

Draaiboek NOSBO Grand-Prix toernooi - versie 3-2024

Dit document is bedoeld als hulpmiddel bij het organiseren van een Grand Prix-toernooi.

Aan het eind van het vorige schaakseizoen (juni/juli):

- Gewenste datum GP vaststellen en aanvragen bij NOSBO via jeugdzaken@nosbo.nl

Na akkoord NOSBO: zaal reserveren (kosten zijn voor de organiserende vereniging)

Maand van te voren:

- Contactpersoon en details doorgeven aan GP coördinator en jeugdzaken@nosbo.nl voor plaatsing in de [NOSBO-agenda](#):

1. Wat is de naam en het adres van de speellocatie?
2. Wat is de begin- en eindtijd van de registratie + betaling bij de speelzaal?
3. Wat is de begin- en eindtijd van het toernooi?
4. Is er al een rondenschema bekend dat gepubliceerd kan worden?
5. Hoeveel is het inschrijfgeld en kan er hiervoor gepind worden?
6. Wat is het speeltempo voor de groepen van 8 en 6 spelers en hoeveel groepen van 6 spelers zijn er? *N.B. We moedigen het gebruik van increment aan.*
7. Wat is het maximaal aantal deelnemers?
8. Wat is de uiterste datum tot wanneer er ingeschreven mag worden?
9. Welke contactgegevens van de organisatie (e-mail en liefst ook telefoonnummer) mogen bij de inschrijving vermeld worden?
10. Welke overige gegevens mogen op de site vermeld worden?
11. Heb je een Google-account, zodat de antwoordsheet met alle ingevulde gegevens met je gedeeld kan worden?

- De NOSBO-jeugdleader zorgt ervoor dat het inschrijfformulier wordt geopend op de NOSBO-site en dat er een deelnemerslijst gepubliceerd wordt.
- Tafelleiders regelen (gebruikelijk is 1 per groep, of 1 per 2 groepen)
- Indien van toepassing: beginnen met nevenactiviteiten regelen
- Als de vereniging niet voldoende schaakmaterialen heeft: reserveren NOSBO-materiaal bij de NOSBO- materiaalbeheerder

Twee weken van te voren:

- Aanschaffen prijzen en evt. een herinnering voor alle deelnemers (organiserende vereniging is hier zelf verantwoordelijk voor)

In week van te voren:

- Afmeldingen uit de deelnemerslijst halen en eventueel aanmeldingen van de reservelijst toevoegen ([instructiefilmpjes](#)).
- Als het maximale aantal inschrijvingen is bereikt, of de datum waarop de inschrijving sluit: voorlopige indeling maken met de standaard indeeltool die voor alle NOSBO- en FSB-GP's gebruikt wordt. Deze indeeltool berekent ook de behaalde GP-punten die de NOSBO vervolgens weer opneemt in het GP-klassement. De tool is hier te vinden, inclusief instructiefilmpjes: <https://nosbo.nl/documenten>
- Deel de indelingsheet met de NOSBO-jeugdleader, door noordelijkeschaakbond@gmail.com bewerkingsrechten te geven op de sheet. Hierdoor kan de NOSBO-jeugdleader de voorlopige indeling plaatsen op de NOSBO-site (meestal één dag voor het toernooi).
- Neem het GP-reglement nog even door voorafgaand aan het toernooi: <https://www.nosbo.nl/documenten>.
- Op de dag zelf: neem de prints mee met de groepsindelingen en zorg dat er iemand ter plekke op een laptop met wifi de uitslagen kan invoeren in de indeling-/uitslagensheet, zodat de uitslagen en standen op de NOSBO-site live gevolgd kunnen worden.

Rondeschema

Het staat de organisatie vrij om een speeltempo te kiezen, zolang er minimaal 15 minuten per persoon per partij is bij een partij van 40 zetten. We moedigen het gebruik van increment aan, om situaties waarin spelers door de vlag gejaagd worden te voorkomen.

De **formule** om te berekenen hoe lang een ronde ongeveer duurt:
(basisspeeltijd+increment)*2

De hoogste groep(en) bestaat/bestaan uit 6 spelers en de overige groepen uit 8 spelers. Het is zeer aan te bevelen om de groep(en) van 6 niet in dezelfde ruimte als de groepen van 8 te laten spelen, omdat de ongelijke rondeschema's overlast geven. Het is geen verplichting om een groep van 6 spelers te hebben, als dit organisatorisch niet goed mogelijk is (bijvoorbeeld omdat er geen aparte ruimte voor beschikbaar is).

Hieronder is *als voorbeeld* het rondeschema uitgewerkt van 20 minuten p.p.p.p. + 5 seconden per zet voor de hoogste groep(en) en 15 minuten p.p.p.p. + 3 seconden per zet voor de overige groepen.

Bij 20+5 duurt een ronde: $(20+5)*2 = 50$ minuten. Maal 5 ronden = 250 minuten speeltijd.
Bij 15+3 duurt een ronde: $(15+3)*2 = 36$ minuten. Maal 7 ronden = 252 minuten speeltijd.

