

## **Reglement für die Innerschweizer Schnellschach- Gruppenmeisterschaft (ISGM)**

---

### **A. Allgemeine Bestimmungen**

1. Der ISV oder eine dem ISV angeschlossene Sektion führt jährlich eine Schnellschach-Gruppenmeisterschaft (ISGM) durch. Deren Organisation obliegt einem vom ISV-Vorstand ernannten Turnierleiter oder der organisierenden Sektion.
2. Die ISGM wird als eintägiges Turnier ausgetragen. Die Siegermannschaft erhält für ein Jahr den Titel „Innerschweizer Schnellschach-Gruppenmeister“. 4 Spieler bilden eine Gruppe (Mannschaft).
3. Teilnahmeberechtigt sind alle dem ISV angeschlossenen Sektionen. Ausnahmen bedürfen der Genehmigung des ISV-Vorstandes. Eine Sektion kann beliebig viele Mannschaften stellen.
4. Die Sektionen melden für jede ihrer Mannschaften 4 Spieler an. Die Summe der Schweizerischen ELO-Punkte dieser 4 Spieler bestimmt die Ordnungsnummer innerhalb der Mannschaften einer Sektion sowie die Setzliste für die 1. Runde des Turniers.

### **B. Spielberechtigung**

5. Alle Spieler, die eine ISV-Codenummer haben, sind spielberechtigt. Neue Spieler müssen mindestens 5 Tage vor dem Spieltag beim Mitgliederverwalter des ISV gemeldet werden.

### **C. Turniersystem**

6. Das Turnier wird in 7 Runden nach Schweizer System durchgeführt. Nehmen höchstens 8 Mannschaften teil, so wird ein vollrundiges Turnier durchgeführt.

### **D. Wettkampfbestimmungen**

7. Die Schnellschach-Spielregeln der FIDE sind verbindlich.
8. Vor Beginn der 1. Runde des Wettkampfes werden die Spielerlisten jeder Mannschaft definitiv festgelegt. Diese gelten für das ganze Turnier. Die erstgenannte Mannschaft einer Paarung führt am 1. und 3. Brett die weissen Steine.
9. Es besteht keine Notationspflicht. Die Bedenkzeit beträgt 20 Minuten für die ganze Partie.

## **E. Bewertung und Rangierung**

10. Ein gewonnener Wettkampf wird mit zwei Mannschaftspunkten, ein Unentschieden mit einem Mannschaftspunkt gewertet. Zur Erstellung der Rangliste, sowie zur Ermittlung des Siegers werden berechnet:
  - a) Mannschaftspunkte
  - b) Einzelpunkte
  - c) Buchholzwertung der Mannschaftspunkte
  - d) Buchholzwertung der Einzelpunkte
  - e) Resultat der direkten Begegnung
  - f) Brettunkte aus direkter Begegnung
    - 1. Brett = 4 Punkte
    - 2. Brett = 3 Punkte
    - 3. Brett = 2 Punkte
    - 4. Brett = 1 Punkt
  - g) StICKkampf in Form einer Blitzpartie mit Bedenkzeit von 10 Minuten mit umgekehrten Farben der Direktbegegnung (nur um Sieg, sonst ex aequo). Für die Ermittlung des Resultats des StICKkampfes gelten 1. die Einzelpunkte und 2. die gewichteten Einzelpunkte gemäss Artikel 10f.
11. Die Rangverkündigung findet anschliessend an das Turnier statt.  
Der „Innerschweizer Schnellschach-Gruppenmeister“ erhält einen Wanderpreis.

## **F. Diverses**

12. Der Turniereinsatz wird jeweils vom Organisator des Turniers (ISV-Vorstand oder durchführende Sektion) festgelegt. Der Betrag wird nach Anmeldeschluss in Rechnung gestellt.
13. Ist das Verhalten eines Spielers oder einer Mannschaft unsportlich, so dass der Turnierleitung ein weiteres Zusammenwirken nicht mehr zugemutet werden darf, so kann die Turnierleitung den fehlbaren Spieler oder die fehlbare Mannschaft vom Turnier ausschliessen. Ein ausgeschlossener Spieler kann im laufenden Turnier nicht ersetzt werden.
14. Über alle im Reglement nicht angeführten Fälle, sowie Differenzen, die mit der Auslegung der Bestimmungen zusammenhängen, entscheidet die Turnierleitung.

Kriens, 18. Februar 2024

ISV-Vorstand