

# Schachklub Zollikofen



## Turnier-Reglement

in der Fassung vom 01. Mai 2014

## Teil 1 Allgemeiner Teil

### Art. 1 Turniere

- (1) Der Schachklub Zollikofen führt jährlich folgende Turniere durch:
- |                         |                       |
|-------------------------|-----------------------|
| 1. Vereinsmeisterschaft | November - März       |
| 2. Cup                  | April - Oktober       |
| 3. Tannepokal           | April - Oktober       |
| 4. Blitzturnier         |                       |
| - Winterblitz           | November - März       |
| - Sommerblitz           | April - Oktober       |
| 5. sonstige Turniere    | je nach Ausschreibung |

### Art. 2 Teilnahme und Anmeldung an Turnieren

- (1) Für Mitglieder des Schachklub Zollikofen ist die Teilnahme an allen Turnieren kostenfrei, Gäste zahlen pro Turnier-Teilnahme eine Startgebühr.
- (2) Die Anmeldung zu einem Turnier erfolgt durch Einschreiben in der Spieliste im Klublokal oder mittels Zusage beim Spielleiter.
- (3) Mit der Anmeldung akzeptiert jeder Spieler die Einhaltung des hier vorliegenden Turnier-Reglements. Es liegt im Klublokal aus und ist auf der Homepage des Schachklub Zollikofen aufgeschaltet: [www.skzollikofen.ch](http://www.skzollikofen.ch).

### Art. 3 Turnier-& Bedenkzeit-Modus, Wertung und Rangermittlung

- (1) Der Turnier-& Bedenkzeit-Modus sowie die Wertung und die Rangermittlung sind für die einzelnen Turniere in den nachfolgenden Teilen geregelt.
- (2) Es gelten die Spiel- und Paarungsregeln der FIDE vom 26. August 2004. Anderslautende Bestimmungen im vorliegenden Reglement gehen vor.

### Art. 4 Termine und Runden-Zeiten

- (1) Die Termine werden halbjährlich und mindestens 2 Wochen vor der ersten Runde auf der Homepage veröffentlicht und liegen zudem im Klublokal aus.
- (2) Die Runden aller Turniere beginnen jeweils um 19:30 Uhr (zu diesem Zeitpunkt wird die Uhr in Gang gesetzt), die Wartezeit beträgt 30 Minuten.

### Art. 5 Bekanntgabe der Paarungen

- (1) Die neuen Paarungen werden spätestens 1 Woche nach einer Runde auf der Homepage des Schachklub Zollikofen veröffentlicht.
- (2) Wer über keinen Internetanschluss verfügt, kann die neuen Paarungen am folgenden Spielabend im Klublokal einsehen oder beim Spielleiter erfragen.

### Art. 6 Meldung der Resultate

- (1) Am offiziellen Spieltag liegt die aktuelle Paarungsliste zum Eintragen der Resultate im Vereinslokal aus.
- (2) Die Verantwortung, das Resultat einer Partie zu melden, liegt beim Gewinner einer Partie. Bei einem Remis meldet der Weiss-Spieler das Resultat dem Spielleiter. Partien ohne Resultatmeldung werden mit 0:0 gewertet.

- (3) Das Resultat einer vorgespielten Partie muss dem Spielleiter spätestens bei Beginn der aktuellen Runde mitgeteilt sein. Das Resultat einer nachgeholtten Partie ist dem Spielleiter sofort, nach Ende der Partie (spätestens am nächsten Morgen), zu melden.

## **Art. 7 Verschieben von Partien**

- (1) Partien sind am offiziellen Spieltag zu spielen.
- (2) In begründeten Fällen von kurzfristigen Verhinderungen, können Partien ausnahmsweise und nur mit dem Einverständnis der Gegenseite und der Zusage des Spielleiters nachgespielt werden. Das Nachspielen wird nur genehmigt, wenn sich beide Spieler auf einen verbindlichen Ausweichtermin verständigt haben und die ordnungsgemäße Beendigung des Turniers sowie die Chancengleichheit der Teilnehmer nicht gefährdet ist.
- (3) Der Gegenseite sollte beim Finden eines Ausweichtermins so weit wie möglich entgegengekommen werden. Das neue Datum ist durch den verhinderten Spieler der Spielleitung bekanntzugeben. Kann kein Ausweichtermin gefunden werden, gewinnt die Partie Forfait, wer am offiziellen Spieltag hätte anwesend sein können.
- (4) Die ordnungsgemäße Beendigung des Turniers gilt auch als gefährdet, wenn ein betroffener Spieler während des Turniers mehr als einmal nicht am vorgesehenen Termin spielen kann, d.h. dem Teilnehmer wird ab der 2. Abwesenheit die betreffende Runde mit null Punkten gewertet.

