



Spielreglement

Der Schachklub Bantiger führt jährlich die Vereinsmeisterschaft und den Vereinscup durch.

Über die Ansetzung weiterer Wettbewerbe (Blitzturniere, Grand Slam, Spielabende mit anderen Vereinen etc.) entscheidet der Vorstand und bestimmt die Spieldaten. Er regelt den Modus und die Bedenkzeit, soweit er das nicht dem/der Spielleitenden überlässt.

Teil 1 Allgemeine Bestimmungen

1. Spiellokal und Spielbeginn

Die Wettbewerbe werden am Dienstagabend im Vereinslokal mit Spielbeginn um 19.30 Uhr ausgetragen, sofern der Vorstand in Ausnahmefällen nichts Anderes anordnet.

In gegenseitigem Einverständnis können Spielende für einzelne Partien (z.B. Nachholpartien) von dieser Regelung abweichen.

2. Anmeldungen

Der/die Spielleitende schreibt die Vereinsmeisterschaft und den Vereinscup aus, legt die Anmeldefristen fest und nimmt die Anmeldungen entgegen.

3. Bedenkzeit

Der Vorstand regelt die Bedenkzeiten für die Vereinsmeisterschaft und den Vereinscup. Sie sind für die Teilnehmenden verbindlich.

Für die Kontrolle sind die Digitaluhren des Vereins zu verwenden. Werden Partien ausserhalb des Vereinslokals gespielt, so sind eigene Digitaluhren von Spielenden zugelassen.

4. Notationspflicht

Für Partien mit normaler Bedenkzeit besteht eine Notationspflicht, für Kurz- und Blitzpartien nicht.

5. Resultatmeldung

Nach einer Partie hat der/die Sieger*in – bei Unentschieden der/die Spielende mit den weissen Steinen – das Resultat im Spiellokal sofort einzutragen.

Wird die Partie nicht im Spiellokal ausgetragen, so hat der/die gleiche Spielende das Resultat dem/der Spielleitenden innert 24 Stunden zu melden.

6. Verschiebung von Partien

In gegenseitigem Einverständnis können Spielende einzelne Partien vor- oder nachspielen.

Ohne gegenseitiges Einverständnis ist ein/eine Spieler*in bei einer Verhinderung berechtigt, eine Partie zu verschieben. Er/sie hat sicherzustellen, dass die Verschiebung dem Gegenspielenden rechtzeitig, aber bis spätestens um 18.00.Uhr des Vortages bekannt ist.

Wer eine Partie verschiebt, hat dafür zu sorgen, dass ein Vor- oder Nachspieltermin vereinbart wird.

7. Unentschuldigtes Fernbleiben

Tritt ein/eine Spieler*in am angesetzten oder vereinbarten Spieldatum nicht an, so verliert er/sie die Partie forfait. Die Einzelheiten regelt der Vorstand.

Vorbehalten bleibt ein unverschuldetes Fernbleiben (z.B. akute gesundheitliche Probleme, Verkehrsstau). In diesen Fällen ist die Partie nachzuspielen.

8. Hilfsmittel

Die Verwendung irgendwelcher Hilfsmittel ist untersagt.

Während der Dauer einer Partie sind elektronische Geräte auszuschalten und dürfen nicht benützt werden. Bei einer Widerhandlung kann der/die Gegenspielende beim Spielleiter/der Spielleiterin den Forfaitsieg verlangen.

In begründeten Fällen kann der/die Spielleitende Ausnahmen bewilligen.

9. Offene Fragen und Streitfälle

Bei offenen Fragen und Streitfällen unter Spielenden trifft der/die Spielleitende einen Entscheid.

Sind die betroffenen Spieler*innen damit nicht einverstanden, so können sie innerhalb von drei Tagen an den Vorstand gelangen. Dieser entscheidet nach Anhörung der Beteiligten endgültig.

Sind Vorstandsmitglieder von Streitfällen betroffen, so haben sie bei diesen Entschieden in den Ausstand zu treten.

Teil 2 Vereinsmeisterschaft

10. Gruppeneinteilung

Der Vorstand teilt die angemeldeten Spieler*innen in die notwendige Anzahl von Gruppen ein.

Für die Einteilung ist die Spielstärke der Spielenden massgebend. Sie bestimmt sich nach dem Resultat der Vereinsmeisterschaft aus dem Vorjahr, bei neuen Spieler*innen nach der bekannten oder vermuteten Spielstärke.

11. Spielplan

Der Vorstand legt den Spielplan mit den Spieltagen fest.

Beim Spielplan ist darauf zu achten, dass alle Teilnehmenden ähnlich viele Partien auszutragen haben.

Die Spieltage sind im Zweiwochenrhythmus anzusetzen. Vorbehalten bleiben Ausnahmen, die durch andere Termine bedingt sind.

