



Schachclub Oftringen

Spielreglement SCO

A. Veranstaltungen

	Wertung für vereinsinterne Jahres-Meisterschaft
1. Teilnahme an der Schweizerischen Mannschaftsmeisterschaft	ja
2. Clubmeisterschaft	ja
3. Cupwettbewerb	ja
4. Teilnahm am Aargauischen Schachtag	ja
5. Gartenschachturnier	ja
6. Samichlausblitzturnier	ja
7. Pfingstblitzturnier	ja
8. Eröffnungsturnier zu Beginn des Vereinsjahrs	ja
9. Clubwettkämpfe	ja
10. Jugendschachförderung	nein
11. Diverse schachliche und nichtschachliche Anlässe	nein
12. Förderung der Teilnahme an regionalen, kantonalen, schweizerischen und internationalen Turnieren	nein

B. Allgemeine Bestimmungen

1. Für die Durchführung der einzelnen Anlässe sind die vom Vorstand hierfür bestimmten Turnierleiter zuständig.
2. Sofern das Spielreglement keine Bestimmungen für den Ablauf einer Turniers enthält, trifft der zuständige Spielleiter die nötigen Anordnungen. Insbesondere entscheidet der Turnierleiter Streitfälle endgültig.
3. Turniereinsätze sind in der Regel von den Teilnehmern selber zu tragen. Für die Schweizerischen Mannschaftsmeisterschaft und dem aargauischen Schachtag zahlt hingegen der Schachclub die Einsätze. Für andere Veranstaltungen kann der Vorstand ausnahmsweise Beiträge beisteuern.
4. Bei der Teilnahme an nicht vom Schachclub durchgeführten Anlässen gelten die Turnierreglemente des jeweiligen Veranstalters.
5. Es gelten für alle vom Schachclub durchgeführten Anlässe die Spielregeln der FIDE, sowie für Blitzturniere die FIDE-Regeln für 5-Minuten-Blitzschach, sofern dieses Reglement keine Abweichungen hiervon enthält.

C. Reglement für die vom Club organisierten Anlässen

1. Clubmeisterschaft

- a) Der Vorstand legt die Anzahl der Kategorien und den Spielmodus für jede Meisterschaft neu fest.
- b) Wird in mehreren Stärkeklassen gespielt, so erfolgt die Einteilung der Spieler in die verschiedenen Kategorien aufgrund der Spielstärke. Die Resultate der vorangegangenen Meisterschaft werden angemessen berücksichtigt. Zuständig für diese Einteilung ist der Vorstand.
- c) Clubmeister ist der Sieger in der stärksten Kategorie.
- d) Bei Punktegleichheit wird in **vollrunden** Turnieren nach der **Sonnebornberger**-Wertung klassiert. Für **nicht vollrunden** Turniere wird nach der **Buchholz**-Wertung rangiert. Sind diese Hilfwertungen ebenfalls gleich, so werden die Spieler im gleichen Rang klassiert.
- e) Bei Partieverchiebungen hat der betreffende Spieler seinen Gegner rechtzeitig zu benachrichtigen, ansonsten die Partie als verloren gewertet wird.

- f) Partien, die bis zu dem vor Meisterschaftsbeginn festgesetzten Stichtag nicht gespielt sind, werden in der Regel für beide Spieler mit **Null** bewertet. Ausnahmen hiervon können gemacht werden, wenn vorwiegend **ein** Spieler für die Nichtaustragung der Partie verantwortlich ist.
- g) Meisterschaftspartien werden mit der Uhr gespielt. Die Bedenkzeit beträgt **90 Min. für 36 Züge**, bei Hängepartien für die nächsten **24 Züge 1 Stunde**, usw.....
Der Turnierleiter kann andere Bedenkzeiten anordnen.

2. Cupwettbewerb

- a) Austragungsmodus ist das Cupsystem.
- b) Die Partien werden durch den Turnierleiter im Beisein einer neutralen Person ausgelost.
- c) Hat ein Spieler in der Vorrunde keinen Gegner, so qualifiziert er sich automatisch für die 2. Runde.
Sofern sich für die 2. Cuprunde nicht 4, 8, 16 oder 32 Teilnehmer qualifiziert haben, findet unter den Spielern, die in der Vorrunde verloren oder nicht teilgenommen haben, ein Ausscheidungsturnier statt. Es qualifizieren sich so viele, wie für die Erreichung der Gesamtzahl der 2. Runde erforderlich sind.
- d) Die Bedenkzeit beträgt 90 Min. für 36 Züge, anschliessend 24 Züge pro Stunde.
- e) Endet die Partie Remis, wo wird sie innert angemessener Frist mit Farbwechsel und voller Bedenkzeit wiederholt. Endet auch die 2. Partie unentschieden, so ist eine 3. Partie zu spielen. Die Bedenkzeit beträgt dabei 30 Min. pro Spieler für die ganze Partie. Endet auch diese Remis, so entscheidet das Los. Für die 3. Partie werden die Farben neu ausgelost.
- f) Finalpartien werden auch bei Remis in der 2. Partie immer mit voller Bedenkzeit wiederholt. Es werden wo viele Partien gespielt, bis ein Spieler eine Partie gewinnen kann.
- g) Bei Partieverchiebungen hat der betreffende Spieler seinen Gegner rechtzeitig zu benachrichtigen, ansonsten die Partie als verloren gewertet wird.
- h) Der Gewinner des Cupwettbewerbs erhält die Cuptrophäe als Wanderpreis. Gewinnt der gleiche Spieler innert **5 Jahren dreimal** den Cupwettbewerb, so kann er die **Trophäe behalten**.