## **Art. 8 Unentschuldigtes Nichterscheinen**

- (1) Wer zum 2. Mal zu einer Partie nicht antritt, ohne vorgängig den Spielleiter und die Gegenseite benachrichtigt zu haben und ohne nachträglich das Versäumnis triftig gegenüber dem Spielleiter begründen zu können, gilt als vom Turnier zurückgetreten.

## **Art. 9 Wertung nicht gespielter Partien**

- (1) Eine nicht gespielte Partie wird provisorisch gewertet:
  - 1:1 ELO-Differenz beider Spieler ist  $< 100$  ELO-Punkte.
  - 3:0 für den ELO-Stärkeren, ELO-Differenz ist  $\geq 100$  ELO-Punkte.
- (2) Hat ein Spieler keine ELO-Punkte, so bestimmt der Spielleiter für diese Paarung das provisorische Resultat.

## **Art. 10 Rekurse und Schiedsgericht**

- (1) Teilnehmende können gegen einen Entscheid des Spielleiters, von dem sie selbst betroffen sind, einen Rekurs einreichen. Ein Rekurs kann sich nur auf die Auslegung der FIDE-Regeln oder des Turnier-Reglements beziehen.
- (2) Ein Rekurs muss den oder die betroffenen Artikel nennen sowie mündlich oder schriftlich, innerhalb von 24 Stunden nach dem Vorfall beim Spielleiter eingereicht werden, der diesen dem Schiedsgericht übergibt.
- (3) Das Schiedsgericht besteht aus dem Spielleiter plus 2 am Fall nicht beteiligten Vorstandsmitgliedern und entscheidet in einem Streitfall endgültig.

## Teil 2 Vereinsmeisterschaft

### Art. 11 Turnier-Modus

- (1) Die Teilnahme an der Vereinsmeisterschaft ist auf Mitglieder des Schachklub Zollikofen beschränkt und für diese kostenfrei.
- (2) Je nach Anzahl Teilnehmer kann die Vereinsmeisterschaft im Schweizer System oder als Rundenturnier (ggf. aufgeteilt in verschiedene Kategorien) gespielt werden.
- (3) Die Einteilung in die Gruppen sowie die Paarung der Teilnehmer erfolgt durch den Spielleiter und nach der ELO-Stärke der aktuell verfügbaren Führungsliste des SSB.
- (4) Die Vereinsmeisterschaft wird nicht zur Wertung für die Führungsliste des SSB angemeldet.
- (5) Der Sieger ist Vereinsmeister und bestreitet mit dem Cup-Sieger (sofern nicht identisch) den Super-Cup.

### Art. 12 Bedenkzeit-Modus

- (1) Für die Partie stehen jedem Spieler 90 Minuten + 30 Sekunden/Zug (Fischer-Modus) zur Verfügung.
- (2) Es besteht Notationspflicht bis zum Ende der Partie.

### Art. 13 Wertung und Rangermittlung

- (1) Für eine entschiedene Partie erhält der Sieger 3 Punkte, für eine unentschiedene Partie erhalten beide Spieler je 1 Punkt.
- (2) Die Rangliste des Turniers wird durch das höchste Punktetotal und bei Gleichstand zusätzlich mit der Sonneborn-Berger-Wertung ermittelt.
- (3) Ein Spieler wird in der Rangliste nicht geführt, wenn weniger als die Hälfte der von ihm zu spielenden Partien bestritten wurden. Gegen diesen Spieler erzielte Ergebnisse werden bei der Ermittlung der Endplatzierung nicht berücksichtigt.

## Teil 3 Cup

### Art. 14 Turnier-Modus

- (1) Die Teilnahme am Cup ist auf Mitglieder des Schachklub Zollikofen beschränkt und für diese kostenfrei.
- (2) Der Cup ist ein KO-Wettbewerb.
  - In der 1. Runde werden alle Spieler nach der ELO-Stärke der aktuell verfügbaren Führungsliste des SSB ausgelost. Bei einer ungeraden Teilnehmerzahl erhält ein Spieler ein Freilos.
  - Es werden so viele Paarungen ausgelost, dass sich die Zahl der verbleibenden Spieler nach dieser Runde auf die Potenz einer natürlichen Zahl zur Basis 2 reduziert.
  - Die Paarungen der neuen Runden werden erst nach Beendigung sämtlicher Partien der vorangegangenen Runde ausgelost.
- (3) Der Sieger ist Cup-Sieger und bestreitet mit dem Vereinsmeister (sofern nicht identisch) den Super-Cup.

