



Schachclub Lenzburg

Reglement für interne Turniere des Schachclub Lenzburg

(Version 16.06.2016)

A. GRUNDSÄTZLICHES

1. OFFIZIELLE CLUBTURNIERE

Der Schachclub Lenzburg führt jedes Jahr in der Regel von September bis April folgende offiziellen internen Clubturniere durch.

- Vereinsmeisterschaft als Rundenturnier
- Clubcup als K.O.-Turnier
- Blitzmeisterschaft als Gesamtwertung mehrerer Blitzturniere

Sofern die Durchführung dieser drei Turniere nicht beeinträchtigt wird, kann der Spielleiter weitere Turniere durchführen oder durchführen lassen.

Die unter «A. Grundsätzliches» beschriebenen Regeln, gelten generell für alle Turniere sofern für diese nichts Abweichendes festgelegt wurde.

2. SPIEL- UND TURNIERREGELN

Soweit nachfolgend nichts anderes bestimmt ist, gelten die FIDE-Schachregeln für die jeweils entsprechende Turnierform sowie allfällige Präzisierungen oder Übergangsregelungen des Schweizerischen Schachbundes (SSB). Treten während des Verlaufs eines Turniers neue FIDE-Regeln oder SSB-Regelungen in Kraft, so gelten diese unmittelbar, ausser die Turnierleitung hat den Teilnehmenden eine Ausweichung mitgeteilt.

3. WERTUNG VON PARTIEN

Ein Sieg wird mit einem Punkt, ein Unentschieden mit einem halben Punkt und eine Niederlage mit 0 Punkten gewertet.

4. ELEKTRONISCHE GERÄTE

In Präzisierung zur FIDE-Regel 11.3 b) zum Mitführen elektronischer Kommunikationsmittel oder Geräte, die geeignet sind, einer Person Schachzüge vorzuschlagen, wird folgendes festgehalten:

- Solche Geräte dürfen im Einverständnis mit dem Gegner auf Mann getragen werden, wenn sie vollständig ausgeschaltet sind.
- Gibt ein solches Gerät ein akustisches oder visuelles Signal von sich, wird der Besitzer ermahnt, bei Wiederholung geht die Partie für ihn verloren und der Gegner gewinnt.

- Ausnahmeregelung: Muss ein Spieler aus zwingendem Grund ein solches Gerät eingeschaltet lassen (z.B. Pikettdienst, familiäre Notsituationen, etc.), so ist der Gegner zu informieren. Das Gerät auf Vibration (kein Klingelton!) zu stellen und für den Gegner stets sichtbar auf dem Tisch zu deponieren. In diesem Fall ist die beschriebene Strafmassnahme aufgehoben.

5. AUSSCHREIBUNG, KOMMUNIKATION

Die Turnierausschreibungen, das Anmeldeverfahren und die Kommunikation der (Zwischen-) Ergebnisse erfolgt über die Homepage des Schachclubs Lenzburg. Die Teilnehmenden erklären sich ausdrücklich damit einverstanden, dass ihre Namen in Ranglisten und Berichten allenfalls mit Bildern versehen auf der Homepage veröffentlicht werden.

Der Spielleiter kann die Turnierleitung einer anderen Person übertragen. Dies ist den Teilnehmenden in geeigneter Form mitzuteilen.

Der Sieger einer Partie – bei remis der Spieler mit den weissen Figuren - meldet das Resultat umgehend der Turnierleitung. Die Spieler überprüfen innerhalb einer Woche, ob das Resultat korrekt in die Turniertabelle eingetragen wurde.

6. TEILNAHMEBERECHTIGUNG

Zu Vereinsmeisterschaft und Clupcup sind alle Mitglieder des Schachclubs Lenzburg sowie Spieler zugelassen, die probeweise mitspielen bzw. vorhaben, dem Club an der nächsten GV beizutreten. Die Turnierleitung kann weitere Personen (Gäste) zur Teilnahme einladen. Die Blitzturniere sind öffentlich.

7. ANMELDUNG

Für die Teilnahme an Cup und Vereinsmeisterschaft ist eine Anmeldung erforderlich. Die Turnierleitung bestimmt den Zeitpunkt des Anmeldeschlusses. Die Turnierleitung kann allenfalls noch freie Plätze auch nach dem Anmeldeschluss auffüllen. Vereinsmeisterschaft: Bei ungerader Anzahl Spieler., Clupcup: freie Bretter erste Runde.

