



A. Klubmeisterschaft & Cup

1. Es wird nach den Regeln der FIDE gespielt.
2. Spielbeginn ist um 19.45 Uhr. Zu diesem Zeitpunkt wird die Uhr in Gang gesetzt, auch wenn der eine Spieler sich noch nicht am Brett befindet
3. Bedenkzeit Meisterschaft und Cup: 36 Züge in 1.5 h + 0.5 h für den Rest der Partie.
Endet die Cup-Partie mit einem Remis, so wird gleich im Anschluss eine Partie im Fischer-Modus (10 Minuten + 10 Sek. pro Zug) gespielt. Dies wird solange wiederholt, bis eine Entscheidung fällt.
4. Wer zu einer Partie nicht antreten kann, muss spätestens 24 Stunden vor Spielbeginn seinen Gegner Orientieren. Kann dieser nicht erreicht werden, ist der Turnierleiter in Kenntnis zu setzen.
Wird eine Partie nach dieser Frist abgesagt, so ist ein triftiger Grund notwendig um eine Verschiebung zu erreichen. Ansonsten wird die Partie forfait gewertet.
5. Wer nicht oder mit mehr als 30 Minuten Verspätung am Brett erscheint, verliert die Partie forfait. Für jede weitere unentschuldigte Absenz, wird ein Punkt abgezogen.
6. Der Spieler, der für das Verschieben der Partie verantwortlich ist, hat mit dem Gegenspieler einen neuen Termin zu finden. Können sich die Spieler nicht auf einen neuen Termin einigen, so setzt der Turnierleiter das Spiel neu an.
7. Sämtliche Partien müssen am Spielabend im Klublokal ausgetragen werden. Ausnahmen nur nach Absprache mit dem Turnierleiter.
8. Es ist Pflicht, die Partie Zug um Zug aufzuschreiben.
9. Vor Beginn der letzten Runde müssen sämtliche bisherigen Partien gespielt sein. Partien der Schlussrunde dürfen nur bei triftigen, nicht voraussehbaren Gründen im

Einvernehmen mit dem Spielleiter verschoben werden.

10. Ist ein Spieler in einem Turnier mehr als 1 Partie im Rückstand, so wird nach Absprache mit dem Spielleiter und bei nicht Vorliegen eines triftigen Grundes die am weitesten zurückliegende Partie als Forfaitniederlage für diesen Spieler gewertet.
11. An der Klubmeisterschaft dürfen auch Schüler teilnehmen. Bei Partien mit Jugendlichen unter 16 Jahren gelten folgende Änderungen:
 - a.) Spielbeginn 19.30 Uhr.
 - b.) Bedenkzeit 1 Std. pro Spieler für die ganze Partie.

B. Weitere Turniere: Blitz, Schnellschach, Open

1. Es wird nach den FIDE-Regeln, geltend für die jeweilige Turnierform, gespielt.
2. Welche Turniere in einem Schachjahr jeweils zur Austragung gelangen, bestimmt die GV. Ausserdem kann auf Vorschlag des Vorstandes oder eines Klubmitgliedes, jederzeit ein Turnier zur Durchführung gelangen, es darf aber den an der GV beschlossenen Spielplan nicht beeinträchtigen.
3. Der Turnierleiter erarbeitet vor Beginn des Turniers den Durchführungsmodus und die Regeln.

C. Für alle Turniere

1. Der Sieger, bei Remis der Spieler mit Weiss, meldet das Resultat dem Turnierleiter.
2. Streitfälle werden vom Turnierleiter entschieden. Gegen seine Beschlüsse kann beim Vorstand Einspruch erhoben werden.

D. Modus der Klubmeisterschaft

1. Die Klubmeisterschaft wird in zwei, bei genügender Beteiligung, in drei Stärkeklassen ausgetragen. Alle Kategorien spielen vollrändig.



2. Die Einteilung der Spieler in eine der Stärkeklassen, erfolgt auf der Basis der vorangegangenen Meisterschaft. Spieler, die erstmals teilnehmen oder die ausgesetzt haben, werden nach ihrer ELO-Zahl der aktuellen Führungsliste eingeteilt:
Kat. M ab 1900 Punkte
Kat. A ab 1600 Punkte.
In begründeten Fällen, kann der Vorstand von dieser Regelung abweichen.
 3. Die Kategorie M und A bestehen üblicherweise aus 10 Teilnehmern, die übrigen Teilnehmer spielen in der Kategorie B.
 4. Die ersten 6 Spieler der Kategorie M qualifizieren sich für das vollrundige Turnier zur Ermittlung des Klubmeisters. Ihre Punkte aus der Vorrunde werden halbiert (Viertelpunkte werden aufgerundet). Es wird mit vertauschten Farben gespielt. Der Sieger erhält den Meister-Pokal.
 5. Die Austragung der Auf- und Abstiegsrunden erfolgt in zwei Gruppen mit je 6 (max.8) Spielern. Bei genügender Beteiligung, werden weitere Gruppen à mindestens 5 (max. 8) Teilnehmern gebildet.

Gruppe 1
M: Rang 7, 10
A: Rang 2, 3, 5, (7, 10)
B: Rang 2

Gruppe 2
M: Rang 8, 9
A: Rang 1, 4, 6, (8, 9)
B: Rang 1
 6. Neu eintretende Spieler ab 1600 ELO-Punkte, werden der Gruppe 1, resp. 2 zugefügt. Sie geniessen gegenüber Rang (7, 10) und (8, 9) den Vortritt.
 6. Die Ersten und Zweiten der Gruppen 1 und 2 steigen in die Kategorie M auf; die Ersten der Gruppen 3 und 4 in die Kategorie A. Treten auf den Meisterschaftsstart neue qualifizierte M- oder A-Spieler ein, verringert sich die Anzahl der Aufsteiger. Die Gruppensieger steigen in jedem Falle auf! Nötigenfalls tragen die Zweitplatzierten einen Stiechkampf aus. Der 2. Gruppenrang berechtigt nicht zwingend zum Aufstieg.
 7. Wertung bei Punktegleichheit:
 1. Sonneborn-Berger Wertung
 2. die direkte Begegnung
 3. die grössere Anzahl Siege
 4. das bessere Resultat mit SchwarzBesteht noch Gleichheit, wird ex-aequo rangiert.
Für die Wertung der Finalrunde M gilt zuerst die bessere Klassierung in der Vorrunde. Bringt dies keine Entscheidung, verfährt man bei Punktegleichheit wie eingangs unter Punkt 7 beschrieben.
 8. Für die Paarungen (ausgenommen die Finalrunden der Kat. M), ist die offizielle Tabelle der FIDE massgebend. Bei den Vorrunden werden die Nummern ausgelost.
- Dieses Reglement ersetzt jenes vom 29.01.2008 und ist gültig ab 01.02.2009