3. Gartenschach

- a) Der Schachclub organisiert alljährlich ein Gartenschachturnier.
- b) Der Vorstand legt für des Gartenschachturnier den Turniermodus neu fest. Wird in mehreren Stärkeklassen gespielt, so gilt für die Gruppeneinteilung die Regelung für die Clubmeisterschaft analog.
- c) Der Gartenschachspielleiter ist für die ordnungsgemässe Durchführung verantwortlich. Er trifft die nötigen Anordnungen hierfür. Insbesondere legt er die Bedenkzeit fest und entscheidet Streitfälle endgültig.

4. Pfingst- und Samichlausturniere

- a) Der Turnierleiter entscheidet über den Spielmodus.
- b) Pro Partie hat jeder Spieler 5 Minuten Bedenkzeit für die ganze Partie.
- c) Es gelten die FIDE-Regeln für das 5-Minuten-Blitzschach.

5. Eröffnungsturnier

- a) Der Turnierleiter entscheidet über den Spielmodus.
- b) Sofern der Turnierleiter nichts anderes bestimmt, beträgt die Bedenkzeit 10 Min. pro Spieler für die ganze Partie.
- c) Sofern nichts anderes angeordnet wird, gelten die FIDE-Regeln für 5-Minuten-Blitzschach.

6. Clubwettkämpfe

- a) An diesen sollen abwechslungsweise alle interessierten Spieler teilnehmen können.
- b) Die Einteilung der Spieler und die Art der Durchführung werden vom Spielleiter bestimmt.

D. Bewertungssystem für die Jahresmeisterschaft

1. Jahresmeister des Schachclubs Oftringen und Gewinner des Läufers ist derjenige Spieler, der aus allen für die Jahresmeisterschaft zählenden Veranstaltungen die höchste Punktzahl erreicht.
2. Sind 2 oder mehrere Spieler punktgleich, so entscheidet:
 - a) Schweizerische Mannschaftsmeisterschaft
 - b) Aargauischer Schachtag
 - c) Clubmeisterschaft
3. Gewinnt ein Spieler innert 5 Jahren dreimal die Trophäe, so kann er den Wanderpreis definitiv behalten.
4. Sieger des Turms wird derjenige Spieler, der aus allen vereinsinternen für die Jahresmeisterschaft zählenden Wettbewerbe die höchste Punktzahl erreicht. Für diese Wertung fallen die in der Schweizerischen Mannschaftsmeisterschaft und am kantonalen Schachtag erzielten Resultate ausser Betracht.
5. Sind 2 oder mehrere Spieler punktgleich, so entscheidet:
 - a) Clubmeisterschaft
 - b) Cupwettbewerb
6. Die Regelung von D3 gilt für den Turm analog.
7. Ein Spieler kann im gleichen Vereinsjahr nicht beide Trophäen gewinnen. In diesem Fall wird der betreffende Spieler Sieger des Läufers. Den Turm gewinnt derjenige Spieler, der aus den vereinsinternen Wettbewerben die zweithöchste Punktzahl erreicht.

8. Wertung der einzelnen Veranstaltungen:

a) Schweizerische Mannschaftsmeisterschaft

Pro Spieler werden die 4 besten Resultate bewertet, nämlich

Sieg:	6 Punkte pro Wettkampf
Remis:	3 Punkte pro Wettkampf

b) Clubmeisterschaft

Pro Partie

Sieg:	4 Punkte
Remis:	2 Punkte

c) Cupwettbewerb

Teilnahmebonus: 2 Punkte

Für jede überstandene
Runde: 4 Punkte

d) Aargauischer Schachtag

Kat.	Sieg	Remis	Teilnahmebonus
M	18	9	10
A	15	7.5	8
B	12	6	6
C	9	4.5	4
D	6	3	2

e) Gartenschachturnier

Pro Partie Sieg 2 Punkte
 Remis 1 Punkt

f) Pfingst-Samichlausblitz- und Eröffnungsturnier

Pro Partie Sieg 1 Punkt
 Remis ½ Punkt

g) Clubwettkämpfe

Bewertet werden pro Spieler die besten Resultate aus 2 Wettkämpfen. Der Teilnahmebonus wird für alle Wettkämpfe gutgeschrieben, jedoch pro Spieler für maximal 4, da prinzipiell allen Spielern Gelegenheit zur Teilnahme gegeben werden soll.

Teilnahmebonus 1 Punkt pro Wettkampf
Sieg 4 Punkte pro Wettkampf
Remis 2 Punkte pro Wettkampf