

Spielreglemente des ASV Gurten

A. Winterturnier (Vereinsmeisterschaft)

1. Allgemeines

- 1.1 Der ASV Gurten führt jährlich ein Winterturnier durch.
- 1.2 Der Vorstand beschliesst, wie das Winterturnier durchgeführt wird. Er hat dabei die Beschlüsse und Anregungen der Haupt- und Halbjahresversammlung nach Möglichkeit zu berücksichtigen.
- 1.3 Am Winterturnier sind nur Aktivmitglieder, die den Mitgliederbeitrag bezahlt haben, und Personen, die schriftlich ihre Beitrittsabsicht kundgetan haben, teilnahmeberechtigt.

2. Klasseneinteilung und Turniersystem

- 2.1 Das Winterturnier wird in 2 bis 5 Klassen gespielt, die der Stärke nach alfabetisch bezeichnet werden.
- 2.2 In den Klassen A und B wird ein doppelrundiges Turnier gespielt. Diese beiden Klassen umfassen nach Möglichkeit je 8 Spieler. Die minimale Spielerzahl in diesen Klassen ist 6.
- 2.3 In den weiteren Klassen wird nach Möglichkeit ebenfalls doppelrundig gespielt.
- 2.4 Die Startnummern werden in allen Klassen ausgelost.

3. Regeln und Streitfälle

- 3.1 Für das Winterturnier gelten die FIDE-Regeln, die Sonderregeln des ASV im Kapitel D, und das vorliegende Reglement.
- 3.2 Bei Streitfällen, die von den beiden Spielern nicht selber beigelegt werden können, muss der Spielleiter einen Entscheid fällen und durchsetzen. Bei Verhinderung des Spielleiters ist der Entscheid durch den Vizespielleiter oder ein anderes Vorstandsmitglied zu fällen.
- 3.3 Gegen einen Entscheid gemäss Art. 3.2 kann von einem betroffenen Spieler innert 48 Stunden schriftlich an den Präsidenten rekuriert werden.
- 3.4 Über einen Rekurs wird vom Vorstand unter Anhörung der beiden Spieler innert 14 Tagen letztinstanzlich entschieden.

4. Spielzeiten

- 4.1 Spielbeginn ist um 19:30 Uhr. Die Uhren müssen um diese Zeit in Gang gesetzt werden.
- 4.2 Sämtliche Partien müssen um 23.00 Uhr abgebrochen werden.
- 4.3 Die Bedenkzeit beträgt für die ersten 36 Züge 1½ Stunden, dann pro 36 Züge je 1½ Stunden.

5. Nachholen von Partien

- 5.1 Unentschuldigtes Fernbleiben bringt den Verlust der Partie mit sich. Der Spielleiter hat die Partie forfait zu werten.
- 5.2 Das Verschieben einer Partie muss dem Gegner bis 13.00 Uhr des Spieltages mitgeteilt werden. Dem Spielleiter ist gleichzeitig schriftlich bekanntzugeben, welcher Spieler die Verschiebung verursacht hat und an welchem Datum die Partie nachgeholt wird.
- 5.3 Partien der Vorrunde, die bis spätestens 6 Wochen nach Rückrundenbeginn nicht beendet sind, werden für den oder die Säumigen als forfait verloren gewertet.
- 5.4 Partien, die bis zum offiziellen Meisterschaftsschluss nicht beendet sind, werden für den oder die Säumigen als forfait verloren gewertet.

6. Aufstieg und Abstieg

6.1 In den Klassen B-E steigen je die 2 erstrangierten Spieler in die nächst höhere Klasse auf.

6.2 In den Klassen A-D steigen im Normalfall je die 2 letztrangierten Spieler in die nächst tiefere Klasse ab. Der Vorstand ist ermächtigt, mehr oder weniger Spieler absteigen zu lassen.

Ergänzung: Sofern in weniger als drei Kategorien gespielt wird, entscheidet der Vorstand aufgrund sportlicher Kriterien über die Anzahl Auf- und Absteiger.

7. Klassierung

7.1 Ein Spieler, der 4 Wochen nach Rückrundenbeginn nicht mehr als die Hälfte der Vorrundenpartien gespielt hat, wird aus dem Winterturnier gestrichen und im Normalfall relegiert. Seine Resultate werden annulliert.

7.2 Wenn ein Spieler in der Rückrunde nicht mehr als die Hälfte der Partien gespielt hat, werden seine Resultate der Rückrunde annulliert. Falls er aber gegen einen Gegner in der Vorrunde forfait verlor und die Rückrunde gegen ihn spielte, so wird dem entsprechenden Gegner das Resultat aus der gespielten Rückrundenpartie gezählt und der Forfait-Sieg gestrichen. Ein Spieler, von dem die Rückrunde nicht gewertet werden kann, wird nicht klassiert, und der Vorstand ist berechtigt, ihn absteigen zu lassen.

