

## **Hoofdstuk 3: Inschrijvingen, tafelverdeling en organisatie**

### **3.1 Inschrijvingen**

Voor elk toernooi kan je vanaf zondagnacht 0u00, twee weken voor het toernooi, tot donderdagnacht 0u00, in de week voor het toernooi, inschrijven via de website van de federatie. Clubs die zelf hun inschrijvingspagina beheren kunnen hun inschrijvingen vroeger starten en/of langer laten doorlopen. Wie zich inschrijft, kiest voor elke ronde waarin hij deelneemt een spel als hoofdkeuze en een spel als reservekeuze. Deze reservekeuze is verplicht omdat anders, bij het verdelen van de spelers over de verschillende spellen, het systeem van verschuivingen (zie verder punt 3.2) niet werkt. Bij het inschrijven vermeld je ook de club, waarvoor je dat jaar speelt. Gekozen clubs liggen voor een gans jaar vast, dus de club die je bij je eerste inschrijving vermeld van het lopende jaar vermeld, blijft gelden. Je mag met die club aan de interclubcompetitie deelnemen (zie ook hoofdstuk 6). Wanneer je tijdens het jaar plots een andere club invult, zal dit genegeerd worden. Wanneer je tijdens het (de) eerste toernooi(en) nog geen club hebt ingevuld, mag je dat later wel doen. Van ingeschreven spelers wordt in principe verwacht om 9u45 ter plaatse te zijn, zodat het toernooi effectief om 10u00 kan beginnen. Wanneer een speler ingeschreven is, maar niet kan komen, dient deze dat zo snel mogelijk te melden, zodat tijdig de nodige aanpassingen kunnen gemaakt worden. Wanneer een speler voorziet later dan 9u45 te arriveren, dient deze te verwittigen effectief onderweg te zijn. Indien men voorziet pas na 10u00 te arriveren, dient dit ook gemeld te worden. Het spel kan dan opgesteld worden, in de wetenschap dat deze speler dadelijk zal arriveren. De nodige aanpassingen zijn meestal binnen het kwartier haalbaar. ENKEL ALS OM 9U45 VAN ELKE SPELER GEWETEN IS OF DIE AANWEZIG IS OF AL DAN NIET NOG ZAL KOMEN, KAN ER EFFECTIEF OM 10U00 GESTART WORDEN MET SPELEN. Als mensen niets laten weten, kan meestal pas rond 10.15 besloten worden dat ze niet meer zullen komen, waardoor er pas effectief rond 10u30 gestart wordt. Niet ingeschreven spelers die toch wensen deel te nemen, dienen om 9u30 aanwezig te zijn om dit te melden. Zij hebben dan geen vrije keuze meer, maar zullen in eerste instantie onvolledig gekomen tafels opvullen. Dit is echter af te raden, want te veel niet ingeschreven spelers zorgen voor een langere voorbereidingstijd. De organiserende club mag wel één of meerdere “reserve” spelers aanduiden, die naargelang de behoefte al dan niet kunnen inspringen.

### **3.2 Tafelverdeling**

De tafelverdeling is een complexe materie. Aangezien de voorkomende situaties zeer divers zijn, treden we hier niet in detail. Het komt in grote lijnen op het volgende neer: De hoofdprioriteit is om elke tafel in te richten met een minimum van 4 spelers. Dit kan echter niet altijd gegarandeerd worden, bvb bij de niet-finaletafels op de finale, waar eerst de finaletafels maximaal gevuld worden en daarna vaak te weinig mensen over blijven. De tweede prioriteit is om iedere speler zijn hoofd- of reservekeuze te laten spelen, al is dat bij zeer “exotische” keuzes niet gegarandeerd. Wie onmogelijk zijn hoofd- of reservekeuze kan spelen zal, indien mogelijk, op voorhand gevraagd worden een vrije derde keuze te nemen. Daarna worden in principe alle mogelijkheden nagegaan om aan de eerste 2 voorwaarden te voldoen, waaruit enkel die met de minste verschuivingen in aanmerking komen. Vaak zijn er meerdere opties met de minste verschuivingen en wordt daar tussen geloot. De noodzakelijke verschuivingen worden eerst voor elke ronde afzonderlijk uitgewerkt. Hiermee wordt rekening gehouden bij het loten van de optionele verschuivingen. Spelers die al in een andere ronde verschuivingen deden worden, indien mogelijk, uit de loting geweerd. Uiteindelijk geldt als tie-breaker ook nog de symmetrie, d.w.z. dat er voorkeur gegeven wordt aan oplossingen die er voor zorgen dat een spel aan elke tafel met even veel spelers gespeeld wordt, maar dit principe heeft geen voorrang op het aantal verschuivingen. Nadat alle verschuivingen bekend zijn en dus vast staat wie welk spel speelt, wordt voor elk spel random geloot wie aan welke tafel en op welke plaats zit. De aanpassingen op de dag zelf (o.w.v. afwezigen) gebeurt ook d.m.v. vaste regels, die het “random” aspect van de loting behouden. Het bespreken van het aantal verschillende mogelijke situaties en hun oplossingen zou ons ook hier te ver leiden.

### 3.1 Organisatie

De organiserende club zorgt voor een datum, een locatie en de catering, alsook het aanwezig zijn van een PC of laptop voor de verwerking van de resultaten. De federatie zorgt voor de demo's en de "before"-file voor het toernooi. Het beheer van de inschrijvingen, de tafelverdeling, het voorbereiden van de Excel file en het verwerken van de resultaten kunnen zowel door de federatie als door de organiserende club gebeuren. In het geval dat de club deze zaken gedeeltelijk of volledig op zich neemt, moet dat met de nodige kennis van zaken gebeuren (zie ook hoofdstuk 3). In het verleden is er al te vaak wat misgelopen, waardoor de federatie de Excel file helemaal diende te herstellen. De inschrijvingsprijs bedraagt in principe € 9 per speler, maar de organiserende club heeft het recht om per niet gespeelde ronde (spelers die later toekomen of vroeger vertrekken) € 1 korting te geven, wat in de praktijk meestal niet gebeurt, aangezien iedereen even snel geloot kan worden bij de prijsuitreiking. Voor het werk van de federatie (zie hoger) betaalt de club in overleg ofwel € 1 per speler ofwel € 0,5 per speler, afhankelijk van het aandeel werk dat de club voor zijn rekening neemt. De organiserende club mag prijzen toevoegen, maar het is niet toegelaten om door de federatie verdeelde prijzen (zie hoofdstuk 2) weg te nemen of te ruilen.