Stel: 5 minuten pauze tussen de ronden door voor de hogere groepen, en 4 minuten pauze voor de lagere groepen (die vaak sneller klaar zijn) en in het midden nog ergens een wat langere pauze. Voor de hogere groepen is dan 5 ronden maal 55 (50+5 pauze tussen ronden) minuten nodig, met 30 minuten pauze erbij is dat precies 5 uur doorlooptijd. Voor de lagere groepen: 7 maal 41 (36+4) minuten + 25 minuten pauze, is ook 5 uur.

Stel: sluiting inschrijving aan de zaal om 11.30 uur, en start om 11:45 uur met de 1e ronde, dan zouden de partijen ongeveer 16:45 uur klaar zijn en kan rond 17.00 à 17.15 uur de prijsuitreiking plaatsvinden.

Voorbeeld tijdschema's:

Hoogste groep(en) - 6 spelers

20 min. p.p.p.p. + 5 sec./zet

Ronde 1	11.45 – 12.35 uur
Ronde 2	12.40 – 13.30 uur
Ronde 3	13.35 – 14.25 uur
<i>Pauze</i>	<i>14.30 – 15.00 uur</i>
Ronde 4	15.00 – 15.50 uur
Ronde 5	15.55 – 16.45 uur

Overige groepen – 8 spelers (*)

15 min. p.p.p.p. + 3 sec./zet

Ronde 1	11.45 – 12.20 uur
Ronde 2	12.25 – 13.00 uur
Ronde 3	13.05 – 13.40 uur
Ronde 4	13.45 – 14.20 uur
<i>Pauze</i>	<i>14.25 – 14.50 uur</i>
Ronde 5	14.50 – 15.25 uur
Ronde 6	15.30 – 16.05 uur
Ronde 7	16.10 – 16.45 uur

Prijsuitreiking: ca. 17.15 uur

(*) Voor het gemak is de ronde naar beneden afgerond van 36 naar 35 minuten en de pauze naar boven: van 4 naar 5 minuten.

09.30 uur: zaal inrichten en eventueel inrichten ruimte voor nevenactiviteiten (met strips, spelletjes, schaakopgave, video). Ophangen groepindeling. Klaar zetten borden, stukken, klokken. Richt de zaal zo in, dat er een duidelijke scheiding valt waar te nemen tussen speelruimte en publieksruimte. De hoogste groepen spelen zo ver mogelijk van bar en publieksgedeelte vandaan, of zelfs apart. Geef duidelijk aan waar elke groep speelt.

11.00 uur: Start registratie. Nodig: twee personen (één registreert deelnemers en vraagt naar eventueel ontbrekende gegevens, ander int het geld), registratielijst, groepsindeling, kas met wisselgeld (1 en 2 euro munten, briefjes van € 5), pennen. Deelnemers betalen € 5 (adviesprijs) ; Wie zich pas aan de zaal inschrijft kan alleen meedoen (op volgorde van aanmelding) als er plaatsen openvallen doordat iemand niet komt opdagen met ongeveer dezelfde speelsterkte, of wanneer het een beginner betreft en de laagste groep nog niet vol is.

11.30 uur: Einde registratie.

11.40 uur: Centraal welkomstwoord. Voordat begonnen wordt, moet iedereen bij zijn groep aan het bord zitten. Het volgende vermelden: - speeltempo - voorstellen wedstrijdleiders - ruimtes: publieksruimte, nevenactiviteiten, bar, wc's - voornaamste spelregels (arbiter komt alleen in actie als er om gevraagd wordt of als de FIDE-regels dat vereisen; een onreglementaire zet verliest niet, je kunt eventueel wel 2 minuten tijdstraf toekennen).

11.45 uur: Start partijen. Zoveel mogelijk aan het tijdschema houden. De groepen van 8 altijd gelijktijdig laten beginnen, ook als één van de groepen eerder klaar is. Tijdens hele toernooi: digitale foto's maken.

16.45 uur eventuele barrages

17.15 uur: Prijsuitreiking (centraal). Als er veel groepen vroeg klaar zijn, eventueel voor sommige groepen prijzen eerder uitreiken. Dit moet dan wel in aparte ruimte, zodat de nog spelende groepen er geen last van hebben.

Zaterdagavond/zondag:

Verslag schrijven en plaatsen op eigen site. Link mailen naar de NOSBO. Foto's (i.i.g. van groepswinnaars) mailen naar de NOSBO. Persbericht met foto's naar (lokale) pers sturen. Let erop welke spelers bij hun aanmelding géén toestemming hebben gegeven om op de foto te komen.

Z.s.m. na afloop:

NOSBO-materiaal terugbrengen naar materiaalbeheerder (indien van toepassing).

Versiesbeheer:

[2019](#) – Hiddo Zuiderweg

Update:

24 maart 2024 - Martijn Hardeman