

Schachclub Therwil

Turnierreglement Vereinsmeisterschaft

1. VMT Die Vereinsmeisterschaft des Schachclubs Therwil, kurz VMT, steht sowohl den Mitgliedern des Schachclubs Therwil als auch Gästen offen.
2. Daten Die Daten werden im Clubkalender veröffentlicht.
3. Tageszeit Die Runden der VMT beginnen, gemäss Beschluss an der Vereinsversammlung vom 26. 8. 2004, um 19:30 Uhr.
4. Runden, Modus Die VMT wird in 7 Runden nach Schweizer System gespielt.
5. Kategorien Die VMT wird in einer einzigen Stärkeklasse gespielt.
6. Regeln Es gelten die am 26. August 2004 gültigen Spiel- und Paarungsregeln der FIDE. Anderslautende Bestimmungen im vorliegenden Reglement gehen vor.
7. Kadenz Die Kadenz beträgt 36 Züge in 1,5 Stunden + ½ Stunde für den Rest der Partie.
8. Elowertung Die VMT wird nicht zur Wertung für die Führungsliste des SSB angemeldet.
9. Einsatz Die Teilnehmenden bezahlen keinen Einsatz.
10. Rangermittlung Die Schlussrangliste wird erstellt durch absteigendes Ordnen nach Punktetotal. Punktegleiche in den hinteren Rängen werden wie folgt klassiert:
 1. Summenwertung (progressive score)
 2. Buchholz
 3. Ex aequoFür den 1. Rang werden bei Punktegleichheit Stichkämpfe im Zeitmodus des GP-Rapid mit allen im 1. Rang punktegleichen Spielern ausgetragen. Jeder Spieler spielt gegen jeden anderen Spieler zwei Partien mit Farbwechsel. Klassiert wird durch absteigendes Ordnen nach Punktetotal. Das gleiche Prozedere wird wiederholt, bis ein Spieler alleine im ersten Rang klassiert ist. Termin und Auslosung regeln die Spielleiter in Absprache mit den Spielern fallweise.
11. Preise Für den ersten Rang wird ein Wanderpokal verliehen. Des weiteren werden drei Preise vergeben für die drei Bestplatzierten, ausser wenn die drei Bestplatzierten infolge von Ranggleichheit nicht eindeutig feststehen. In diesem Falle werden mehr als drei Preise vergeben, nämlich Preise
 - für alle im Rang 1, wenn im Rang 1 mehr als drei Teilnehmende stehen,
 - oder andernfalls für alle in den Rängen 1 und 2, wenn im Rang 1 weniger als 3, aber in den Rängen 1 und 2 zusammen mehr als drei Teilnehmende stehen,
 - oder andernfalls für alle in den Rängen 1, 2 und 3, wenn in den Rängen 1 und 2 weniger als 3, aber in den Rängen 1, 2 und 3 zusammen mehr als drei Teilnehmende stehen.
12. Anmeldung Die Anmeldung erfolgt mittels Anmeldetalon oder direkt beim Spielleiter 1 (Adresse untenstehend) bis spätestens 10 Tage vor der ersten Runde.
13. Verschieben von Partien Partien, die verschoben werden müssen, werden normalerweise vorgeholt. In begründeten Fällen von kurzfristig entstandenen Verhinderungen können Partien auch nachgeholt werden. Verhinderte müssen die Spielleitung und die Gegenseite so früh wie möglich benachrichtigen. Der letzteren müssen sie so weit wie möglich entgegenkommen im Festlegen eines Austragungsdatums, und sie müssen dieses Datum der Spielleitung bekannt geben. Kann kein Austragungsdatum gefunden werden, gewinnt die Partie forfait, wer am offiziellen Austragungsdatum hätte anwesend sein können.

Kann ein Teilnehmer während des Turniers mehr als einmal nicht am vorgesehenen Termin spielen, wird ab der zweiten Abwesenheit die betreffende Runde mit null Punkten gewertet.

Meldet der Teilnehmer die Abwesenheit bis zwei Wochen vor dem Rundetermin, wird er für diese Runde nicht gepaart. Wird die Abwesenheit später gemeldet, wird die Partie forfait zu Ungunsten des zum zweiten Mal Abwesenden gewertet.

14. Unentschuldigtes Nichterscheinen

Wer zum zweiten Mal zu einer Partie nicht antritt, ohne vorgängig die Spielleitung und/oder die Gegenseite benachrichtigt zu haben und ohne nachträglich das Versäumnis triftig begründen zu können, gilt als vom Turnier zurückgetreten (gemäss Art. F.8 der zur Zeit gültigen FIDE-Regeln für das Schweizer System).

15. Wertung noch nicht gespielter Partien

Eine nicht gespielte Partie wird für das Erstellen der Paarungen provisorisch gewertet:

- jeweils mit $\frac{1}{2} : \frac{1}{2}$, falls die Elodifferenz in der betreffenden Paarung weniger als 100 beträgt oder falls beide Seiten keine Elopunkte haben,
- jeweils mit $1 : 0$ für die Elostärkeren, falls die Elodifferenz 100 oder mehr beträgt.
- Hat in einer Paarung nur eine Seite keine Elopunkte, bestimmt der Spielleiter das provisorische Resultat.

16. Bekanntgabe der Paarungen

Die Paarungen werden jeweils am Tag nach einer Runde auf der Homepage des Schachclubs Therwil veröffentlicht. Wer keinen Internetanschluss hat, kann die Paarungen am folgenden Spielabend im Clublokal einsehen. Wer es wünscht, erhält die Paarungen per Post zugestellt.

17. Meldung der Resultate

Die Verantwortung, das Partieresultat zu melden, liegt bei jenen, die gewonnen haben, bei remis bei jenen, die mit weiss gespielt haben. Während der Runde liegt eine Paarungsliste zum Eintragen der Resultate auf. Das Resultat einer vorgeholten Partie muss dem Spielleiter 1 vor der betreffenden Runde mitgeteilt werden, das Resultat einer nachgeholten Partie sofort nach der Partie. Partien ohne Resultatmeldung werden mit $0 : 0$ gewertet.

18. Rekurse

Teilnehmende können gegen einen Spielleiterentscheid, von dem sie selbst betroffen sind, einen Rekurs einreichen. Ein Rekurs kann sich nur auf die Auslegung der FIDE-Regeln oder des VMT-Reglements beziehen. Ein Rekurs muss den oder die Artikel nennen, die betroffen sind. Ein Rekurs muss, mündlich oder schriftlich, innerhalb von 24 Stunden nach dem Vorfall bei einem der Spielleiter eingereicht werden, welcher ihn dann dem Schiedsgericht übergibt.

19. Schiedsgericht

Das Schiedsgericht besteht aus dem am Fall nicht direkt beteiligten Spielleiter und aus zwei am Fall nicht beteiligten Vorstandsmitgliedern. In einem Streitfall entscheidet das Schiedsgericht, nach Anhören beider Seiten sowie des beteiligten Spielleiters, endgültig.

20. Genehmigt

an der Vereinsversammlung August 2004, ergänzt im Oktober 2010

Turnierleiter
Stellvertreter

Spielleiter 1
Spielleiter 2