12. Wertung der Partien

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

13. Rückzug

Spielende können sich aus der Vereinsmeisterschaft zurückziehen, wenn es ihnen nicht möglich oder zumutbar ist, weitere Partien zu bestreiten (gesundheitliche Gründe, Ortswechsel, etc.).

Hat er/sie im Zeitpunkt des Rückzuges weniger als die Hälfte der Partien gespielt, so werden sie nicht gewertet. Hat er/sie die Hälfte oder mehr gespielt, so werden sie gewertet, und die restlichen Partien gewinnen die Gegner*innen forfait.

14. Ranglisten

Die Ranglisten werden nach den erzielten Punkten erstellt. Bei Punktgleichheit sind in dieser Reihenfolge massgebend: Sonneborn-Wertung / Resultate der direkten Begegnungen / Anzahl Siege / mit Schwarz erzielte Punkte / mit Schwarz erzielte Siege / das Los.

Der/die Sieger*in der ersten Gruppe ist Vereinsmeister*in.

15. Auf- / Abstieg

Je die zwei Gruppenersten (ohne erste Gruppe) steigen auf, je die zwei letztklassierten (ohne Schlussgruppe) steigen ab.

Bei unterschiedlichen Gruppengrössen, neuen oder dem Rückzug von bisherigen Spielenden kann der Vorstand

- die Zahl der Aufsteigenden erhöhen oder auf einen Aufsteigenden reduzieren
- die Zahl der Absteigenden erhöhen, reduzieren oder auf Absteigende verzichten.

An Stelle dieser Regelung können die Gruppen bei grösseren Veränderungen im Teilnehmerfeld neu eingeteilt werden.

Teil 3 Vereinscup

16. Cup Modus

Der Vorstand legt auf Grund der Anmeldungen den Cup Modus fest.

Er kann

- einen oder mehrere Cupwettbewerbe durchführen
- für die Teilnahme an Cupwettbewerben Ausscheidungen ansetzen
- für Angemeldete, die sich nicht qualifizieren, zusätzliche Wettbewerbe organisieren.

17. Cuptableau

Gestützt auf den Cup Modus regelt der Vorstand allfällige Ausscheidungen und legt das/die Cuptableaux fest.

Er bestimmt die Partien und die Spieldaten. Dabei sind für Cuprunden in der Regel drei Spieltage einzusetzen.

18. Einteilung

Für die Einteilung der Spielenden ist bei Ausscheidungen und bei den Cupwettbewerben die Spielstärke massgebend. Sie bestimmt sich nach dem Rang in der laufenden Vereinsmeisterschaft, bei anderen Teilnehmenden nach der bekannten oder vermuteten Spielstärke.

19. Auslosung

Die Cuppartien mit Ausnahme der Finalpartien werden ausgelost, ebenso die Partien von allfälligen Ausscheidungen.

Die Auslosungen inkl. Zuteilung der Farbe der Steine erfolgen durch den/die Spielende/n zusammen mit einem weiteren Vorstandsmitglied. Über das Ergebnis wird ein Protokoll erstellt.

20. Remispartien

Der Vorstand legt fest, wie bei Remispartien der/die Siegende in weiteren Partien mit normaler Bedenkzeit oder in Kurz- oder Blitzpartien ermittelt wird.

21. Resultate

Der/die Sieger/in einer Cuppartie qualifiziert sich für die nächste Runde, der/die Verlierer/in scheidet aus.

Der Vorstand kann jedoch innerhalb eines Cupwettbewerbs einen Parallelwettbewerb (z.B. Kleiner Cup) austragen lassen, der von den Verlierern einer Runde bestritten wird.

Der/die Gewinner/in des Cupwettbewerbes mit den stärksten Teilnehmer*innen ist Cupsieger*in.

Teil 4 Schlussbestimmungen

22. Sanktionen

Bei ungebührlichem Verhalten sowie bei Verstössen gegen das Spielreglement kann der Vorstand einen Spieler/eine Spielerin warnen oder gegen ihn/sie Sanktionen in Form von Forfaitniederlagen, Punkteabzügen oder dem Ausschluss aus Wettbewerben verhängen.

23. Anwendung des Reglements

Fragen über die Auslegung des Reglements entscheidet der Vorstand, ebenso über Fragen, die im Reglement nicht geregelt sind. Er kann dabei die FIDE-Regeln anwenden.

Dieses Reglement wurde vom Vorstand am 19. Februar 2024 beschlossen. Es tritt mit der Genehmigung durch die Vereinsversammlung vom 7. Mai 2024 in Kraft.

Muri bei Bern, 7. Mai 2024

Der Präsident

Urs Gantner

Der Vizepräsident

Harry Mischol