**Spielregeln Klubmeisterschaft**

**Version für die Klubmeisterschaft (KMS) Start 2014**

Spielleiter ist Ruedi Bleuer, eqtiger@hotmail.com

**Allgemeines**

* **Gespielt wird nach den FIDE-Schachregeln (Ausgabe 2009), Ausnahmen:**
1. **12.3 b) Natelverbot wird nicht angewendet.**
2. **Statt 6.6 a) gilt 45 Minuten (Details siehe Spielablauf).**
3. **8.1 Notationspflicht: befreit ist Massimo Calabretta, weitere entscheidet der Spielleiter.**
* **Falls der Spielleiter nicht anwesend ist, übernimmt Werner Hagmann oder ein anderes Vorstandsmitglied seine Funktion.**
* **Offizielle Spielzeit: 36 Züge in 90 Min, 30 Min für den Rest der Partie (Bei digitaler Uhr Programm 23 einstellen).**
* **Inoffizielle Spielzeit: wenn beide Spieler eine andere Zeit wünschen, ist das möglich, aber der Spielleiter steht dann bei allen Problemen, die dadurch entstehen (zum Beispiel Uhreinstellungen), nicht zur Verfügung.**
* **Rücktritt aus dem Turnier:**
	+ **Der Spieler spielte 50% oder weniger der Partien:**

**Alle Resultate werden gelöscht**

* + **Der Spieler spielte mehr als 50% der Partien:**

**Alle bisherigen Resultate bleiben bestehen, nicht gespielte Partien nach dem Austritt sind für ihn Niederlagen**

**Falls nicht am Klubabend (Donnerstag) oder im Seniorenschach (Montag) gespielt wird, kann nach Vereinbarung mit dem Restaurant Gibeleich (Tel. 044 829 85 33) tagsüber dort gespielt werden. Notationsblätter sind mitzubringen; Spielbrett, Spielfiguren und mechanische Spieluhr hat es in der Kommode anfangs Esssaal rechts.**

**Spieldatum**

* **Generelles:**
* **Die Partien müssen ab dem offiziellen Datum plus 9 Wochen gespielt werden. Der Spielleiter entscheidet über Ausnahmen, wenn er eine Woche vor dem letztmöglichen Spieldatum informiert wird oder in Härtefällen (SMM oder ZMM Partien sind keine Härtefälle, denn diese Termine sind schon lange bekannt!), sonst wird 0:0 gewertet.**
* **Der Spieler, der nicht am offiziellen Datum spielen kann, muss dem Gegner andere Termine persönlich mitteilen (bei der Abmachung eines neuen Termins muss der Verschiebende mehr Kompromisse eingehen, im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter). Das Verschiebungsdatum muss vom Verschiebenden im KMS Plan eingetragen werden.**
* **Alle Partien dürfen vorher gespielt werden.**

**Spielablauf**

* **Partiebeginn 19:30, Start der Uhren.**
* **Bei verspäteten oder nicht erschienenen Spielern:**
	+ **Der Wartende kann wählen auf welcher Seite die Uhr steht.**
	+ **Der Gegner muss innerhalb 45 Minuten seinen 1. Zug ausführen, sonst hat er eine Forfait Niederlage.**
	+ **Falls der Gegner bei 2 Spielen nicht innerhalb 45 Minuten erscheint und kein Notfall vorhanden ist (=Termin verschlampt): Disqualifikation für die laufende KMS.**
	+ **Falls beide Spieler nicht innerhalb 45 Minuten erscheinen, dann wird 0:0 gewertet.**
* **Der Sieger trägt das Resultat im KMS Plan ein (Innen-Kastentüre).**
* **Bei Unentschieden trägt Weiss das Resultat im KMS Plan ein (Innen-Kastentüre).**