7.3 In jeder Klasse werden die Spieler nach der Anzahl Gewinnpunkte rangiert. (Ausnahme: Siehe Art. 7.6.)

7.4 Bei Gewinnpunktegleichheit entscheidet die Klassierung nach Sonneborn-Berger-Punkten.

7.5 Weitere Klassierungskriterien bei Gleichheit der Sonneborn-Berger-Punkte sind zuerst das Resultat aus den Direktbegegnungen und dann die Anzahl Siege.

7.6 In der Klasse A muss aber um den ersten Rang ein Stichkampf ausgetragen werden, falls an der Spitze mehr als ein Spieler mit gleich vielen Gewinnpunkten sind.

7.7 Der Stichkampf gemäss Art. 7.6 wird über eine Gewinnpartie ausgetragen, wenn 2 Spieler betroffen sind. Dabei werden die Farben für die erste Partie ausgelost. Wenn mehr als 2 Spieler betroffen sind, bestimmt der Vorstand den Modus des Stichkampfes und weitere Klassierungskriterien.

8. Titel und Preise

8.1 Der Sieger der Klasse A erhält den Titel des Vereinsmeisters.

8.2 Die beiden erstklassierten jeder Klasse erhalten einen gravierten Schachpokal und einen Sonderpreis.

9. Unvorhergesehenes

Über alle im Reglement nicht enthaltenen Vorkommnisse entscheidet der Vorstand endgültig.

B. Vereinscup

1. Allgemeines

1.1 Der ASV Gurten führt jährlich einen Vereinscup durch.

1.2 Am Vereinscup sind nur Aktivmitglieder, die den Mitgliederbeitrag bezahlt haben, und Personen, die schriftlich ihre Beitrittsabsicht kundgetan haben, teilnahmeberechtigt. Wer in 2 aufeinanderfolgenden Vereinscups durch eine Forfait-Niederlage ausgeschieden ist, ist für den darauffolgenden Vereinscup gesperrt.

1.3 Für die Cup-Partien werden keine speziellen Einladungen versandt.

2. Auslosung

- 2.1 Es liegt im Ermessen des Spielleiters zu entscheiden, ob in der ersten Runde alle Teilnehmer spielen müssen und erst in einer Zwischenrunde die Anzahl der Spieler auf eine Zweierpotenz gebracht wird oder ob die Anzahl der Spieler bereits in der ersten Runde auf eine Zweierpotenz gebracht wird.
- 2.2 Sämtliche Freilose werden ausgelost.
- 2.3 Alle Cup-Paarungen werden öffentlich ausgelost. Es werden dabei keine Spieler gesetzt. Es wird auch keine Rücksicht darauf genommen, mit welchen Farben die Spieler in den vorangegangenen Partien spielen mussten.

3. Regeln und Streitfälle

- 3.1 Für den Vereinscup gelten die FIDE-Regeln, die Sonderregeln des ASV im Kapitel D, und das vorliegende Reglement.
- 3.2 Bei Streitfällen, die von den beiden Spielern nicht selber beigelegt werden können, muss der Spielleiter einen Entscheid fällen und durchsetzen. Bei Verhinderung des Spielleiters ist der Entscheid durch den Vizespielleiter oder ein anderes Vorstandsmitglied zu fällen.
- 3.3 Gegen einen Entscheid gemäss Art. 3.2 kann von einem betroffenen Spieler innert 48 Stunden schriftlich an den Präsidenten rekuriert werden.
- 3.4 Über einen Rekurs wird vom Vorstand unter Anhörung der beiden Spieler innert 14 Tagen letztinstanzlich entschieden.

4. Spielzeiten

- 4.1 Spielbeginn ist um 19:30 Uhr. Die Uhren müssen um diese Zeit in Gang gesetzt werden.
- 4.2 Sämtliche Partien müssen um 23.00 Uhr abgebrochen werden.
- 4.3 Die Bedenkzeit beträgt für die ersten 36 Züge 1½ Stunden, dann pro 36 Züge je 1½ Stunden.

5. Cup-Wettkampf

- 5.1 Die beiden Spieler tragen mit den ausgelosten Farben eine Partie aus. Falls diese Partie unentschieden ausgeht, wird eine weitere Partie mit umgekehrten Farben gespielt.
- 5.2 Geht auch die zweite Partie remis aus, wird mit der ursprünglichen Farbverteilung eine Halbstundenpartie gespielt. (Ausnahme: Siehe Art. 5.4.) Und falls auch diese remis endet, ist am gleichen Abend mit umgekehrten Farben eine weitere Halbstundenpartie auszutragen. Geht auch die zweite Halbstundenpartie unentschieden aus, so entscheidet das Los, wer Sieger im entsprechenden Cup-Wettkampf ist.
- 5.3 Der Sieger eines Cup-Wettkampfes kommt eine Runde weiter, der Verlierer scheidet endgültig aus.
- 5.4 Für den Cup-Final gilt Art. 5.2 nicht. Im Cup-Final muss auch nach der zweiten Partie weitergespielt werden, bis eine Partie nicht remis ausgeht. Dabei werden nach jeder Partie die Farben gewechselt.

