

Turniermodus

§1.1 Die Klubmeisterschaft wird in zwei Gruppen gespielt.

§1.2M Im Meisterturnier mit 8 Teilnehmern¹ werden 7 Runden gespielt.

§1.2H Im Hauptturnier mit offener Teilnehmerzahl werden 7 Runden nach dem Schweizer System gespielt.

§1.3M Spielberechtigt sind Mitglieder des ASK Réti und des ASVZ nach folgenden Kriterien:

- a) Der amtierende Klubmeister
- b) Der Vorjahressieger des Hauptturniers
- c) Weitere Spieler gemäss aktueller Führungsliste.

§1.3H Spielberechtigt sind Mitglieder des ASK Réti und des ASVZ.

§1.4 Die Bedenkzeit beträgt 90 Minuten plus 20 Sekunden pro Zug ab Beginn der Partie.

Spieltermine und Resultatmeldung

§2.1 Die Partien sind am festgesetzten Rundendatum auszutragen. Spielort ist das Klublokal. Die Auslosung wird vorgängig bekanntgegeben.

§2.2 Partien können innerhalb einer Runde bis zum jeweiligen Rundenschlussdatum nachgeholt werden.

§2.3 Wünscht ein Spieler eine Verschiebung, hat er dies seinem Gegner vorgängig zum Rundendatum bekannt zu geben. Er ist für die Terminfindung verantwortlich. Die Kontaktinformation wird zu Beginn des Turniers bekanntgegeben.

§2.4 Bei Nichterscheinen des Gegners am festgesetzten Rundendatum respektive zum vereinbarten Termin kann die Partie nach einer Toleranzfrist von 30 Minuten als Forfait-Sieg gemeldet werden.

¹ Personenbezeichnungen (Spieler, Gegner etc.) werden funktional verwendet und schliessen alle Personen ein (m/w/d).

§2.5 Resultate sind dem Turnierleiter umgehend zu melden, spätestens jedoch innert zwei Tagen nach dem Ende des offiziellen Zeitfensters der jeweiligen Runde. Verantwortlich sind beide Spieler. Partieformulare müssen nicht abgegeben werden.

Rangliste und Turniersieger

§4.1 Die Startrangliste richtet sich nach der aktuellen Führungszahl. Spieler ohne Führungszahl werden eingeschätzt.

§4.2 Die Rangliste berücksichtigt folgende Feinwertungen: 1) Erzielte Punkte 2) Das Ergebnis der betroffenen Spieler gegeneinander 3) Buchholz-Punkte.

§4.3M Sind nach Turnierende zwei Spieler an der Tabellenspitze, so werden zwei Blitzpartien (Bedenkzeit 10 Min+5 Sek/Zug.) ausgetragen. Bei Unentschieden wird der Klubmeister durch ein Sudden-Death-Blitz ermittelt: Weiss hat 6 Min. Bedenkzeit und benötigt einen Sieg, Schwarz hat 5 Min. Bedenkzeit und wird bereits mit einem Unentschieden Klubmeister, Farben werden ausgelost.

§4.4M Sind nach Turnierende mehr als zwei Spieler an der Tabellenspitze, so wird ein vollrundiges Blitzturnier (Bedenkzeit 5 Min ohne Bonus) ausgetragen, bei dem jeder gegen jeden einmal mit Weiss und einmal mit Schwarz spielt. Der Sieger dieses Blitzturniers ist Klubmeister. Bei Punktgleichheit von zwei Spielern ermitteln diese den Sieger durch ein Sudden-Death-Blitz entsprechend §4.3. Bei Punktgleichheit von wiederum mehr als zwei Spielern, wird dieser Prozess wiederholt.

Weiteres

§5 Im Übrigen gelten die FIDE-Schachregeln. Bei Regel-Streitigkeiten entscheidet die Turnierleitung.

Martin Herfort, 16. August 2025