### Art. 15 Bedenkzeit-Modus

- (1) Für die Partie stehen jedem Spieler 90 Minuten + 30 Sekunden/Zug (Fischer-Modus) zur Verfügung. Bei einem Remis folgt eine weitere Partie mit Farbwechsel und gleicher Bedenkzeit.
- (2) Es besteht Notationspflicht bis zum Ende der Partie.
- (3) Enden beide Partien Remis, wird ein Stichkampf wie folgt ausgetragen:
  1. Es werden zunächst 2 Schnellschachpartien (Bedenkzeit wie beim Tannenpokal) mit Farbwechsel gespielt.
  2. Endet auch dieser Vergleich Unentschieden, werden 2 Blitzpartien (Bedenkzeit wie beim Blitzturnier) mit Farbwechsel gespielt.
  3. Besteht auch danach Gleichstand, wird eine Armageddon-Partie gespielt, d.h. Weiss muss mit einer Bedenkzeit von 5 Minuten gewinnen, Schwarz reicht ein Remis bei einer Bedenkzeit von 4 Minuten. Die Farbverteilung für die Armageddon-Partie wird ausgelost.

### Art. 16 Wertung und Rangermittlung

- (1) Der Gewinner einer KO-Runde qualifiziert sich für die nächste Runde.

## Teil 4 Tannenpokal

### Art. 17 Turnier-Modus

- (1) Die Teilnahme am Tannenpokal ist für Mitglieder des Schachklub Zollikofen kostenfrei. Gäste sind willkommen, zahlen aber für die Turnier-Teilnahme CHF 5.00 als Startgebühr.
- (2) Je nach Anzahl Teilnehmer kann der Tannenpokal im Schweizer System oder als Rundenturnier (ggf. aufgeteilt in verschiedene Kategorien) gespielt werden.
- (3) Die Einteilung in die Gruppen sowie die Paarung der Teilnehmer erfolgt durch den Spielleiter und nach der ELO-Stärke der aktuell verfügbaren Führungsliste des SSB.

### Art. 18 Bedenkzeit-Modus

- (1) Es werden an einem Abend 2 Partien (1x Weiss, 1x Schwarz) gespielt. Dabei führt der Erstgenannte der Paarung in der 1. Partie die weissen Spielsteine. Jedem Spieler stehen jeweils 25 Minuten + 10 Sekunden/Zug (Fischer-Modus) zur Verfügung.
- (2) Es besteht keine Notationspflicht.

### Art. 19 Wertung und Rangermittlung

- (1) Für eine entschiedene Partie erhält der Sieger 3 Punkte, für eine unentschiedene Partie erhalten beide Spieler je 1 Punkt.
- (2) Die Rangliste des Turniers wird durch das höchste Punktetotal und bei Gleichstand zusätzlich mit der Sonneborn-Berger-Wertung ermittelt.
- (3) Ein Spieler wird in der Rangliste nicht geführt, wenn weniger als die Hälfte der von ihm zu spielenden Partien bestritten wurden. Gegen diesen Spieler erzielte Ergebnisse werden bei der Ermittlung der Endplatzierung nicht berücksichtigt.

## Teil 5 Blitzturnier (Winterblitz/Sommerblitz)

### Art. 20 Turnier-Modus

- (1) Das Blitzturnier (Winterblitz/Sommerblitz) besteht aus bis zu 7 Blitz-Abenden. Die Teilnahme am Blitzturnier (Winterblitz/Sommerblitz) ist für Mitglieder des Schachklub Zollikofen kostenfrei. Gäste sind willkommen, zahlen aber ab der 3. Teilnahme an einem Blitz-Abend CHF 5.00 als Startgebühr.
- (2) Je nach Anzahl Teilnehmer wird der Blitz-Abend in 7 Runden Schweizer System (mehr als 8 Teilnehmer) oder als Rundenturnier (8 oder weniger Teilnehmer) gespielt.
- (3) Die Paarung der Teilnehmer erfolgt durch den Spielleiter und nach der ELO-Stärke der aktuell verfügbaren Führungsliste des SSB.
- (4) Es gelten die FIDE-Regeln im Allgemeinen und die des Schnellschach (Anhang A) und des Blitzschach (Anhang B) im Besonderen:
  - Keine Korrektur der Aufstellung nach dem 3. Zug (FIDE: Art. A4 Ziffer a).
  - Keine Reklamation bzgl. Zugwiederholung (FIDE: Art. B3 Ziffer b).
  - Ein ungültiger Zug verliert (FIDE: Art. B3 Ziffer c) insbesondere ist das Schlagen des Königs nicht erlaubt (FIDE: Art. 1.2 Satz 3).

