberg, R	1713	Nijberg, R	1713
	22 Praet, P	1580		
	7 Verheyen, Q	1782	Verheyen, Q	1782
	26 Knyazkov, O	1502		
	10 Caramalau, A	1729	Verhulst, T	1570
	23 Verhulst, T	1570		
	15 Billion, P	1655	Van Hecke, J	1617
	18 Van Hecke, J	1617		
Vandeplassche, G	2 De Kaey, P	2034	De Kaey, P	2034
Cuyvers, B	31 Cuyvers, B	1064		

(*) lucky loser

15 mei
kwartfinale

22 mei
halve finale

29 mei
finale



Reglement Beker Adams 2007

1. Het bekertoernooi van SK Oude-God is bedoeld voor alle leden van de club.
Het bekertoernooi begint op dinsdag 1 mei, duurt 6 dinsdagen en mondt uit in een finale en een troosting die op 29 mei worden gespeeld.
De winnende finalist neemt de trofee (een stenen sculptuur) mee naar huis. Wie dit kleinood driemaal wint, mag het houden.
2. Het toernooi werkt met rechtstreekse uitschakeling:
 - indien er meer dan 32 deelnemers zijn, wordt er een kwalificatieronde gespeeld op 24 april. In deze kwalificatieronde worden de 2(n-32) laagste elo's tegen elkaar geloot. Er wordt gespeeld volgens het bekertempo en -partijreglement (zie verder).
De winnaar (bij remise de laagste elo) krijgt een plaats in de 1/16e finale.
 - Spelers die nog geen Elo-punten hebben, krijgen hun TPR van het clubkampioenschap als provisoire Elo-punten
 - Voor de kleur wordt geloot, tenzij het verschil in elopunten minder dan 50 punten bedraagt. In dit geval krijgt de hoogste elo sowieso wit. Op verzoek van een van de spelers kan de week vooraf al geloot worden voor de kleur; de toernooileider dient daarbij aanwezig te zijn.
 - Partijen kunnen **niet** worden uitgesteld of afgebroken, wie niet aanwezig is, verliest zijn partij met forfait
 - De winnaar van de partij kwalificeert zich, de verliezer is uitgeschakeld. Bij remise kwalificeert de speler met de minste Elo-punten zich. Dit betekent dat de speler met meer elo altijd moet winnen om zich te kwalificeren voor een volgende ronde.
3. De partijdur bedraagt 1:30 uur voor 35 zetten. Vervolgens worden de klokken 15' teruggedraaid en wordt er doorgespeeld volgens knock-outsysteem (de maximumduur van de volledige partij is dus 3:30 uur).
De partijen starten stipt om 20.15 uur. De toernooileider zet de klokken in gang en draait ze eventueel verder bij afwezigheid van spelers.
De partijen worden niet mee verrekend voor elo.
Noteren is verplicht behalve voor wie minder dan vijf minuten op zijn klok heeft. Na de eerste tijdcontrole dient elke speler zijn notatieformulier aan te vullen. Dat gebeurt volgens de Fide-regels binnen de eigen tijd.
4. De laatste ronde van het toernooi wordt gespeeld op dinsdag 23 mei. Finalisten en spelers voor de 3^{de} plaats (troosting) spelen dan in de kleine zaal.
Hun partijen worden in de grote zaal gelijktijdig geanalyseerd en van commentaar voorzien door ex-Belgisch kampioen Robert Schuermans.
Een niet te missen schaakcursus!
5. Bij betwistingen heeft de toernooileiding altijd het laatste woord. De toernooileiding wordt bijgestaan door een beroepscomité.
Dat beroepscomité bestaat uit de hoogste drie elo's van het toernooi en een gediplomeerd toernooileider
Indien een van deze drie zelf betrokken partij is,
wordt hij in het beroepscomité vervangen door de vierde hoogste elo enz. Beslissingen van het beroepscomité zijn onherroepelijk.