8. VERSCHIEBEN VON PARTIEN

Die Turnierpartien sind grundsätzlich am definierten Spieltag zu spielen. Das Verschieben einer Partie ist nur bei zwingenden Gründen und unter den beim entsprechenden Turnier geregelten Bedingungen

möglich. Muss ein Spieler eine Partie verschieben, so muss er dies dem Gegner und der Turnierleitung bis spätestens 24 Std. vor der Partie melden. Bei unentschuldigter Absenz geht die Partie verloren – ausser es gibt stichhaltige Ursachen wie Krankheit, Unfall, kurzfristig angeordnete berufliche Einsätze oder äussere Umstände, die ein Erreichen des Spielsaales verhindern (Unwetter, Autopanne, Zugsausfälle, aussergewöhnliche Verkehrsstaus).

Bei einer Verschiebung vereinbaren die beiden Spieler ein Ersatzdatum, wobei der Verursacher seinem Gegner umgehend einen Vorschlag unterbreiten muss. Verschiebepartien sollen an einem Club-Spielabend im Spiellokal gespielt werden – entsprechend müssen sich die Verschiebevorschläge auf Clubabende beschränken. Nur ausnahmsweise und wenn beide Spieler damit einverstanden sind, kann in Rücksprache mit der Turnierleitung auch bei einem anderen Verein oder zu Hause gespielt werden. Im letzteren Fall ist das notwendige Material (Brett in Turniergrösse, Figuren, Uhr) durch die Spieler selber zu organisieren. Ausser einzelnen Notationsblätter darf kein Material aus dem Clublokal entfernt werden.

9. STREITFÄLLE

Streitfälle werden durch die Turnierleitung entschieden. Ist ein Spieler mit dessen Beschluss nicht einverstanden, so kann er sich an den Vorstand wenden, welcher einen abschliessenden Entscheid fällt.

B. VEREINSMEISTERSCHAFT (VM)

1. TURNIERMODUS

Die Vereinsmeisterschaft wird als vollrundes Turnier (allenfalls mit Rückrunde) durchgeführt. Je nach Teilnehmerzahl können auch mehrere parallel stattfindende Turniere angesetzt werden. Hierzu werden die Spieler nach Spielstärke in Klassen eingeteilt (A-Turnier, B-Turnier, etc.). Vereinsmeister wird der Sieger des ersten (am stärksten besetzten) Turniers.

Diese Turniere müssen nicht mit den gleichen Modi (mit oder ohne Rückrunde) gespielt werden und auch nicht die gleiche Teilnehmerzahl aufweisen. Der Spielleiter legt die Grösse der Turnierfelder, die jeweiligen Modi, die Kriterien für eine Zuteilung der Spieler in die Turniere und die Abstiegsregeln fest.

Der Sieger des B-Turniers hat das Recht aber nicht die Pflicht im nachfolgenden Jahr im A-Turnier zu spielen.

2. BEDENKZEIT, WARTEZEIT

Gespielt wird mit folgender Bedenkzeit: 1 Stunde 30 Minuten mit einem Zeitzuschlag von 30 sec pro Zug für die gesamte Partie (Fischer-Zeit).

Spielbeginn ist 20:00 Uhr. Die Spieler einer Partie können eine um maximal 30 Minuten abweichende Zeit vereinbaren. Bei Fernbleiben eines Spielers wird fünf Minuten nach dem definierten oder vereinbarten Spielbeginn die Uhr in Gang gesetzt. Ist die Schachuhr des wegbleibenden Spielers um 30 Minuten abgelaufen, so geht die Partie für ihn verloren, sein Gegner gewinnt.

3. WERTUNG

Bei Punktgleichheit entscheiden die folgende Zweitwertungen in genannter Reihenfolge:

1. Geringere Anzahl gespielte Partien (nur bei Zwischenranglisten von Relevanz)
2. Sonneborn-Berger Punkte
3. Die direkte Begegnung
4. Grössere Anzahl Schwarzpartien
5. Entscheidungspartie (Armageddon): Weiss erhält 15 Minuten, Schwarz 12 Minuten. ein Remis wird als Sieg für Schwarz gewertet. Der Spieler, der in der direkten Begegnung mit schwarz spielte, kann die Farbe wählen.

4. VERSCHIEBEN VON PARTIEN

Das Verschieben von Partien ist möglich. Bis eine Woche vor der Generalversammlung müssen aber alle Partien gespielt sein.

C. CLUBCUP (CC)

1. TURNIERMODUS, AUSLOSUNG

Der Clubcup wird als K.O.-Turnier durchgeführt. Wer eine Partie verliert, scheidet aus dem Turnier aus. Der Sieger aller Runden ist Cupsieger.