6. Frist

- 6.1 Unentschuldigtes Fernbleiben bringt den Verlust der Partie mit sich. Der Spielleiter hat die Partie forfait zu werten.
- 6.2 Das Verschieben einer Partie muss dem Gegner bis 13.00 Uhr des Spieltages mitgeteilt werden. Dem Spielleiter ist gleichzeitig schriftlich bekanntzugeben, welcher der Spieler die Verschiebung verursacht hat und an welchem Datum die Partie nachgeholt wird.
- 6.3 Ein Cup-Wettkampf muss bis zur nächsten Cup-Runde beendet sein. Falls ein Wettkampf nicht beendet ist, wird er für den oder die Säumigen als forfait verloren

gewertet. In begründeten Fällen darf der Spielleiter aber die Frist erstrecken, falls dies den weiteren zeitlichen Ablauf des Cups nicht zu stark beeinträchtigt.

7. Titel und Preise

7.1 Der Sieger des Cup-Finals erhält den Titel des Cup-Siegers.

7.2 Die beiden Finalisten erhalten je einen gravierten Becher. Weitere Preise sind nicht vorgesehen.

8. Unvorhergesehenes

Über alle im Reglement nicht enthaltenen Vorkommnisse entscheidet der Vorstand endgültig.

C. Blitzmeisterschaft

1. Allgemeines

1.1 Der ASV Gurten führt nach Möglichkeit jedes Jahr eine Blitzmeisterschaft durch.

1.2 Für die Durchführung der Blitzmeisterschaft wird vom Vorstand ein Turnierleiter bestimmt.

1.3 An der Blitzmeisterschaft sind nur Aktivmitglieder und Personen, die schriftlich ihre Beitrittsabsicht kundgetan haben, teilnahmeberechtigt.

2. Modus

2.1 Die Blitzmeisterschaft wird in einer einzigen Klasse durchgeführt.

2.2 Falls höchstens 11 Teilnehmer anwesend sind, wird ein vollrundiges Turnier gespielt.

2.3 Bei mehr als 11 Teilnehmern werden 7 Runden nach Schweizer System gespielt.

3. Regeln und Bedenkzeit

3.1 Für die Blitzmeisterschaft gelten das vorliegende Reglement und die FIDE-Regeln für 5-Minuten-Blitzschach mit Ausnahme der Bedenkzeit und des Mobiltelefonverbots.

3.2 Bei Streitfällen entscheidet der Turnierleiter. Seine Entscheide können nicht angefochten werden.

3.3 Die Bedenkzeit beträgt 7 Minuten. Bei Vorliegen von gewichtigen Gründen kann der Turnierleiter eine Bedenkzeit von 5 Minuten festlegen.

4. Klassierung

4.1 Klassiert wird zuerst nach Gewinnpunkten, dann nach Buchholz-Punkten (bei Schweizer System) oder nach Sonneborn-Berger-Punkten (bei einem vollrunden Turnier), dann nach den Resultaten aus eventuellen Direktbegegnungen und schliesslich nach der grösseren Anzahl Siege.

4.2 Genügen die Kriterien aus Art. 4.1 nicht, um eine eindeutige Klassierung vorzunehmen, so werden die betreffenden Spieler im gleichen Rang klassiert.

4.3 Falls an der Spitze keine eindeutige Klassierung nach Art. 4.1 möglich ist, muss ein Stichkampf um den Sieger ausgetragen werden. Der Turnierleiter bestimmt den Modus des Stichkampfes und weitere Klassierungskriterien.

5. Titel

Der Sieger ist Blitzmeister des ASV Gurten bis zur nächsten Blitzmeisterschaft.

6. Unvorhergesehenes

Über alle im Reglement nicht enthaltenen Vorkommnisse entscheidet der Turnierleiter endgültig.

D. Sonderregeln des ASV

1. Das Mitführen eines Mobiltelefongerätes im Spiellokal ist zugelassen. Der Halter hat dafür zu sorgen, dass die anderen Spieler im Lokal dadurch nicht gestört werden.
2. Die Partie wird als verloren gewertet falls der Gegner nicht innerhalb einer Stunde nach Spielbeginn ins Spiellokal eintrifft.

E. Schlussbestimmung

Die vorliegenden Spielreglemente des ASV Gurten (A. Winterturnier, B. Vereinscup, C. Blitzmeisterschaft) wurden an der ausserordentlichen Hauptversammlung vom 23.6.87 beschlossen und im Juli 2009 leicht überarbeitet. Die überarbeitete Version wurde vom Vorstand am 18.8.2009 für die Wintersaison 2009/10 freigegeben und an der Hauptversammlung im 2010 genehmigt. Ab 2015 erhalten die beiden erstklassierten jeder Klasse einen gravierten Schachpokal und einen Sonderpreis.

Schlusswort des Spielleiters

Partien welche verschoben werden sind möglichst schnell nachzuholen.
Zähle auf eure Disziplin. Grössere Verschiebungen sind mit mir abzusprechen.

Ich wünsche allen Aktiven, die in dieser Spielsaison mitmachen, spannende und faire Partien.

Der Spielleiter: Gianpaolo Federspiel

Bern, den 24. August 2017