

Spielreglement

1 Allgemeines

- 1.1 Es gelten die allgemeinen FIDE Spielregeln respektive des Schweizerischen Schachverbandes (SSV).
- 1.2 Die **Spielzeit** richtet sich sinngemäss nach dem Modus der SMM resp. der SGM. Für einen geregelten Spielbetrieb können die Zeiten verkürzt werden. Sonderregelungen für Junioren sind zulässig.
- 1.3 **Spielbeginn** ist spätestens 20.00 Uhr, frühere Zeitpunkte müssen bei der Turnierausschreibung bekannt gegeben werden. Erscheint ein Spieler nicht rechtzeitig, wird seine Uhr gestartet, 30 Minuten nach Spielbeginn geht seine Partie forfait verloren.
- 1.4 **Entschuldigungen** können bis spätestens 19 Uhr - möglichst aber vorher - des Spielabends erfolgen, und zwar sowohl an den Partner wie auch an den Spielleiter.
- 1.6 Erscheint ein Spieler in einem Turnier (Meisterschaft usw.) dreimal unentschuldigt nicht, hat dies seinen **Ausschluss** aus diesem Turnier zur Folge.
- 1.7 Scheidet ein Teilnehmer während einer laufenden Meisterschaft aus irgendwelchen Gründen aus, werden seine Partien wie folgt gewertet:
 - hat er die Hälfte oder mehr aller Partien gespielt (forfait abgezogen), werden diese Resultate bewertet. Die noch zu spielenden Partien gehen ihm forfait verloren.
 - hat er weniger als die Hälfte aller Partien gespielt, werden diese Resultate gestrichen.

2 Club-Meisterschaft

- 2.1 Über die Austragung bzw. die Form der Clubmeisterschaft entscheidet die GV auf Vorschlag des Spielleiters. Dabei stehen entweder ein Turnier nach Schweizer-System (2.3) oder ein vollrundiges Turnier in verschiedenen Kategorien (2.4) zur Auswahl.
- 2.2 Bei Beginn der Clubmeisterschaft muss die **Anzahl der Spieler** bekannt sein. Melden sich Spieler nach der ersten Runde an, so entscheidet der Turnierleiter über die endgültige Aufnahme in das laufende Turnier.
- 2.3 Bei **Austragung der Meisterschaft im Schweizer-System** tritt das Reglement «C.04. FIDE Schweizer System Regeln» in Kraft.
 - 2.3.1 Die Spieler werden aufgrund der offiziellen Führungsliste eingeteilt.
 - 2.3.2 **Clubmeister** wird der Spieler mit den meisten Punkten.
 - Sind zwei oder mehrere Spieler am Ende der Meisterschaft punktgleich im ersten Rang, entscheidet ein Stichkampf (bei mehreren jeder einmal gegen jeden). Die Farben werden jeweils vor Spielbeginn ausgelost.
 - Bringt auch dieser Stichkampf keine Entscheidung, wird nach Buchholz bewertet. Ist diese gleich, so wird ex aequo klassiert.
 - Die übrigen Ränge werden bei Punktegleichheit nach Buchholzwertung klassiert. Ist diese gleich, so wird ex aequo klassiert.

2.4 Vollrundene Austragung der Meisterschaft

2.4.1 Die Spieler werden aufgrund ihrer Klassierung in der Vorjahresmeisterschaft in Kategorien eingeteilt. Neue Spieler werden grundsätzlich in der untersten Kategorie eingeteilt. Ausnahmen können durch den Vorstand genehmigt werden.

2.4.2 **Auf- und Abstieg:** Im Prinzip steigen die beiden Letzten einer Kategorie in die nächsttiefere Gruppe ab, resp. die beiden Ersten einer unteren Gruppe in die nächsthöhere auf. Dies hängt aber immer von der Teilnehmerzahl ab. Die Spielleitung sollte jedoch, wenn immer möglich, einen Spieleraustausch von einem Fünftel zwischen den einzelnen Gruppen anstreben.

2.4.3 **Clubmeister** wird der Sieger der Kategorie A.

- Sind zwei oder mehrere Spieler am Ende der Meisterschaft punktgleich im ersten Rang, entscheidet ein Stichkampf (bei mehreren jeder einmal gegen jeden). Die Farben werden jeweils vor Spielbeginn ausgelost.
- Bringt auch dieser Stichkampf keine Entscheidung, wird nach Sonneborn-Berger bewertet. Ist diese gleich, so wird ex aequo klassiert.
- Diese Formel findet Anwendung in allen Kategorien, jedoch nur, wenn eine Rangierung unter Spielern mit gleich vielen Punkten erforderlich ist (z.B. Meister, Auf- oder Abstieg, Preis, etc.). In den anderen Fällen erfolgt bei Punktgleichheit eine Klassierung nach Sonneborn-Berger. Ist diese gleich, so wird ex aequo klassiert.

3 Cup

3.1 Über eine Austragung des Cups entscheidet grundsätzlich die GV auf Vorschlag des Spielleiters.

3.2 Die Auslosung erfolgt für jede Runde separat, und zwar ca. 14 Tage vor dem jeweiligen Spieltermin, gem. Jahresprogramm. Die Teilnehmer werden zu jeder Runde speziell aufgeboden. Die Farben sind somit jedesmal ebenfalls ausgelost, indem der Erstgezogene mit Weiss spielt.

3.2 Bei Unentschieden erfolgt eine Wiederholungspartie mit vertauschten Farben. Bringt diese immer noch keinen Entscheid, werden unmittelbar daran drei Blitzpartien zu je 5 Minuten Bedenkzeit pro Partie und Spieler austragen.

Dieses Reglement ersetzt dasjenige vom 22. Januar 1993.

Villmergen, 26.1.2018/JB