Es werden sämtliche Runden vor Turnierbeginn ausgelost (Tableau). Die Finalisten des Vorjahres werden als Nummer 1 und 2 gesetzt, so dass sie nicht vor dem Final aufeinander treffen können. Daneben ist es dem Turnierleiter überlassen, weitere Spieler zu setzen oder Auslosungstöpfe zu bilden.

2. BEDENKZEIT, WARTEZEIT

Für Bedenkzeit und Wartezeit gelten die unter der Vereinsmeisterschaft definierten Regeln.

3. TIE-BREAK

Endet eine Partie mit einem Remis, so wird gleich nach der Partie oder zu einem späteren Zeitpunkt (aber spätestens eine Woche vor der nächsten Cuprunde) eine Armageddon-Entscheidungspartie ausgetragen: Weiss erhält 15 Minuten, Schwarz 12 Minuten. Ein Remis wird als Sieg für Schwarz gewertet. Der Spieler, der vorher mit den schwarzen Steinen spielte, kann die Farbe wählen.

4. VERSCHIEBEN VON PARTIEN

Das Verschieben von Partien ist möglich, diese müssen jedoch zwingend spätestens eine Woche vor der nächsten Cup-Runde gespielt werden.

D. BLITZMEISTERSCHAFT (BM)

1. TURNIERMODUS

Die Blitzmeisterschaft ist eine Gesamtwertung über alle im Verlaufe eines Vereinsjahres durchgeführten offiziellen (durch den Spielleiter festgelegten) Blitzturniere. Der Sieger ist Blitzmeister.

Die einzelnen Blitzturniere werden je nach Teilnehmerzahl vollrundig (bei geringer Teilnehmerzahl gar doppelrundig) oder im Schweizer System durchgeführt. Über den Modus entscheidet die Turnierleitung an jedem Spielabend.

Die einzelnen Turniere können unterschiedliche Turnierleiter haben.

2. TEILNAHMEBERECHTIGUNG

An Blitzturnieren sind Gäste ausdrücklich zugelassen. Es gibt keine Erwartungen an eine Clubmitgliedschaft, auch nicht bei regelmässiger Teilnahme.

3. ANMELDUNG

Für Blitzturniere und die Blitzmeisterschaft sind keine Anmeldungen erforderlich. Wer mindestens an einem Turnier teilnimmt, gilt für Blitzmeisterschaft als angemeldet.

4. BEDENKZEIT, WARTEZEIT

Der Zeitmodus wird vom Turnierleiter vor Turnierbeginn bestimmt und mitgeteilt. Dabei ist der Rahmen, der in den FIDE-Regeln für Blitzpartien festgelegt wurde, massgebend.

Die Wartezeit entspricht der verfügbaren Zeit pro Spieler und Partie (ohne Zeitzuschlag pro Zug), wobei die Uhr bei Rundenbeginn in Gang gesetzt wird, auch wenn einer der Spieler noch nicht anwesend ist.

5. WERTUNG

Pro Turnier wird eine Rangliste nach erzielten Punkten erstellt. Als Zweitwertung bei Punktgleichheit dienen

- für Rundenturniere die Sonneborn-Berger-Punkte
- für Turniere nach Schweizer System die Buchholz-Wertung

Herrscht danach weiterhin Gleichstand, so wird ex aequo klassiert.

Für die Gesamtwertung werden die Punkte und Zweitwertungspunkte, die ein Spieler in sämtlichen offiziellen Blitzturnieren des Vereinsjahres erzielt hat, addiert.

Die Gesamtrangliste wird nach folgenden Kriterien erstellt:

1. Summe der in allen Blitzturnieren erreichten Punkte
2. Höhere Punktequote (Total erzielte Punkte/Total gespielte Anzahl Partien)
3. Summe der erhaltenen Sonneborn-Berger Punkte aller Blitzturniere
4. Summe der Buchholz-Wertungen aller Blitzturniere

6. VERSCHIEBEN VON PARTIEN

Blitzpartien können nicht verschoben werden.

E. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

1. ANPASSUNGEN, ZUSTÄNDIGKEIT

Anpassungen dieses Reglements unterliegen einem Beschluss der Generalversammlung.

Sind alle Teilnehmer eines Turniers einverstanden, so kann ausnahmsweise auch unter dem Jahr eine abweichende Regelung getroffen werden.

2. INKRAFTTRETEN

Dieses Reglement tritt per 1. Juli 2016 in Kraft.

Lenzburg, 16. Juni 2016