### Art. 21 Bedenkzeit-Modus

- (1) Für die Partie stehen jedem Spieler 7 Minuten + 2 Sekunden/Zug (Fischer-Modus) zur Verfügung.
- (2) Es besteht keine Notationspflicht.

### Art. 22 Wertung und Rangermittlung

- (1) Für eine entschiedene Partie erhält der Sieger 3 Punkte, für eine unentschiedene Partie erhalten beide Spieler je 1 Punkt.
- (2) Die Rangliste eines Blitz-Abends wird durch das höchste Punktetotal und bei Gleichstand zusätzlich mit der Sonneborn-Berger-Wertung ermittelt. Pro Blitz-Abend werden folgende Punkte vergeben:

<b>1. Rang</b>	100 Punkte		<b>2. Rang</b>	80 Punkte		<b>3. Rang</b>	70 Punkte
<b>4. Rang</b>	60 Punkte		<b>5. Rang</b>	50 Punkte		<b>6. Rang</b>	40 Punkte
<b>7. Rang</b>	30 Punkte		<b>8. Rang</b>	20 Punkte		<b>9. Rang</b>	10 Punkte
<b>10. Rang</b>	5 Punkte						

- (3) Haben mehrere Spieler die gleiche Anzahl Punkte und die gleiche Sonneborn-Berger-Wertung, werden die gewonnenen Punkte addiert und durch die Anzahl Spieler geteilt.
- (4) Für die Rangliste vom Blitzturnier (Winter/Sommer) werden pro Spieler die jeweils 5 besten Blitz-Abende gewertet.

## Teil 6 Super-Cup/Grand-Slam

### Art. 23 Super-Cup

- (1) Der Vereinsmeister und der Cup-Sieger (sofern nicht identisch) spielen um den Super-Cup.
- (2) Es werden 2 Schnellschachpartien (Bedenkzeit wie beim Tannenpokal) mit Farbwechsel gespielt.
  1. Endet dieser Vergleich Unentschieden, werden 2 Blitzpartien (Bedenkzeit wie beim Blitzturnier) mit Farbwechsel gespielt.
  2. Besteht auch danach Gleichstand, wird eine Armageddon-Partie gespielt, d.h. Weiss muss mit einer Bedenkzeit von 5 Minuten gewinnen, Schwarz reicht ein Remis bei einer Bedenkzeit von 4 Minuten. Die Farbverteilung für die Armageddon-Partie wird ausgelost.

### Art. 24 Grand-Slam

- (1) Der Grand-Slam-Sieger wird aus den erzielten Punkten einer ganzen Saison, d.h. dem erreichten Punktetotal aus BVM, SGM und SMM sowie den Resultaten aus Vereinsmeisterschaft, Cup, Tannenpokal, Winterblitz und Sommerblitz bestimmt.

Punktetotal aus BVM, SGM, SMM ergibt folgende Punkte:

<b>7 Pkt.</b>	75 Punkte		<b>6½ Pkt.</b>	50 Punkte		<b>6 Pkt.</b>	40 Punkte
<b>5½ Pkt.</b>	30 Punkte		<b>5 Pkt.</b>	25 Punkte		<b>4½ Pkt.</b>	20 Punkte
<b>4 Pkt.</b>	15 Punkte		<b>3½ Pkt.</b>	10 Punkte		<b>3 Pkt.</b>	5 Punkte
<b>2½ Pkt.</b>	5 Punkte		<b>2 Pkt.</b>	4 Punkte		<b>1½ Pkt.</b>	3 Punkte
<b>1 Pkt.</b>	2 Punkte		<b>½ Pkt.</b>	1 Punkt			

Resultat aus Vereinsmeisterschaft, Cup, Tannenpokal, Winterblitz, Sommerblitz ergibt folgende Punkte:

<b>1. Rang</b>	50 Punkte		<b>2. Rang</b>	40 Punkte		<b>3. Rang</b>	30 Punkte
<b>4. Rang</b>	25 Punkte		<b>5. Rang</b>	20 Punkte		<b>6. Rang</b>	15 Punkte
<b>7. Rang</b>	10 Punkte		<b>8. Rang</b>	6 Punkte		<b>9. Rang</b>	4 Punkte
<b>10. Rang</b>	2 Punkte						

- (2) Haben mehrere Spieler die gleiche Anzahl Punkte, wird der Grand-Slam-Sieger mittels einer Armageddon-Partie entschieden, d.h. Weiss muss mit einer Bedenkzeit von 5 Minuten gewinnen, Schwarz reicht ein Remis bei einer Bedenkzeit von 4 Minuten. Die Farbverteilung für die Armageddon-Partie wird ausgelost.

Das vorliegende Turnier-Reglement wurde am 27. März 2014 genehmigt.

Der Vorstand des Schachklub Zollikofen