

De barrage

De stand van zaken na 12 matchpartijen

De strijd is beslist, als de stand niet gelijk is en minstens één van de spelers 3 of meer overwinningen behaald heeft.

In alle andere gevallen volgt een barrage.

Op dit moment, met nog 3 ronden te spelen, is de stand 1-0 (in overwinningen).

Er volgt een barrage bij de standen 1-0, 1-1, 2-1 of 2-2.

De beslissing is gevallen bij de eindstanden 3-0, 3-1 of 4-0.

De barrage bestaat uit rapid-, blitz- en superblitzpartijen. Zie onder voor details.

Er wordt doorgespeeld totdat voor het eerst één van de spelers 3 overwinningen behaald heeft, de overwinningen voor het begin van de barrage meegerekend. Die eerdere overwinningen tellen even zwaar.

Een barrage

Een barrage bestaat uit

Rapid: 3 partijen met voor elk van de twee spelers een bedektijd van 20 minuten + 10 seconden per zet.

Blitz: 3 partijen met voor elk van de twee spelers een bedenktijd van 10 minuten + 5 seconden per zet.

Superblitz: een aantal Georgiev-Lehman-clusters met een bedenktijd van 10 minuten + 2 seconden per zet.

Zie de uitwerking hieronder.

De barrage wordt doorgespeeld totdat dat een speler drie overwinningen behaald heeft.

Rapid en blitz

Aan het begin van een rapid-partij hebben beide spelers 20 minuten op de klok. Per zet komen er 10 seconden bij. De volgende rapid-partij begint na een pauze van 15 minuten, opnieuw met 20 minuten en weer komen er 10 seconden per zet bij.

Aan het begin van een blitz-partij hebben beide spelers 10 minuten op de klok. Per zet komen er 5 seconden bij. De volgende blitz-partij begint na een pauze van 15 minuten, opnieuw met 10 minuten en weer komen er 5 seconden per zet bij.

Superblitz: Georgiev-Lehman cluster

Een Georgiev-Lehman cluster (GL-cluster) kan uit meer partijen bestaan. Een cluster kan niet onbeslist eindigen. Er wordt net zo lang doorgespeeld tot er een partij gewonnen wordt.

Aan het begin van een GL-cluster hebben beide spelers 10 minuten op de klok. Per zet komen er 2 seconden bij.

Op het moment dat er remise overeengekomen wordt, wordt de klok meteen stilgezet. De volgende partij begint zonder pauze met de stand op de klok die dan bereikt is. Er blijven steeds 2 seconden per zet bijkomen. Dit blijft zich herhalen totdat een partij gewonnen wordt en daarmee de GL-cluster. De overwinning van een GL-cluster telt even zwaar als de eerdere overwinningen.

Als een GL-cluster beslist is, dan volgt een pauze van 15 minuten met daarna de volgende GL-cluster. Dat herhaalt zich totdat een speler 3 overwinningen behaald heeft.

Conclusie

We gaan er van uit, dat er helemaal geen barrages nodig zijn.

Het spookbeeld is, dat na de 12e matchpartij de stand 1-0 is, dat in de barrage alle 3 rapid-partijen in remise eindigen en dat alle 3 blitz-partijen in remise eindigen.

Er kunnen dan nog 4 GL-clusters volgen (1-1, 2-1, 2-2, 3-2).